

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3四半期累計期間は
すべての事業が前年同期比で増収増益

(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3四半期累計期間（2022年4～12月）の業績や株式分割、2023年度からの役員体制について発表しました。今回は、社長の川口勝に発表の内容について話を聞きました。

— 2022年度第3四半期累計期間の業績を発表しました。

川口 2022年度第3四半期累計期間の業績は、売上高7,431億円、営業利益1,062億円でした。環境変化へのスピーディーな対応に加え、主要IP*のメディア展開と商品・サービスの連動を強力に行うなど、ファンと広く、深く、複雑につながるためのさまざまな施策を推進した結果、全ての事業が前年同期比で増収増益となりました。事業別では、トイホビー、アミューズメントの2事業が、第3四半期としては過去最高業績でした。また、円安により、外貨建取引に関わる為替差益が経常利益を押し上げたほか、親会社株主に帰属する四半期純利益についても前年同期を上回りました。

— 各事業の状況について教えてください。デジタル事業はどうですか？

川口 家庭用ゲームにおいて、前年度に発売したワールドワイド向け大型タイトル「ELDEN RING」などの既存タイトルのリピート販売が海外を中心に好調だったほか、複数の新作タイトルの販売が安定的に推移しました。ネットワークコンテンツにおいては、「DRAGON BALL」シリーズや「ONE PIECE」の主力タイトルが映画公開と連動したIPの盛り上げやユーザーなどに向けた継続的な施策により好調に推移しました。なお、

同事業は、競争が激化する市場環境を踏まえ、クオリティを重視したタイトルの提供を目的として、一部仕掛品について評価損などを計上しました。

— トイホビー事業については？

川口 円安の進行に伴う原材料価格や燃料価格の上昇の影響を受けましたが、「機動戦士ガンダム」シリーズのプラモデル「ガンプラ」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（大人）層向け商品が、販売・マーケティングや商品ラインナップの強化などにより、国内外ともに好調に推移しました。また、定番IPの玩具に加えて、「ONE PIECE」のトレーディングカードゲームや「機動戦士ガンダム」シリーズのデジタルカードなどのカード商材、「キャラパキ」などの菓子商材、カプセルトイなども人気となりました。

— IPプロデュース事業は？

川口 IP創出強化を目的として、組織体制の変更を行い、映像・音楽・ライブイベントなどに関するリソースやノウハウを集約しました。この新体制のもと、「機動戦士ガンダム」シリーズや「ラブライブ！」シリーズ、「転生したらスライムだった件」「ブルーロック」などの幅広いIPに関する映像作品の製作、映像・音楽パッケージソフトの販売、配信、ラ



イブイベントの開催やライセンスビジネスなどを展開しました。また、国内における行動制限の緩和が進んだことによって、ライブイベントや「GUNDAM FACTORY YOKOHAMA」のビジネスが前年同期を上回ったことに加えて、映像配信やIPの海外展開も好調に推移しました。

— アミューズメント事業は？

川口 新型コロナウイルス感染拡大による一部地域での施設休業や、燃料価格上昇に伴う光熱費上昇などの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を上回るなど、施設事業が回復しました。また、アミューズメント機器販売事業が国内外で好調に推移しました。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・サービスと連携した店舗展開といったバンダイナムコならではの取り組みを推進し、収益基盤を強化します。

— 通期の業績予想については？

上半期決算発表時に修正した売上高9,400億円、営業利益1,280億円から変更はありません。

（次ページに続く）

※Intellectual Property、キャラクターなどの知的財産

株式分割により株主の皆さまと 広いつながりを目指す

外部環境の急激な変化など変動要素はありますが、中期計画の重点戦略「IP軸戦略」「人材戦略」「サステナビリティ」の推進を通じて、ALL BANDAI NAMCOでの一体感と総合力を高め、達成を目指します。

なお、2022年度の期末配当については、株主還元の基本方針にのっとり、改めて検討いたします。

—株式分割^{*}を発表しました。狙いを教えてください。

川口 2023年3月31日を基準日として、同日の株主名簿に記載または記録された株主さまが所有する普通株式1株につき3株の割合で分割します。バンダイナムコは、パーパス「Fun for All into the Future」のもと、世界中のIPファン、パートナー、グループ社員などあらゆるステークホルダーや社会と広く、深く、複雑につながる存在となることを目指しています。株式分割により投資単位の金額を引き下げて、株式のさらなる流動性を図るとともに、これまで以上に株主の皆さまと広くつながり、バンダイナムコを深く知って、長くファンでい続けていただきたいと思います。

—各事業の注目トピックを教えてください。まずデジタル事業では？

川口 近年の家庭用ゲーム、ネット

ワークコンテンツのロングライフ展開により、クオリティーを重視した開発、そしてファンとつながり続ける重要性を感じています。現在家庭用ゲームは、eスポーツの盛り上がりも期待できる「鉄拳」シリーズの新作や、「ELDEN RING」と同様に(株)フロム・ソフトウェアと共同開発する「ARMORED CORE」シリーズの新作の発売を予定しています。さらに、海外スタジオ発のタイトルも開発中です。クオリティーを重視したタイトル開発に向けては、国内外で開発スタジオの設立や子会社化を進めています。これらのスタジオでは、独自の個性を発揮しつつ、国内からしっかり認識をそろえる仕組みを構築します。また、グループ内だけで完結せずに、多彩なパートナーやクリエイターとつながるため、外部との関係強化、自社ファンドによるスタートアップへの投資を行っています。今後もさまざまなアプローチでクオリティーを重視した開発を行います。

IPメタバースについては、順調に開発が進んでおり、いよいよ今年度中に「ガンプラコロニー」のクローズドテストを実施する予定です。さまざまなパートナーとともに、ファンとつながるコミュニティの場と

していく考えです。

—トイホビー事業の動向は？

川口 「機動戦士ガンダム」や「DRAGON BALL」「ONE PIECE」、さらに「ウルトラマン」「デジモン」などの定番IPについて、国内だけでなくワールドワイドでの商品展開を拡大することができました。「機動戦士ガンダム」では、「機動戦士ガンダム 水星の魔女」の主人公機プラモデルが、HGシリーズのTVアニメ主人公機の中では過去最高の初動となり、足元でも好調が続いています。また、「ONE PIECE」のトレーディングカードゲームも、ワールドワイドで人気商品となっています。

同事業では、カードや菓子、カプセルトイといったカテゴリーも伸びています。さらに幅を広げるため、新たにぬいぐるみ事業を行う会社を子会社化しました。こうした幅広いラインナップをそろえることによって、海外展開のチャンスも広がっていくと考えています。

今後はECの強化、IP作品の配信との連携強化、海外発IPのマーチャダイジング展開を行います。このような事業拡大に対応するため、好調商材の生産体制の強化にも取り組みます。なお、ECの強化に関しては、2023年度に新たに欧州で自社ECサイトの立ち上げも計画しています。

—IPプロデュース事業の今後は？

川口 自社制作、他社との協業で多



▲「ドラゴンボール レジェンズ」

©バードスタジオ／集英社・東映アニメーション ©Bandai Namco Entertainment Inc.



▲「機動戦士ガンダム 水星の魔女」の主人公機プラモデル
「HG 1/144 ガンダムエアリアル」



©創通・サンライズ・MBS

※詳細は本紙P10および当社公式サイトをご確認ください

彩な作品を提供しています。定番の「機動戦士ガンダム」シリーズでは「機動戦士ガンダム 水星の魔女」で若者や女性などの新規ファンも獲得し、大きな話題をつくることができました。また、「転生したらスライムだった件」の新作映画が22の国と地域で公開されヒットしているほか、「ブルーロック」はW杯の盛り上がりの追い風もあり、放送を重ねるごとに話題となっています。自社の商品・サービス、他社へのライセンス供給についても今後増えていく見込みです。

新規IPでは、鳥山明氏のコミック「SAND LAND」のアニメ制作や、グループ横断でゲームとアニメが連動する「シンデュアリティ」プロジェクトも進行します。

このほか、行動制限緩和を受け、ライブイベントにも期待しています。2月開催の「アイドルマスター」ラブライブ!」の公演では、コロナ禍以降初めて声出し応援を解禁しました。巣ごもり需要で獲得したデ

ジタルとリアル融合のノウハウも生かし、新しい価値の提供にも取り組みます。

—アミューズメント事業では？

川口 行動制限の緩和による市場の回復、グループのIPや商品・サービスと連携した独自施策の展開などにより、施設事業が好調に推移しています。一方で、環境変化の影響を受けやすい事業であることや、足元では光熱費の上昇などの状況にもあることから、バンダイナムコならではのコンテンツの開発・提供と、効率化への取り組みを両輪で進めていきます。現在はショッピングセンター内のファミリー向け施設が中心ですが、3月に秋葉原、4月に新宿の東急歌舞伎町タワーでそれぞれ新たな切り口の大型施設を出店します。また、グループ商品・サービスのオフィシャルショップが集結する「バンダイナムコ Cross Store」の新店舗も、3月に2店舗出店します。

アミューズメント機器では、2022



▲W杯の盛り上がりの追い風も受け、話題のTVアニメ「ブルーロック」

©金城宗幸・村優介・講談社／「ブルーロック」製作委員会

年末より投入したプライズ機の新機種「クレナ3」が好調です。今後も「機動戦士ガンダム VS.」シリーズのような人気定番シリーズのアップデートなど、ファンの変化に対応していきます。(次ページに続く)



▲2023年3月オープンの「バンダイナムコ Cross Store 東京」(左)と「バンダイナムコ Cross Store 大阪梅田」(右)のイメージ図

PAC-MAN™& ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©2023 Sun-Star Stationery Co., Ltd.

◆2023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	743,187	106,203	116,961	84,444
前年同期比	118.3%	115.2%	122.4%	136.9%

◆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3四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	288,571	46,642
トイホビー	345,128	52,953
IPプロデュース	55,023	6,350
アミューズメント	75,478	6,936
その他	23,529	1,140
消去・全社	△44,543	△7,821
合計	743,187	106,203

ALL BANDAI NAMCOで一体となり 持続的な成長を目指す

— 2023年度のグループ役員体制について教えてください。

川口 4月から一部変更となります。デジタル事業の事業統括会社、(株)バンダイナムコエンターテインメント代表取締役に、現(株)BANDAI SPIRITS代表取締役の宇田川南欧が就任します。宇田川はトイホビーだけでなくデジタル事業にも精通しており、デジタルとトイホビーの幅広い事業経験を生かし、ALL BANDAI NAMCOで

一体となった連携の推進役となることを期待しています。なお、(株)バンダイナムコエンターテインメントで現在代表取締役を務めている宮河恭夫は、さまざまな事業を経験した知見を生かし、今後も(株)バンダイナムコホールディングス シニアアドバイザーとして助言してもらいます。

—メッセージをお願いします。

川口 バンダイナムコが新しいステージに進み、グローバルマーケッ

トで持続的に成長し続けるためには、10年後を見据え、そのためにこの1年間と中期計画の3カ年で、何をすべきかをさかのぼって考え、立案した各施策を実行する必要があります。リアルとデジタルの両面のタッチポイントを持つバンダイナムコだからこそできる強みを生かし、世界中のファンとつながり、ともに未来をつくるために、ALL BANDAI NAMCOで一体となり、事業構築に取り組むことで持続的な成長を目指します。今後もバンダイナムコグループにご期待ください。

バンダイナムコグループ主要会社の取締役体制 (2023年4月1日時点)

(株)バンダイナムコホールディングス
※2023年6月開催予定の定時株主総会後

代表取締役社長	川口 勝
取締役	浅古 有寿
取締役	桃井 信彦
取締役（非常勤）	宇田川 南欧☆
取締役（非常勤）	竹中 一博
取締役（非常勤）	浅沼 誠
取締役（非常勤）	川崎 寛
取締役（非常勤）	大津 修二
取締役（非常勤 社外）	川名 浩一
取締役（非常勤 社外）	島田 俊夫
取締役 監査等委員	永池 正孝
取締役 監査等委員（社外）	篠田 徹
取締役 監査等委員（非常勤 社外）	桑原 聡子
取締役 監査等委員（非常勤 社外）	小宮 孝之



バンダイナムコエンターテインメント
代表取締役社長就任予定
宇田川 南欧



BANDAI SPIRITS
代表取締役社長就任予定
榊原 博

(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	宇田川 南欧◇
常務取締役	藤原 孝史
取締役	金野 徹
取締役	富樫 憲☆
取締役	石井 勝之☆
取締役（非常勤）	内山 大輔
取締役（非常勤）	Arnaud Muller

(株)バンダイ

代表取締役社長	竹中 一博
取締役	水野 貴大☆
取締役	鍛冶 慎次郎
取締役	富樫 憲
取締役	古澤 圭亮
取締役	藤田 訓子☆
取締役（非常勤）	桃井 信彦◇
取締役（非常勤）	辻 太郎
取締役（非常勤）	宮谷 大樹◇

(株)BANDAI SPIRITS

代表取締役社長	榊原 博◇
取締役	水野 貴大
取締役	古澤 圭亮
取締役	藤田 訓子☆
取締役（非常勤）	濱 広太郎☆
取締役（非常勤）	竹中 一博

(株)バンダイナムコフィルムワークス

代表取締役社長	浅沼 誠
取締役副社長	河野 聡
常務取締役	佐々木 新
取締役	伍賀 一統
取締役	正木 直也
取締役	上山 公一
取締役（非常勤）	埜 義孝
取締役（非常勤）	浅古 有寿☆
取締役（非常勤）	藤原 孝史
取締役（非常勤）	古澤 圭亮
取締役（非常勤）	堀内 美康

(株)バンダイナムコミュージックライブ

代表取締役社長	埜 義孝
常務取締役	鈴木 孝明
取締役	尾崎 雅之
取締役	黒田 学☆
取締役	荒井 篤志☆
取締役（非常勤）	上山 公一
取締役（非常勤）	田中 快

(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
常務取締役	香川 誠二
常務取締役	岩屋口 治夫
取締役	堀内 美康
取締役	池田 宏
取締役（非常勤）	水野 貴大

☆新任 ◇役職変更

「ハロー！カーボンニュートラルプロジェクト」を実施

「機動戦士ガンダム」と愛知県豊田市がタッグを組み、2022年11月1日から2023年3月31日まで「ハロー！カーボンニュートラルプロジェクト」を実施しています。

本プロジェクトは、カーボンニュートラルをより身近に感じて、自らの行動につなげてもらえるよう、「つくろう」「つかおう」「つなごう」の3つの視点で構成し、これまでに体験会や展示などを行っています。

バンダイナムコグループでは、「機動戦士ガンダム」を通してさまざまなイベント・展示を行うことで、カーボンニュートラルに対する興味、関心を持っていただくきっかけづくりに貢献します。

【主な取り組み】

- ・CO₂フリー（グリーン電力証書を活用したCO₂排出が実質ゼロ）の「機動戦士ガンダム」シリーズの映画上映会
- ・「エコプラ」などリサイクル素材を使用したものづくりやリサイクル体験
- ・バッテリーEV（電気自動車）のラッピングカー「C+pod×MS-06F ZAKU II」の展示・試乗
- ・「ハロー！カーボンニュートラルフェスティバル」の実施：各種イベントや展示が一度に体験できるフェスティバルの開催



▲「C+pod×MS-06F ZAKU II」

©創通・サンライズ

Front Line

「ONE PIECE カードゲーム」を担当

現場から

2022年7月に日本で発売し、中国語圏、英語圏でグローバル展開を開始した「ONE PIECE カードゲーム」。今回は(株)バンダイで商品プロデュースを担当する後藤晃平に話を聞きました。

Q 本商品の立ち上げの経緯は？

A 発売数年前から「ONE PIECE」のトレーディングカードゲームを企画し、動いていましたが、原作の25周年や映画で盛り上がることを見据えて、このタイミングで立ち上げました。

Q ターゲットを教えてください。

A ターゲットは、2軸に分けて考えています。まず「ONE PIECE」が好きな人。世界で最も多く発行されている漫画なので、IPのファンは大勢いると推測できましたが、そのうちカードゲームをプレイする人がどれだけいるかは未知数なため、チャレンジでした。

次に、カードゲームが好きな人。IP自体には詳しくなくても、カードゲームとして楽しんでもらえるように工夫しました。初年度から大型大会を開催するなど、本格的なカードゲームファンも取り込めるような話題づくりをしています。カードの見た目だけでなく、購入者が楽しめる大会や仕掛け、サービスを意識しています。

Q 発売から絶好調の要因は？

A 発売前のプロモーションにかなり注

(株)バンダイ カード事業部 後藤 晃平

力しました。派手で目新しいことだけでなく、人気のタイトルから学ぶ姿勢を忘れず、地道に体験会などの普及活動と両輪で行っています。

発売後、「ONE PIECE」が好きで少しカードゲームにも興味のあるライト層が想定以上に購入していることが分かりました。子どもの頃からのファンが、大人になって本商品を購入したと考えています。原作のイラストが使用できたこともポイントです。また、原作やアニメのイラストに加え、50人以上のプロ絵師に依頼したオリジナルイラストも非常に好評です。普段カードゲームを遊ばない方にもコレクションしてもらえよう、カード自体にも価値を感じられる工夫をしています。

Q 今後の取り組みや海外展開は？

A 2022年7月より国内で販売している日本語版をアジア（香港特別行政区、台湾地域、シンガポール、タイ、インドネシア、マレーシア、フィリピン）へ同時展開しており、11月より簡体字版を中国内地で、12月より英語版を北米、南米、欧州、豪州で展開しています。

また、競技層向けの「チャンピオンシップ」という世界大会を、2022年度は日本語版展開エリアで、2023年度からは簡体字版と英語版展開エリアを含む全世界で開催予定です。



2014年(株)バンダイ入社。「バトルスピリッツ」「デジモンカードゲーム」などの商品開発を経て、「ONE PIECE カードゲーム」の立ち上げを担当。

Q 海外のイベントで配布・試遊された際のファンの反応や期待度は？

A IPの認知度や人気が数年前と比べても格段に上がっていることを肌で感じます。実際に、現地のユーザーや店舗からの反応も非常に良く期待が持てます。これまでに展開した多くのカードゲームで開拓してきた販路や培ってきた知見を最大限に活用していきます。また、IPの盛り上がりを目指し、(株)集英社、東映アニメーション(株)と協力してワールドワイド同時配信番組「ONE PIECE DAY」を展開し、米国では「ONE PIECE USA TOUR 2022」と題して大型イベントに多数出展しました。

引き続き、世界中のお客さまがバンダイナムコの商品・サービスを通して、原作・アニメを含むIPファンになっていただけるよう企画・実行します。

「アイドルマスター シンデレラガールズ U149」 「リアル第3芸能課プロジェクト」を開始、TVアニメは4月放送開始

(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 シンデレラガールズ U149」のIPを活用し、アイドルたちが企業・団体からのオファーに応える「リアル第3芸能課プロジェクト」を開始しました。本企画では、「アイドルと一緒に夢をカタチにしたい」という思いを持った企業・団体とのコラボレーション企画を順次展開します。

また、アイドルという夢に向かって歩み続ける個性豊かな9人の少女に焦点を当てたTVアニメ「アイドルマスター シンデレラガールズ U149」(テレビ東京、水曜24時〜)を4月5日より放送開始予定です。



©Bandai Namco Entertainment Inc. / PROJECT U149

「DRAGON BALL Games Battle Hour 2023」開催

(株)バンダイナムコエンターテインメントは、世界中の「DRAGON BALL」ファンに向けて、圧倒的な体験と熱いバトルとともに熱狂できる場として、3月4〜5日(現地時間)に本イベントを開催します。

今回はアメリカ・ラスベガスで初開催となり、当イベント内では(株)バンダイナムコエンターテインメントの家庭用ゲーム「ドラゴンボールファイターズ」や、(株)バンダイのトレーディングカードゲーム「DRAGON BALL SUPER CARD GAME」の公式大会ファイナル、アプリゲーム「ドラゴンボール レジェンズ」の特別な大会も開催します。



©BIRD STUDIO/SHUEISHA, TOEI ANIMATION ©Bandai Namco Entertainment Inc.

「THE IDOLM@STER M@STERS OF IDOL WORLD!!!!!! 2023」開催

(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」シリーズ初となる5ブランド合同ライブ「THE IDOLM@STER M@STERS OF IDOL WORLD!!!!!! 2023」を東京ドームで開催しました。

本イベントは、「みんな元気!!!!!!」をテーマに、お客さま同士がブランドの垣根を超え、ともに楽しむことのできるパフォーマンスをシリーズ史上最大規模でお届けしました。また、合同ライブを盛り上げる施策として、お客さま同士がつながることを目的としたイベントをリアルとオンラインの両軸で展開し、多くの方にお楽しみいただきました。



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

「SAND LAND project」を始動

(株)バンダイナムコエンターテインメントと(株)バンダイナムコフィルムワークスは、(株)集英社とともに、鳥山明氏のコミック「SAND LAND」を多面的に展開する「SAND LAND project」を始動しました。その第1弾として、(株)バンダイナムコフィルムワークスのサンライズスタジオが中心となり、(有)神風動画、(株)アニマとともにアニメ映像を制作することが決定しました。



©バード・スタジオ/集英社 ©SAND LAND製作委員会

「ひろがるスカイ！プリキュア」放送・商品展開中

TVアニメ「プリキュア」シリーズ20作目となる新番組「ひろがるスカイ！プリキュア」(ABCテレビ・テレビ朝日系列、日曜午前8時30分～)が放送中です。本作のキーワードは「ヒーロー」。幼いプリンセス「エルちゃん」を狙う怪物から守るため、プリキュアに変身し立ち向かいます。異世界の「スカイランド」と「ソラシド市」を舞台に、プリキュアが二つの世界を飛び回ります。

(株)バンダイは、番組の演出を再現した光のアニメーションと変身音でなりきり遊びができる玩具「変身スカイミラージュ」(7,920円)やカプセルトイ、食玩、日用雑貨、アパレルなど多彩な商品を展開中です。



▲「変身スカイミラージュ」



©ABC-A・東映アニメーション

「王様戦隊キングオージャー」放送・商品展開を開始

「スーパー戦隊」シリーズ新番組「王様戦隊キングオージャー」(テレビ朝日系、日曜午前9時30分～)が、3月5日より放送開始します。

本作は、「スーパー戦隊」シリーズ初の「昆虫」をモチーフにした作品です。ヒーローは全員王様で、巨大昆虫メカが合体して最強ロボになるなど、壮大なスケール感のファンタジー大作に仕上がっています。

(株)バンダイは、1号ロボ単体では史上最多となる10体の合体ロボ「DX キングオージャー」(9,350円)や、カプセルトイ、食玩、日用雑貨、アパレルなど多彩な商品を展開します。



▲「DX キングオージャー」



©テレビ朝日・東映AG・東映

「TAMASHII NATIONS STORE SHANGHAI」オープン

(株)BANDAI SPIRITSは、大人向けコレクターズ商品の統一ブランド「TAMASHII NATIONS」の海外初の旗艦ショップ「TAMASHII NATIONS STORE SHANGHAI」を中国・上海市で1月にオープンしました。同店は2022年秋葉原にリニューアルオープンした「TAMASHII NATIONS STORE TOKYO」に続く2号店で、商品販売・展示やイベント開催などを通して、新たな感動体験を提供します。



「組み立てることで学べる」新たな恐竜プラモデル「プラノサウルス」シリーズ登場

プラノサウルス ティラノサウルス 発売中／1,430円、プラノサウルス トリケラトプス 発売中／1,595円、
プラノサウルス ステゴサウルス 3月発売予定／1,650円、プラノサウルス モササウルス 6月発売予定／1,870円
発売元：(株)BANDAI SPIRITS

最新の学術研究に基づいた恐竜の造形を、(株)BANDAI SPIRITSのプラモデル技術で立体化した「プラノサウルス」シリーズを発売中です。恐竜の骨格を組み立てた後に外皮を取り付ける構造で、一つ一つのパーツを自分の手で組み上げることによって、恐竜の体の仕組みへの理解を深めることができます。

商品ラインナップとしては、これまでに「ティラノサウルス」「トリケラトプス」を発売しており、3月に「ステゴサウルス」、6月に「モササウルス」を順次発売予定です。



▲「プラノサウルス ティラノサウルス」



©BANDAI SPIRITS

オリジナル作品や人気シリーズの新作が今春続々スタート！

バンダイナムコグループが製作するTVアニメシリーズとして、オリジナルIP・演劇ガールズプロジェクト「ワールドダイスター」や、「機動戦士ガンダム 水星の魔女」の第2クールが、4月より放送を開始します。

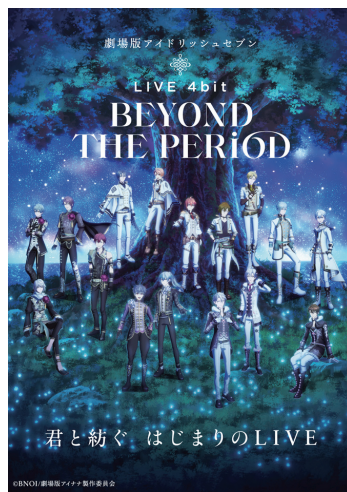
また、劇場作品としては、スチームパンクを基調としたスパイアクション「プリンセス・プリンシパル Crown Handler」第3章が4月7日から、全編ライブの完全新作「劇場版アイドルリッシュセブン LIVE 4bit BEYOND THE PERIOD」が5月20日から公開となります。



©Sirius/Project WDS



©Princess Principal Film Project

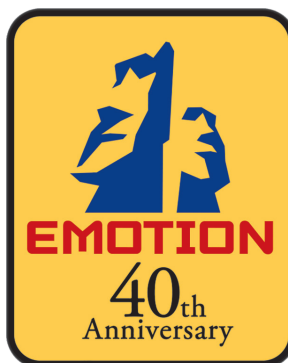


©BNOL/劇場版アイナナ製作委員会

「EMOTION」レーベル40周年記念企画を開始

(株)バンダイナムコフィルムワークスは、映像レーベルとして誕生した「EMOTION」の40周年記念企画「EMOTION 40th Anniversary Program」を開始します。同レーベルを代表する歴代作品の記念上映や無料配信施策などを展開するほか、世界初のOVA「ダロス」を新規HDマスターによりBlu-ray化し、3月24日に発売します。

今後もさまざまな40周年記念企画を展開します。



©1990 バンダイビジュアル

「銀魂後祭り2023 (仮)」開催

3月19日開催

(株)バンダイナムコピクチャーズ

TVアニメ「銀魂」の集大成となる「銀魂後祭り2023 (仮)」を両国国技館で開催します。キャストや主題歌アーティストたちが勢ぞろいし、過去6度の公演がいずれも大盛況の銀魂イベントは、4年ぶりの再開で、チケットも即完売となりました。これからも、ファンの皆さまと銀魂を盛り上げていきます。



©空知英秋 / 集英社・テレビ東京・電通・BNP・アニプレックス

「ラブライブ！虹ヶ咲学園スクールアイドル同好会」5th Live! 虹が咲く場所 Blu-ray Memorial BOX

3月22日発売／22,000円 発売元：(株)バンダイナムコミュージックライブ

2022年9月に4日間にわたって開催された「ラブライブ！虹ヶ咲学園スクールアイドル同好会」5thライブの感動を、余すところなく収録した豪華仕様のBlu-ray BOXです。

新曲披露やTVアニメ2期の振り返りなど盛りだくさんの内容で、ライブ映像に加え、メイキングや日替わり楽曲などを収録した特典Discも付属します。



©2022 プロジェクトラブライブ！虹ヶ咲学園スクールアイドル同好会

「namco TOKYO」新宿・東急歌舞伎町タワーにオープン予定

(株)バンダイナムコアミューズメントは、4月14日開業の東急歌舞伎町タワーに「namco TOKYO」をオープン予定です。ナイトマーケットに向けた店舗を表現するため、「namco」ロゴには初めて黒を採用しました。

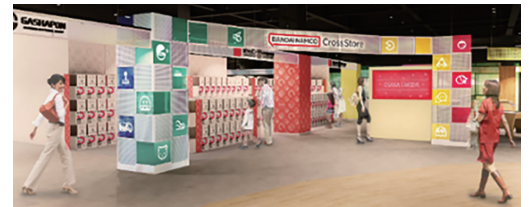
国家戦略特別区域の特定事業として開発が推進される地域への出店により、歌舞伎町発の多様な大衆娯楽文化を世界に発信し、バンダイナムコグループが展開するクールジャパンコンテンツのリアルな体験を通して、まちの核となる新たな都市観光拠点の創出を目指します。



「バンダイナムコ Cross Store」東京・池袋と大阪・梅田にオープン

(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各社のオフィシャルショップが集結する体験型リテール施設「バンダイナムコ Cross Store」の新店舗をサンシャインシティ（東京・池袋）とHEP FIVE（大阪・梅田）に、3月にオープンします。

「バンダイナムコ Cross Store」旗艦店となる「バンダイナムコ Cross Store東京」には、変身ベルトなどのなりきり玩具の展示を中心としたオフィシャルショップ「NARIKIRI WORLD STORE TOKYO（仮）」を新たにオープン。「バンダイナムコ Cross Store 大阪梅田」は、プリントシール機を中心にaround20向けコンテンツを入れたテーマコーナーを展開します。



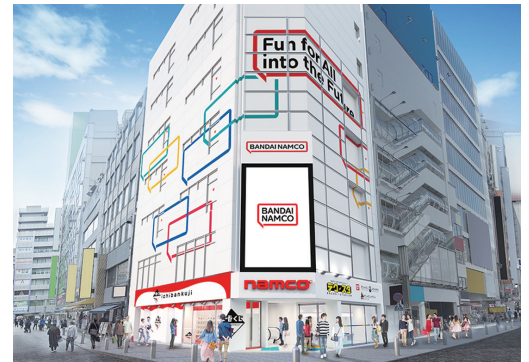
▲「バンダイナムコ Cross Store 東京」（上）と「バンダイナムコ Cross Store 大阪梅田」（下）のイメージ図

PAC-MAN™& ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©2023 Sun-Star Stationery Co., Ltd.

「namco秋葉原店」オープン

(株)バンダイナムコアミューズメントは、「namco秋葉原店」を3月1日にオープンします。同社のゲームセンターとしては、秋葉原に初出店となります。

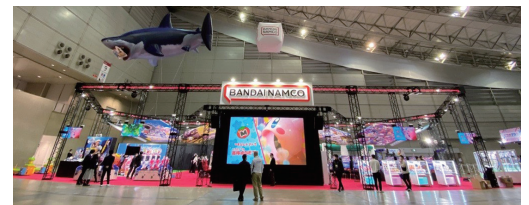
多階層で構成する店舗には、最新ゲーム機を設置したゲームフロアやカプセルトイ専門店、「一番くじ公式ショップ」に加え、(株)バンダイのトレーディングカードゲームの購入や体験ができる新店舗「BANDAI CARD GAMES公式ショップ デクスターDECKS STADIUM」（デックススタジアム）」を展開します。



「ジャパン アミューズメント エキスポ2023」にてアーケードゲームの最新作を発表

(株)バンダイナムコアミューズメントと(株)バンダイナムコテクニカは、2月、「ジャパン アミューズメント エキスポ2023」に出展し、アーケードゲームなどの最新作を発表しました。

(株)バンダイナムコアミューズメントは、「アイドルマスター」シリーズ最新アーケードゲーム「アイドルマスター TOURS」の発表や「機動戦士ガンダム エクストリームバーサス」の最新作「機動戦士ガンダム エクストリームバーサス2 オーバーブースト」を試遊展示したほか、(株)バンダイナムコテクニカでは景品袋自販機「フクロッカー」などを出展しました。



©創通・サンライズ

▶▶▶ 株式分割のお知らせ

当社は、2023年2月7日（火）開催の取締役会において、株式分割について決議いたしましたので、以下の通りお知らせいたします。詳細は当社公式サイト（<https://www.bandainamco.co.jp/notice-2302/index.html>）をご覧ください。

1. 株式分割の目的

バンダイナムコグループは、パーパス「Fun for All into the Future」のもと、世界中のIPファン、さまざまなパートナー、グループ社員などあらゆるステークホルダーや社会と広く、深く、複雑につながる存在となることを目指しています。株式分割により投資単位当たりの金額を引き下げることによって、当社株式のさらなる流動性の向上と投資家層の拡大を図り、株主さまとより広くつながっていくことを目的としています。

2. 株式分割の概要

①分割の方法

2023年3月31日（金）を基準日として、同日最終の株主名簿に記載または記録された株主さまが所有する普通株式1株につき3株の割合をもって分割いたします。

②分割により増加する株式数

株式分割前の発行済株式総数（自己株を含む）	222,000,000株
今回の分割により増加する株式数（自己株を含む）	444,000,000株
株式分割後の発行済株式総数（自己株を含む）	666,000,000株
株式分割後の発行可能株式総数	2,500,000,000株

③分割の日程

基準日公告日：2023年3月13日（月）、基準日：2023年3月31日（金）、効力発生日：2023年4月1日（土）

3. その他

①資本金の額の変更

今回の株式分割に伴う資本金の変更はございません。

②配当について

今回の株式分割は、2023年4月1日（土）を効力発生日としておりますので、2023年3月31日（金）を基準日とする2023年3月期の期末配当金は、株式分割前の株式数が対象となります。なお、当社の株主還元に関する基本方針には変更はございません。

③株主優待について

当社は、毎年3月31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、ポイントに応じ複数の選択肢の中から株主さまに優待品を選択いただく制度を導入しています。2023年3月31日（金）現在の株主さまに対する株主優待制度につきましても、同様の制度を継続いたします。優待内容の詳細が決まりましたらお知らせいたします。

株主総会資料の電子提供制度の適用に関するお知らせ

BANDAI NAMCO NEWS 2022年12月発行号でお伝えしておりますとおり、当社では次回の定時株主総会（2023年6月開催予定）から株主総会資料の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さまにおかれましては、2023年3月31日（金）までに「書面交付請求」のお手続きを済ませていただく必要がございます。

「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信託銀行の窓口までお問い合わせください。

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