

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年度は売上高が初めて9,000億円を超え  
過去最高を更新

(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）の業績と今後の見通しについて発表しました。今回は、バンダイナムコホールディングス代表取締役社長の川口勝に、業績や各事業の動向などについて話を聞きました。

— 2022年度の業績を発表しました。

川口 2022年度の業績は、売上高9,900億円、営業利益1,164億円、経常利益1,280億円、親会社株主に帰属する当期純利益903億円となりました。売上高は、初めて9,000億円を超え、過去最高を更新しました。

— 2022年度の事業別の総括をお願いします。

川口 グループ全体では、主力IP<sup>※</sup>のメディア展開と、商品・サービスの強力な連動、グローバル展開の拡大を図り、IPを軸にしたALL BANDAI NAMCOでの取り組みに手応えを感じる結果となりました。

事業別では、玩具ホビー事業とアミューズメント事業が、過去最高業績となりました。また、デジタル事業におけるネットワークコンテンツの主力タイトルや家庭用ゲームのリピート販売、玩具ホビー事業のハイターゲット（大人）層向け商品やカード商材などの利益率の高い商品・サービスの販売が業績に貢献しました。そして、行動制限の緩和が進んだことにより、IPプロデュース事業におけるライブイベントやアミューズメント事業における施設の集客などが好調に推移しました。一方で、デジタル事業においては、国内外で競争が激化するマーケット環境を踏まえ、クオリティを重視したタイトルの提供を目的とし、タイ

トルの開発状況やビジネスプランをより厳しく見直した結果、一部仕掛品の評価損などを計上しました。

— 2022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のもと、期末配当金は、ベース配当27円に業績連動配当152円を加え、1株当たり179円となり、中間配当を含めた年間配当金は1株当たり206円（総還元性向50.2%）となります（事業別業績や配当の詳細は4～5ページをご参照ください）。

— 2023年度業績予想については？

川口 売上高1兆円、営業利益1,250億円を見込んでいます。売上高では、初の1兆円超えを目指します。営業利益については、中期計画最終年度の目標である1,250億円の達成を1年前倒しで目指します。

デジタル事業は、リピートタイトル販売が大変好調に推移した前年に比べて減少する見込みです。新作については、家庭用ゲーム、PCゲームとも大型タイトルの投入が増える見込みです。これにより、開発費の償却や広告宣伝などの費用も増加しますが、販売増加に伴う売上高増加により利益面では吸収する見込みです。ネットワークコンテンツは、主

力タイトルを中心に高い水準での安定的な展開を見込んでいます。

玩具ホビー事業は、原価上昇による粗利率への影響などが続くことを見込んでいますが、好調カテゴリの拡大やグローバル展開強化で、増収増益を目指します。費用面では好調カテゴリのプロモーションや海外を含めたイベント強化による増加を見込んでいます。

IPプロデュース事業は、大型の新作映像作品を複数展開する一方で、制作費の上昇を見込んでいます。しかしながら、これらIPのライセンス収入などの増加や、行動制限解除に伴うライブイベントビジネスの回復も見込んでいます。

アミューズメント事業は、国内既存店売上高を前期比102%で見込んでいるほか、業務用ゲームにおいて、人気シリーズの新製品や改造キットの販売を予定しています。費用面では、光熱費や人件費の上昇に加え、新規投入ゲーム機の償却費の増加を見込んでいます。

— 各事業の今後の注目トピックを教えてください。デジタル事業は？

川口 4月より事業統括会社の代表取締役社長に宇田川南欧が就任し、新体制となりました。これにより、デジタル事業と玩具事業をこれまで以上に強力に連携させます。

（次ページに続く）

※Intellectual Property、キャラクターなどの知的財産

## 2023年度は売上高で初めての1兆円超えを 営業利益は中期最終年度の目標を目指す

デジタル事業においては、市場での競争が激化する中、長く遊んでいただける良質なコンテンツの開発に向け、さらなる開発力向上を目指します。具体的には、バンダイナムコスタジオがハブとなり、国内外の開発スタジオのコントロールを強化していきます。各スタジオが強みを発揮できる領域などの特徴を生かして、ユニット全体で開発力・技術力の向上を図ります。

ネットワークコンテンツの主力タイトルにおいては、ファンとつながり続ける仕掛けを行います。また、新作を投入し新たな柱に育成します。アプリでは「アイドルマスター」の新作、PC向けではアクションRPG「BLUE PROTOCOL」を開発中です。家庭用ゲームでは、ワールドワイドに向けた多彩なタイトルを用意しています。8月には、(株)フロム・ソフトウェアと共同開発したタイトル「ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON」を発売します。このほか、「NARUTO」の新作タイトル、6月にはドイツのスタジオ開発の「Park Beyond」の発売などを予定しています。さらに発売時期は未定ですが、格闘ゲーム「鉄拳」シリーズの新作、カナダのスタジオで「Unknown 9」を開発中です。いずれのタイトルも、クオリティーやスケジュールのコントロールをしっかり行っていきます。また、「ELDEN RING」については、すでに大型ダウンロードコンテンツの開発を発表しています。長く遊んでいただけるタイトルとして、今後もさまざまな施策を打ち出します。

ガンダムメタバースについては、メタバースの基盤となるデータユニバースの開発を進め、第1弾となる「ガンプラコロニー」を10月にテストオープンします。ECやガンプラ

のスキャンバトルなど、リアルとデジタルを融合した場となる予定です。IPを軸にファン同士が交流する場を盛り上げることで、ガンダム自体のIP価値がさらに向上してくれると期待しています。

—トイホビー事業はどうか？

川口 好調カテゴリーの強化やさまざまな商品ブランドの展開によりグローバルで事業を拡大し、2023年度も過去最高業績の更新を目指します。「ガンダムシリーズ」については、今期も強力な新作を公開します。足元では「機動戦士ガンダム 水星の魔女」2期のガンプラが非常に好調です。複数予定されている作品のターゲットに合わせ、ワールドワイドで商品展開を強化します。

「DRAGON BALL」と「ONE PIECE」は、映画の大ヒットで拡大した世界のファンに向けて商品をお届けします。2022年末から海外での販売を開始した「ONE PIECE」のトレーディングカードゲームは、国内外で大ヒット中です。今後も大会の開催や新シリーズの発売を行い、ファンの拡大と定着を図ります。国内のローエイジ向けIP商品についても、将来のファン育成のため、YouTubeの活用なども行いながら、しっかり商品を提供します。

海外という切り口では、引き続きIPやカテゴリーの拡大を進めます。



▲「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

北米では、自社ECの強化を図ります。また、例えば、ハイターゲットブランドの「魂ネイションズ」では、大型イベントやストア展開も図っており、リアルでも商品を通じてしっかりファンとつながります。欧州でも、ハイターゲット商品などが好調に推移しています。自社ECのテスト受注をフランスで開始しており、今後本格稼働に向け準備を行います。中国は、「ガンダム」や「ウルトラマン」など、現地で人気の日本発IPに加え、現地のゲーム発IPなどの商品化を加速します。また、オリジナル企画の商品も強化します。

—IPプロデュース事業は？

川口 組織再編して1年がたちました。この春からはユニット内の映像事業に関する拠点を集約し、一体感をさらに促進しています。IP創出に当たっては、自社スタジオ制作だけでなく、他社との協業など、多彩なアプローチで取り組んでいます。

今期は、「ガンダムシリーズ」では「機動戦士ガンダム 水星の魔女」の2期、中国での人気も高い「機動戦士ガンダムSEED」の劇場版、ガンプラバトルをテーマにした「ガンダムビルドメタバース」を公開します。また、人気シリーズの「ラブライブ！シリーズ」「ガールズ&パンツァー」の新作などを準備しています。このほかに、グループ横断で取り組んでいる新規IP「SYNDUALITY Noir」の製作、さらには、鳥山明氏原作の漫画をハイクオリティーで映像化する「SAND LAND」の劇場版の制作・公開も予定しています。

業界全体でアニメ作品のクオリティーが上がる中、ファンに満足いただける作品を届け続けるため、創出力強化を図ります。ユニット内のスタジオと外部スタジオが連携し、技術やノウハウの交流によって協業タイトルを拡大します。また、ゲームとアニメの境界がなくなりつつある中、ゲーム開発を行うバンダイナ

ムコスタジオとの協業を進めています。このほか、より良い作品を創るための環境整備も進めます。

IPプロデュース事業では、創出したIPを、時代の変化に合わせて、パッケージや配信、海外展開、ライセンス、イベントなどを通じ、価値最大化を図ります。そして、その収益を次のIP創出投資につなげる循環を生んでいきます。

### —アミューズメント事業は？

川口 コロナ禍では一時苦戦もしましたが、2022年度に過去最高業績を達成するまでに回復しました。リアルな場を介してファンと直接接点を持ち、嗜好の変化をキャッチできる重要な存在として、これからも期待しています。光熱費や人件費など固定費の上昇に対応し、これまで以上に新たな価値を提供できるユニットを目指します。足元では「バンダイナムコ Cross Store」や「ガンダムパーク福岡」「ガシャポンバンダイオフィシャルショップ」など、グ

ループのさまざまなIP、商品・サービスブランドと連携した店舗、バンダイナムコならではのキャンペーンやイベントを進めています。「バンダイナムコ Cross Store」は多店舗化しており、将来的には海外での展開も目指したいと思います。ガシャポン専門店についても欧米で設置をスタートしています。また、足元では新宿歌舞伎町や秋葉原に、都市型の新たな切り口の店舗も出店しており好調なスタートを切っています。

さまざまな行動制限が解除され、業務用ゲームの需要も回復してきました。今期は人気シリーズの新製品「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」や「マリオカートアーケードグランプリDX」の改造キットなどを発売します。このほか、場を運営する存在として、施設や機器開発においても省電力化を進めます。社会的課題に取り組むことで、ファンや取引先から選ばれる存在を目指します。

上高比率は40%を超えるまでになり、グローバル化が進んでいます。

映像配信の普及や、日本アニメ映画のヒットにより、グローバル市場でIPファンが拡大しています。また、これにより全世界同じタイミングでビジネスを行うことが可能になりました。これは追い風になっており、我々はこのチャンスをスピーディーに捉えていきます。今後もバンダイナムコが持続的な成長を遂げるため、IP軸戦略の強化とグローバルでの拡大をさらに進め、成長のための基盤を強固にしていきます。

### —最後に、読者へメッセージをお願いします。

川口 バンダイナムコが、最上位概念として掲げるパーパスの中で、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。IP軸戦略においても、グループ内だけでなくとどまらず、あらゆるパートナーやステークホルダーと協業します。そして、短期的に投資が先行することがあっても、長期でのIP価値最大化がファンの喜びにつながるという考えのもと、広い視野でIPやファンと向き合っていきたいと思います。我々は、企業として業績の成長を目指します。しかし、それだけでなく、未来に向かって世界中の人々の笑顔と幸せを追求するという存在意義をしっかりと認識し、パーパスを実現していきます。

## パーパスの実現に向けて 世界中の人々の笑顔と幸せを追求する

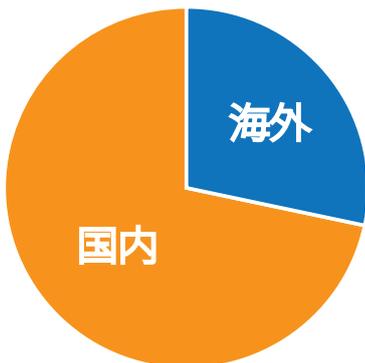
— IP軸戦略のグローバル展開の進捗について教えてください。

川口 進行中の中期計画では、最終年度に海外売上高比率35.0%を目指しています。足元では28.5%まで進

捗しました（下記のグラフをご参照ください）。この海外売上高は海外に拠点を持つ子会社の売上高の合算値で、日本から海外に直接販売しているものは含まれていません。これを消費地域別に算出すると、海外売

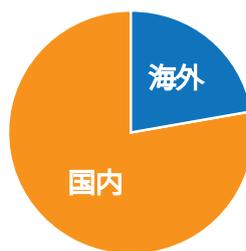
### 海外売上高比率

#### ◆ 2023年3月期（2022年度）実績

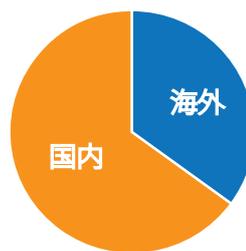


海外売上高比率28.5%

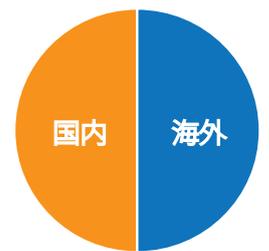
#### ◆ 中期計画における海外売上高目標



2021年3月期  
(2020年度) 実績  
海外売上高比率22.3%



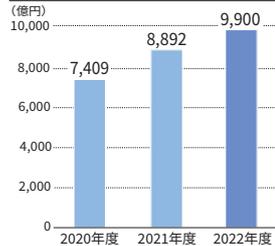
2025年3月期  
(2024年度) 目標  
海外売上高比率35.0%



長期目標  
海外売上高比率50.0%

## 2023年3月期 (2022年度) 連結業績ハイライト

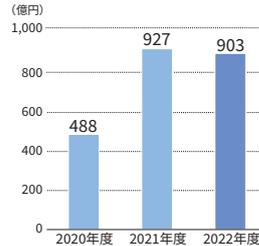
## 売上高



## 営業利益



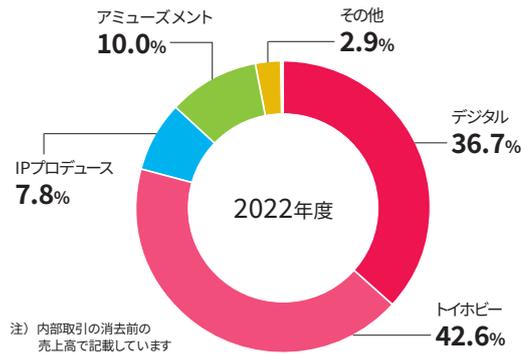
## 親会社株主に帰属する当期純利益



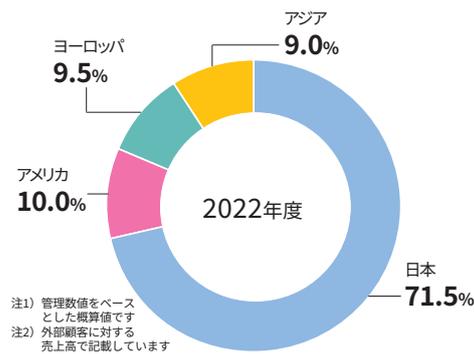
## 総資産・純資産



## セグメント別売上高比率



## 所在地別売上高比率



## ROE (自己資本当期純利益率)



## Business Review

## 事業別営業概況

() 内は前期比

**デジタル事業** 売上高: 385,681百万円 (2.0%増)、セグメント利益: 49,339百万円 (29.1%減)

家庭用ゲームにおいて「ELDEN RING」などの既存タイトルのリピート販売が好調だったほか、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では、「DRAGON BALL」シリーズなどの主力タイトルや新作タイトルがIPのメディア展開との連動やユーザー向け施策により好調でした。利益面では、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のため、一部仕掛品の評価損などを計上しました。



▲「ドラゴンボール レジェンズ」

**トイホビー事業** 売上高: 447,491百万円 (19.8%増)、セグメント利益: 59,538百万円 (13.8%増)

「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 (大人) 層向けの商品が、マーケティングや商品ラインナップの強化などにより、国内外で引き続き好調に推移しました。また、「ONE PIECE」のトレーディングカードなどのカード商材、「キャラバキ」などの菓子やカプセルトイなどのカテゴリーが人気となりました。



▲「ONE PIECE カードゲーム」

**IPプロデュース事業** 売上高: 81,748百万円 (2.2%増)、セグメント利益: 10,645百万円 (20.5%増)

「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」などの映像作品に関わる配信、ライセンスビジネスなどが好調に推移しました。また、国内における行動制限の緩和が進んだことで、ライブイベントや「GUNDAM FACTORY YOKOHAMA」のビジネスが前年同期を上回りました。

▶「機動戦士ガンダム 水星の魔女」

**アミューズメント事業** 売上高: 104,602百万円 (27.0%増)、セグメント利益: 6,038百万円 (49.0%増)

新型コロナウイルス感染拡大による影響や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期比で114.9%となりました。また、「バンダイナムコ Cross Store」などのグループの商品・サービスと連携した施設を積極的に展開。業務用ゲーム機では「CLENA3」「釣りスピリッツシンカー」などの新製品の販売が好調に推移しました。

**その他事業** 売上高: 31,313百万円 (13.2%増)、セグメント利益: 1,165百万円 (235.9%増)

グループ各社へ向けた物流事業、その他管理業務など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。

## ▶▶▶▶ 2023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2023年3月期の業績を踏まえ、2023年3月期の期末配当金は、ベース配当27円に業績連動配当152円を加え、1株当たり179円として、6月19日に開催予定の第18回定時株主総会に上程いたします。2022年12月

9日に、1株当たり27円の中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206円（総還元性向50.2%）となります。

なお当社は、2023年4月1日付で普通株式1株につき3株の割合で株式分割を実施しております。2023年3月期の期末配当につきましては、配当基準日が2023年3月31日となりますので、当該株式分割前の株式数を基準として配当を実施いたします。

### ◆2023年3月期 年間配当金 内訳

中間配当	期末配当	合計
27円	179円	206円

## 株式情報

### 株式の状況

(2023年3月31日現在)

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	2,196,502個
株主数	38,823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)	46,039	20.92%
株式会社日本カストディ銀行 (信託口)	21,260	9.66%
JP MORGAN CHASE BANK 380815	10,945	4.97%
有限会社ジル	6,000	2.73%
中村 恭子	5,604	2.55%
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%
STATE STREET BANK WEST CLIENT - TREATY 505234	3,564	1.62%
KOREA SECURITIES DEPOSITORY - SAMSUNG	3,347	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単元未満	7,191
1単元以上	25,104
5単元以上	2,920
10単元以上	2,577
50単元以上	386
100単元以上	366
500単元以上	98
1,000単元以上	118
5,000単元以上	63

### 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	86,345
金融商品取引業者	6,537
その他の法人	25,854
外国法人等	77,381
個人・その他	23,964
自己名義株式	1,916



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 (<https://www.bandainamco.co.jp>) をご覧ください。

## 新規アイドルプロジェクト「PROJECT IM@S va-liv」始動！

「PROJECT IM@S va-liv」は、(株)バンダイナムコエンターテインメントが展開する「アイドルマスター」シリーズ発の新規アイドルプロジェクトで、ライブストリーミングを起点とした新たな“アイドルプロデュース体験”を提供します。視聴者はプロデューサーとして、動画プラットフォーム配信を通じてプロデュースをしながら、ライバー（ライブ配信）活動を行うアイドル候補生のアイドルデビューを目指します。

本プロジェクトは、視聴者とともにアイドルの未来を共創しながら、臨場感あるリアリティーショーとしてお届けしていきます。筋書きのないアイドルたちの道のりをぜひお楽しみください。



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

## 「ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON」8月25日に発売開始！

(株)バンダイナムコエンターテインメントと(株)フロム・ソフトウェアが、これまでのアクションゲーム開発から得た知見と経験を生かしながら、「ARMORED CORE」シリーズのコンセプトを改めて見つめ直し共同開発した、新たなアクションゲームを発売します。

シリーズ最新作となる本作は、パーツを組み替えてアSEMBLした自分だけのオリジナルメカである「アーマード・コア」を操り、立体的に広がる緩急あるSF世界を舞台に、縦横無尽に駆け巡ることができるアクションゲームです。射撃と近接格闘を駆使したダイナミックな動きで敵を圧倒し、強大な敵や難局に挑んでいく、多彩でアグレッシブなメカならではのアクションをお楽しみいただけます。

8月25日発売／PS5・PS4ダウンロード版：スタンダードエディション＝8,690円、デラックスエディション＝9,680円

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

©Bandai Namco Entertainment Inc. / ©1997-2023 FromSoftware, Inc. All rights reserved.



## 「テイルズ オブ フェスティバル 2023」開催！

(株)バンダイナムコエンターテインメントは、「テイルズ オブ」シリーズの豪華声優陣による特別なステージイベント「テイルズ オブ フェスティバル 2023」(全席指定・11,000円)を、6月10日(土)・11日(日)の2日間にわたって横浜アリーナで開催します。「テイルズ オブ」シリーズを愛してくださるファンの皆さまとともに作り上げる本イベントは、今年で15周年を迎えます。

大きな節目となる今回のイベントでは、過去最大規模の声優陣による豪華朗読劇と、テーマソングアーティストによるライブが見どころです。これまで“テイフェス”を支えてくれた声優陣やファンの皆さまとつくりあげる最高の2日間をお届けします。



TALES OF™ Series & ©Bandai Namco Entertainment Inc.

## 「みんな大好き塊魂アンコール+ 王様プチメモリー」

6月1日発売 (STEAM®版は6月2日) / 3,960円  
発売元：(株)バンダイナムコエンターテインメント

2005年に発売された「塊魂」シリーズ2作目「みんな大好き塊魂」がリマスター版となって登場。「塊魂」らしい表現はそのままに、画質を向上し、操作面でもより遊びやすく改修しています。

また、新要素として「子供時代の王様」で遊ぶことができる「王様プチメモリー」を追加しました。

(対応プラットフォーム：Nintendo Switch™/ PlayStation®5/PlayStation®4/ Xbox Series X|S/Xbox One/STEAM®)



みんな大好き塊魂アンコール+ 王様プチメモリー™ & ©Bandai Namco Entertainment Inc.

## 「Park Beyond」

6月16日発売 / 8,910円  
発売元：(株)バンダイナムコエンターテインメント

「Park Beyond」は、ドイツに拠点を置くLimbic Entertainment GmbHが開発した、まったく新しいタイプのテーマパークマネジメントゲームです。本作では不可能を可能にするという意味を持つ造語“Impossification”をテーマにしており、重力に縛られることなく、夢のテーマパークを作ることができます。

(対応プラットフォーム：PlayStation®5/ Xbox S-series X|S/ STEAM®)

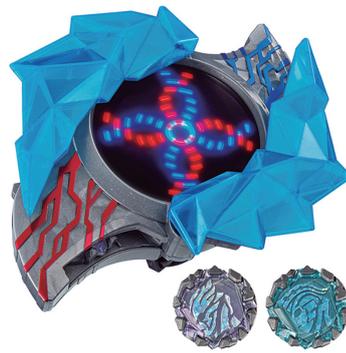


Park Beyond™ & © Bandai Namco Europe

## 『ウルトラマンブレーザー』放送・商品展開を開始

ウルトラマンシリーズの最新作『ウルトラマンブレーザー』(テレビ東京系、毎週土曜朝9時～)が7月8日より放送を開始します。本作は過去のシリーズとつながりを持たない新しい世界観で、続々登場する新怪獣と防衛隊「SKaRD」の激闘や、その隊長が変身するウルトラマンの活躍を描きます。

(株)バンダイから、変身アイテム「電光変身 DXブレーザーブレス」(写真左)や、ソフビフィギュアなどの玩具をはじめ、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。



▲「電光変身 DXブレーザーブレス」  
7月8日発売／7,920円



©円谷プロ ©ウルトラマンブレーザー製作委員会・テレビ東京

## 「SYNDUALITY Noir」のプラモデルやフィギュアが続々登場

(株)BANDAI SPIRITSは、バンダイナムコグループが製作し、ゲームも展開予定のTVアニメ「SYNDUALITY Noir」の商品を、7月以降順次発売します。主人公カナタが搭乗するメカ「デージーオーガ」を、プラモデル「HGシリーズ」や完成品フィギュア「超合金」で商品化するほか、物語の鍵を握るAI搭載ヒューマノイド「ノワール」もプラモデルやフィギュアで立体化。アミューズメント専用景品などの商品化も予定しています。



▲「HG デージーオーガ」(プラモデル)  
7月発売予定／4,070円



▲「S.H.Figuarts ノワール」  
(完成品フィギュア)企画進行中  
©SYNDUALITY Noir Committee

## 「オセロ」発売50周年！

日本で生まれたボードゲーム「オセロ」は、今年発売50周年を迎えました。これを記念して、(株)メガハウスでは世界最小オセロをはじめとした新商品の発売や、ロングセラー商品のパッケージをリニューアルします。

また、新たな遊び方をYouTubeで訴求し、オセロを楽しめる場所を増やすなど、プロモーションも強化しアニバーサリーイヤーを盛り上げていきます。



TM& © Othello, Co. and MegaHouse

## 「キャラパキ発掘恐竜チョコ」発売5周年！

発売中／108円 発売元:(株)バンダイ

2018年に発売した「キャラパキ発掘恐竜チョコ」が5周年を迎え、さまざまな記念企画を展開中です。

キャラパキの商品体験を盛り上げる、「発掘ピック」が付属した期間限定商品を、7月に発売します。また、同月には、Gakkenより「キャラパキ発掘恐竜」を一部モデルにした児童書籍の発売を予定。

さらに、特別仕様プラモデルの「プラノサウルス ティラノサウルス ゴールドメックver.」が合計5,000名に当たるキャンペーンや、どなたでも参加可能な「恐竜イラストコンテスト」も開催中です。



©BANDAI



▲特別仕様プラモデルの「プラノサウルス ティラノサウルス ゴールドメックver.」  
©BANDAI SPIRITS

## 今夏スタートのオリジナル作品や人気シリーズの新作を紹介

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、ゲームの展開も控えるオリジナルSFアニメーションシンデュアリテイ ノワール「SYNDUALITY Noir」（写真左上）や、「ラブライブ！サンシャイン!!」の公式スピンオフ「幻日のヨハネ -SUNSHINE in the MIRROR-」（同中央上）、シリーズ累計発行部数160万部突破の学園バトルファンタジーを原作とした「英雄教室」（同右上）が7月に放送開始します。

劇場作品としては、シリーズ初の3DCG作品「しん次元！クレヨンしんちゃんTHE MOVIE 超能力大決戦 ～とべとべ手巻き寿司～」(同左下)が8月4日に、「週刊少年ジャンプ」で短期集中連載され国内外で人気を博した鳥山明氏原作の「SAND LAND」（同右下）が8月18日に公開されます。



©SYNDUALITY Noir Committee  
©PROJECT YOHANE  
©新木伸・森沢晴行/集英社・英雄教室製作委員会  
©白井儀人/しん次元クレヨンしんちゃん製作委員会  
©バード・スタジオ/集英社 ©SAND LAND製作委員会

### 機動戦士ガンダムSEED DESTINY HDリマスター Complete Blu-ray BOX (特装限定版)

7月28日発売 / 44,000円

発売元：(株)バンダイナムコフィルムワークス

2013～2014年に発売した「機動戦士ガンダムSEED DESTINY HDリマスター Blu-ray BOX」全4巻の全話・全特典内容を1BOXに完全収録し、新規収録オーディオコメンタリーや次回予告集などの新規特典を加えた商品です。さらに、平井久司氏&重田智氏描き下ろし収納ボックス、平井久司氏描き下ろしデジスタックジャケット仕様となっています。



▲平井久司氏描き下ろしデジスタックジャケットイラスト ※画像はデザイン前のものです

©創通・サンライズ

### 「ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル2 MIRACLE LIVE!」テーマソング MIRACLE NEW STORY / Liella!

発売中 / 1,320円

発売元：(株)バンダイナムコミュージックライブ  
販売元：(株)バンダイナムコフィルムワークス

TVアニメ「ラブライブ！スーパースター!!」3期の制作が決定し、人気上昇中のLiella!が大人気リズムゲームの最新作「ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル2 MIRACLE LIVE!」のテーマソングを担当します。



©2022 プロジェクトラブライブ！スーパースター!! ©bushiroad

### 来栖りん Lantisよりメジャーデビューシングル「I wish」発売

発売中 / 初回限定盤=3,300円、通常盤A・B=各1,650円

発売元：(株)バンダイナムコミュージックライブ

アイドルグループのメンバーとして活躍してきた来栖りんが、(株)バンダイナムコミュージックライブの音楽レーベルであるLantisよりメジャーデビューしました。デビューシングル「I wish」は、透明感ある歌声を生かした楽曲に仕上がっています。



## アミューズメントユニット

## アーケードゲーム「太鼓の達人」オンライン版 中国で展開開始

(株)バンダイナムコアミューズメントと、万代南夢宮(上海)遊楽有限公司は、広州華立科技股份有限公司との協業事業として、アーケードゲーム「太鼓の達人」オンライン版の中国展開を開始します。2023年秋から稼働予定です。

国内同様オンラインでの展開を開始することで、楽曲の追加やソフトのアップデートが容易になり、今後は現地での人気楽曲も収録予定です。



Taiko no Tatsujin™Series &amp; ©Bandai Namco Entertainment Inc.

## 「GASHAPON® BANDAI Official Shop」イギリスで3店舗オープン

(株)バンダイナムコアミューズメントとBandai Namco Amusement Europe Ltd. (以下、BNAE) は、(株)バンダイ協力のもと、「ガシャポン®」専門店「GASHAPON® BANDAI Official Shop」の「NAMCO Funscape Trafford Centre」店、「NAMCO Funscape Metrocentre」店、「NAMCO Funscape Norwich」店(ポップアップ)をイギリスでオープンしました。

バンダイナムコアミューズメントが店舗運営ノウハウの共有やサポートを、BNAEが店舗の運営、商品輸入を担当。今回オープンした3店舗を足掛かりに、「ガシャポン®」を通して海外での市場開拓を目指します。



## バンダイナムコアミューズメントが ららぽーと門真に3施設同時オープン

(株)バンダイナムコアミューズメントは、4月に開業した大型商業施設「三井ショッピングパーク ららぽーと門真」(大阪府門真市)3階に、アミューズメント施設「namcoららぽーと門真店」、ウルトラマンの世界観をモチーフにしたアスレチック施設「ウルトラアスレチック大阪店」、「すみっコぐらし」の世界観を表現したプレイグラウンド「すみっコぐらしあそびスタジオ ららぽーと門真」の3施設を同時にオープンしました。



©円谷プロ ©2023 San-X Co., Ltd. All Rights Reserved. ©Bandai Namco Amusement Inc.

## 「浅草花やしき」開園170周年記念！ 2023年7月に新エリアオープン

(株)花やしきが運営する「浅草花やしき」は開園170周年を迎えるに当たり、7月に園内一部のリニューアルおよび新エリアをオープンします。日本の怪談をテーマにした新お化け屋敷コンテンツなどのアトラクション3機種や飲食店舗が登場する予定です。

なお、リニューアル準備のため、5月30日～6月28日の間は休園します。



※写真はリニューアル前のものです

## 「キッザニア東京」に パビリオン出展

(株)バンダイは、自社が推進するサステナビリティプロジェクト「未来・クリエイション」の目標の一つである「未来を担う子どもたちに向けた教育・体験価値の提供」の施策として、子どもの職業・社会体験施設「キッザニア東京」に「おもちゃ工場」パビリオンを出展しました。

同パビリオンでは、ガシャポンを用いて「ものづくりの面白さ」を伝えるとともに、環境に配慮した商品を「つくる」体験により、サステナビリティへの興味・関心を持ってもらう機会を提供します。



©KidZania PAC-MAN™& ©Bandai Namco Entertainment Inc.

## 「アイドルマスター」シリーズを通じた マイボトル推奨 古着回収活動を実施

(株)バンダイナムコエンターテインメントは、IPを活用したファンとともに取り組むサステナブル活動の一環として、「アイドルマスター」シリーズを通じて「マイボトル持ち歩きでサステナブルなプロデュース活動!」「古着リサイクルでサステナブルなプロデュース活動!」と銘打った活動を、それぞれ実施しました。

また、「アイドルマスター シャイニーカラーズ」のユニット「放課後クライマックスガールズ」のアイドルたちが、プラスチック資源循環に関する広報PRを務めるなど、環境省との取り組みも行っています。



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

### Information

## 株主の皆さまへ

## 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）

対象となります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。なお、当社は2023年4月1日を効力発生日として株式分割をしておりますが、分割後の株主優待制度につきましては決定次第ご案内いたします。

### 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<sup>※1</sup>（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<sup>※2</sup>
- 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）<sup>※3</sup>
- ⑤バンダイナムココイン（500コイン）<sup>※4</sup>
- 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）<sup>※5</sup>
- ⑦寄付<sup>※6</sup>

- ※1 2023年9月29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 バンダイナムココインは、(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。

### 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

※保有株式数は2023年3月末日現在のものとなります