

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 勝第1四半期は幅広い事業領域による
ポートフォリオ経営が効果を発揮

(株)バンダイナムコホールディングスは、2024年3月期（2023年度）第1四半期（2023年4月～6月）の業績を発表しました。今回は、業績や各事業の今後の動向などについて、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 勝に話を聞きました。

—第1四半期の業績を発表しました。

川口 2023年度第1四半期は、IP※軸戦略を核に各地域や事業を横断・連携し、ALL BANDAI NAMCOで一体となった取り組みを強化しました。グループ全体では、ハイターゲット（大人）層向け商品やカード商材が人気となったトイホビー事業、業務用ゲーム機の新製品の販売などが好調だったアミューズメント事業の2事業が過去最高業績となり、業績に貢献しました。デジタル事業においては、家庭用ゲームで大型タイトルのリピート販売が好調だった前年同期とのタイトル編成やプロダクトミックスの変化が、業績に影響しました。グループ全体では、幅広い事業で構成されるポートフォリオ経営が効果を発揮しました。

この結果、当第1四半期連結累計期間の業績は、売上高2,248億円、営業利益279億円、経常利益327億円、親会社株主に帰属する四半期純利益217億円となり、前年同期比で増収減益となりました。

—事業ごとの状況を総括してください。エンターテインメントユニットの2つの事業はどうでしたか？

川口 デジタル事業では、家庭用ゲームのワールドワイド向け大型タイトルの発売を第2四半期以降に予定していることや、前年同期と比較してリピートタイトルの販売本数が

落ち着くなど、タイトル編成とプロダクトミックスの変化が、業績に影響しました。ネットワークコンテンツにおいては、PCタイトルの新作「BLUE PROTOCOL」が順調にスタートしたほか、「DRAGON BALL」シリーズや「ONE PIECE」などの主力タイトルがユーザーに向けた継続的な施策により、映画公開との連動で好調だった前年同期に劣らない水準で安定的に推移しました。

トイホビー事業は、原材料価格や燃料価格上昇の影響を受けたものの、好調なカテゴリーやグローバル展開の拡大、生産体制の強化などを図ったことにより引き続き好調に推移しました。具体的には、「機動戦士ガンダム 水星の魔女」で新規ファン層が拡大した「ガンブラ」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（大人）層向けの商品が、販売・マーケティングや商品ラインナップの強化により国内外で引き続き好調に推移しました。また、ワールドワイドでヒット中の「ONE PIECEカードゲーム」などのカード商材やカプセルトイなどが、商品ラインナップや顧客とのタッチポイントの強化により業績に貢献し、過去最高業績となりました。

—IPプロデュース事業とアミューズメント事業は？

川口 IPプロデュース事業は、IP創



出強化を目的に映像事業の拠点統合を行い、映像製作におけるノウハウや人材の交流強化を図りました。事業面では、「機動戦士ガンダム 水星の魔女」の放送が新規ファンを獲得し、グループの商品・サービスの販売好調につながりました。また、「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」などのライセンス収入や映像配信などが好調に推移しました。

アミューズメント事業は、業務用ゲーム機の新製品「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」の販売が業績に貢献し、過去最高業績となりました。施設事業においては、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102.6%となったほか、「バンダイナムコ Cross Store」や「ガシャポンのデパート」のようなグループの商品・サービスと連携したバンダイナムコならではの施設展開が好調に推移しました。

(次ページに続く)

※Intellectual Property、キャラクターなどの知的財産

中長期でIP価値を最大化することを目的に グループ横断で戦略的に国内外へアプローチ

— 2023年度上半期および通期の業績予想を教えてください。

川口 上半期の業績予想は、第1四半期の実績と第2四半期の商品・サービスのマーケティング計画などを精査した結果、5月10日に公表した予想値に対し、為替差益などによる営業外収益が増加する見込みとなり、経常利益の予想を620億円から650億円へ変更しました。また、事業別の内訳については、デジタル事業、トイホビー事業、アミューズメント事業の各予想数値を見直しました。なお、2023年度通期の業績予想については、第1四半期の実績のみで年間の動向を判断することが難しいことから見直しを行っておりません。

— 今後の事業の動向については？

川口 IP軸戦略において事業や地域を横断する定番IPについては、ALL BANDAI NAMCOで展開するグループ横断プロジェクトを設置しています。各プロジェクトでは中長期でIP価値を最大化することを第一の目的とし、IPホルダーなどのパートナーともしっかり連携して、戦略的な取り組みを進めています。ここ数年、「DRAGON BALL」「ONE PIECE」「ガンダム」の商品・サービスの売上高が着実に伸びているのも、過去より国内外で地道な取り組みを続けてきた背景があります。

横断プロジェクトのもと、「機動戦士ガンダム 水星の魔女」では、公開前からさまざまなアプローチで話題を発信しました。映像作品と商品・サービスが両輪で、ファンを巻き込み、令和のガンダムとして新たなファンをつかむことができました。今後はこの新しいファンにも継続的にアプローチし、しっかりとつながり続けます。また、これからも、これらのIPに続く柱となるIPの育成に取り組んでいきます。

— 各事業の今後のトピックスを聞かせてください。デジタル事業は？

川口 (株)フロム・ソフトウェアとの共同開発タイトル「アーモर्ड コアARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON」を8月に発売しました。複数の海外大型イベントへの出展、大型プロモーション、トレーラーの公開など、盛り上げを図っています。ワールドワイド向け新作タイトルについては、11月発売予定の「NARUTO X BORUTO ナルティメットストーム コネクションズ」、2024年1月発売予定の「鉄拳8」などをはじめ、来年度以降発売予定のものも含めて複数タイトルの開発を行っています。PC向けでは、6月にリリースした「BLUE PROTOCOL」がサービス開始約1週間で累計プレイヤー数が60万人を超えるなど順調にスタートしました。定期的なアップ

デートなど運営の工夫で継続的に盛り上げていきます。ネットワークコンテンツは、第2四半期以降、主力IPタイトルのイベントを強化していくほか、「アイドルマスター」の新作タイトルなども投入していきます。

2023年度のデジタル事業は、第2四半期から本格スタートするタイトル編成となっていますので、ご期待いただきたいと思います。

— トイホビー事業については？

川口 トイホビー事業は、好調カテゴリーをワールドワイドで強化します。ハイターゲット（大人）層向け商品では、世界ツアーのような大型イベントやショップ展開などを積極的に行い、ファンとのリアルなつながりを深めています。一方でECについても国内外で強化しています。欧州ではフランスで自社ECを立ち上げたほか、国内では「プレミアムバンダイ」の国内会員数がまもなく555万人を突破することを記念し、大型キャンペーンを実施しました。

また、「ONE PIECEカードゲーム」については、欧米やアジアでも熱いファンを獲得しています。生産体制を強化するとともに、定期的な新弾投入やイベントの開催、発売1周年記念の大型プロモーションでカードゲーム市場への定着を図ります。

トイ商材では、Wi-Fiを使って世界中のたまごっちと“たまバースTamaverse”上で出会える「たまごっちユニTamagotchi Uni」を7月に発売しました。たまごっちは



▲「機動戦士ガンダム エクストリームバーサス2 オーバースト」



▲サンディエゴコミコンの「SAND LAND」ブース

1996年の発売以来、時代と共に進化を続け、今や幅広い層に支持されています。今後もさまざまなインフ

ルエンサーやブランドとのコラボも積極的に行います。

バンダイナムコならではの事業領域を生かしたIP展開で世界中のファンを笑顔にする

— IPプロデュース事業の動向は？

川口 ファンの視聴環境を踏まえ、TVアニメ作品に加え、配信向け、劇場向け作品の強化を行います。TVアニメでは、「SYNDUALITY Noir」^{シンデュアリティ ノワール}が7月からスタートし、話題が広がってきています。IPプロデュース、デジタル、トイホビーの各事業が企画当初から連携し、新規IPとしての立ち上げを目指します。劇場作品では、グループのアプリゲーム発IP「アイドリッシュセブン」が、ファンを巻き込んだ施策によりロングランでヒットしています。また、鳥山明氏のコミック原作で、サンライズスタジオが製作参加する劇場作品「SAND LAND」を8月に公開しました。製作過程においては、鳥山氏からさまざまなご意見やアドバイスをいただき、バンダイナムコグループのクリエイター陣にとって、大変貴重な経験となりました。映画公開に先駆けて7月に行われたサンディエゴコミコンのワールドプレミアでは、海外のファンからも熱い声援を受けており、トイやゲームなど商品・サービス面でも盛り上げていきます。

IPプロデュースでは、今後もさまざまな意欲的な新作を公開予定ですので、ご期待ください。

— アミューズメント事業は？

川口 アミューズメント事業は、市場が回復し、施設と業務用ゲーム機販売の両輪がバランスよく展開することができ、事業基盤が厚くなりました。施設においては、バンダイナムコならではの施設を多店舗化しています。海外でもガシャポンやカードゲームの店舗をオープンしており、8月には「バンダイナムコ Cross Store」初の海外店舗もイギリスにオープンし、好調な出足です。

業務用ゲーム機では、2023年度は第2四半期より「マリオカートアーケードグランプリDX」の改造キットを投入したほか、9月以降に中国で「太鼓の達人」の本格稼働を開始します。「アイドルマスター」の新たなゲーム機も開発中で、さまざまな立地やファン層に対応できる幅広いバリエーションの機器を開発・販売していきます。

— ステークホルダーにメッセージをお願いします。



▲「ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON」

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

川口 2023年度に入り、世界各地域で開催されているアニメ関連のイベントの会場に足を運びました。IPの認知スピードにおいて時差はないこと、ファンのIPへの熱量を感じました。バンダイナムコの商品・サービスも、世界同時展開できる時代となりました。このチャンスを追い風にビジネスを拡大したいという思いはもちろんあります。それ以上に、IPを通じて、世界中の人たちが国境を超えてつながり、楽しさや感動などさまざまな感情を共有し、人々を笑顔にすることに携わるバンダイナムコの存在意義に、我々は誇りを感じています。

これからもさまざまなステークホルダーの皆さまの期待に応えるべく、全力で取り組んでまいります。

◆2024年3月期第1四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	224,812	27,989	32,733	21,786
前年同期比	104.0%	63.0%	63.8%	58.9%

◆2024年3月期第2四半期累計期間の連結業績予想

(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
今回予想* (2023年8月発表)	475,000	60,000	65,000	44,000
前回予想 (2023年5月発表)	475,000	60,000	62,000	44,000

※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。

◆2024年3月期第1四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	68,040	2,661
トイホビー	120,372	23,629
IPプロデュース	14,992	1,058
アミューズメント	28,240	3,157
その他	8,098	481
消去・全社	△14,932	△3,000
合計	224,812	27,989

3D対戦格闘ゲーム「鉄拳」シリーズの最新作「鉄拳8」2024年1月発売！

(株)バンダイナムコエンターテインメントは、シリーズ累計5,500万本以上の世界販売本数を誇る3D対戦格闘ゲーム「鉄拳」シリーズの最新作である「鉄拳8」を2024年1月26日に発売します。

本作のビジュアルは「鉄拳7」から完全リニューアルし、一新したプレイアブルキャラクターの高解像度のモデリングや、水滴が肌を流れる様子や髪・筋肉の動きまで忠実に表現し、次世代ハードウェアの限界に挑戦しました。さらに、破壊されていくステージの背景や、ダイナミックな波しぶき・竜巻などの情景はバトルステージに重厚感を与え、より没入感のあるバトルへといきます。

本作のバトルコンセプトのキーワードは「^{アグレッシブ}Aggressive」。新たなバトルシステム「^{ヒート}Heat」システムにより、特殊なアクションや各キャラクターの個性・特性の強化ができ、プレイヤー自身が能動的に駆け引きを仕掛け、攻めの起点とすることが出来ます。「鉄拳」シリーズならではのプレイフィールや駆け引きはそのままに、攻撃的かつ積極的なバトルや、より強化されたステージの破壊ギミックなどを通じて、「プレイする人」と「観戦する人」の両者にシリーズ最高の壮快感を提供します。

2024年1月26日発売／通常版：9,680円ほか

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



TEKKEN™8 & ©Bandai Namco Entertainment Inc

アニメ「アイドルマスター ミリオンライブ！」劇場先行上映を実施

(株)バンダイナムコエンターテインメントが企画・製作するアニメ「アイドルマスター ミリオンライブ！」は、2023年8月より、TVアニメ全12話を全3幕(1幕当たり4話)、各3週間ずつ全国の劇場で先行上映しています。

本作は、春日未来・最上静香・伊吹翼を中心に765プロダクションに新たに集まった39人のアイドルと、彼女たちの活動拠点となる765プロライブ劇場の始まりからその成長を描いた物語です。

先行上映を開始した8月には、第1幕およびキャストトークショーを楽しめる舞台挨拶も開催しました。さらに先行上映期間中には、来場者特典の配布や、コンサートライトを持ち込んで劇場の臨場感を体験できる応援上映などを実施し、作品をより一層楽しむことができる企画となっています。

なお、TVアニメは、2023年10月よりテレビ東京、BS11にて放送開始予定です。



©Bandai Namco Entertainment Inc.

「第2回GYAAR Studio インディーゲームコンテスト」の募集を9月21日より開始

(株)バンダイナムコエンターテインメントと(株)バンダイナムコスタジオは、インディーゲームレーベル「^{ギヤースタジオ}GYAAR Studio」において、「第2回GYAAR Studio インディーゲームコンテスト」の募集を9月21日より開始します。

本コンテストは、インディーゲームクリエイターに向け積極的に支援を行い、今後のゲーム市場のさらなる活性化につなげていくことを目的としており、今回で2回目の開催となります。

昨年開催した第1回コンテストから選出している「プラチナ賞」「入賞」に加え、今回より新たに「佳作」を創設しました。最大で17作品に、支援金やさまざまな支援プログラムを用意しています(総額最大1億円の支援金贈呈)。



「仮面ライダーガッチャード」放送開始

「仮面ライダーガッチャード」が、9月3日より放送を開始します(テレビ朝日系、毎週日曜午前9時〜)。本作は、錬金術によって造られた101体の人工生命体「ケミー」が保管されたカード「ライドケミーカード」を巡る物語です。主人公は2枚のカードを、変身ベルト「ガッチャードライバー」に装填し、錬金することで、「仮面ライダーガッチャード」に変身。カードから解放されてしまった101体のケミーを回収するために戦います。



◀「変身ベルト DXガッチャードライバー」
▲「ライドケミートレカ PHASE:01」
いずれも9月2日発売

ライダーガッチャード」の変身なりきり遊びを楽しめる「変身ベルト DXガッチャードライバー」(7,920円) や、同商品をはじめとした玩具シリーズと一緒に遊ぶ「ライドケミートレカ」のカードパック「ライドケミートレカ PHASE:01」(全88種・5枚入り、220円) などのなりきりアイテムを発売中です。幅広い層に人気のある「カード」を仮面ライダーのキーアイテムとして、玩具売場やカードショップ、コンビニエンスストアなど多彩なタッチポイントで展開し、さらなるユーザーの拡大を目指します。

©2023石森プロ・テレビ朝日・ADK EM・東映

新ブランド「BANDAI CARD GAMES」誕生

(株)バンダイは、トレーディングカードゲーム事業において、世界に向けたブランドイメージを確立していくことを目的に、新ブランド「BANDAI CARD GAMES」を発表しました。2022年に発売した「ONE PIECEカードゲーム」の世界的ヒットに加え、2024年2月に「DRAGON BALL SUPER CARD GAME FUSION WORLD」の発売も決定し、日本から世界中にトレーディングカードゲームを届けます。



「TAMASHII NATIONS STORE NEW YORK」オープン

(株)BANDAI SPIRITSは、9月8日、大人向けコレクターズ商品の統一ブランドである「TAMASHII NATIONS」の米国初となる旗艦ショップ「TAMASHII NATIONS STORE NEW YORK」を、ニューヨークにオープンします。世界最高峰のエンターテインメント集合地であるタイムズスクエアで、商品販売・展示を通じて感動体験を提供します。



©尾田栄一郎/集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©創通・サンライズ・MBS

「Tamagotchi Uni」

発売中/ 8,250円 発売元:(株)バンダイ

(株)バンダイは、たまごっちシリーズ最新機種「Tamagotchi Uni」を、7月に世界同時発売しました。たまごっち史上初となるWi-Fi搭載で、世界中のユーザーが育てたたまごっちと出会うことができ、世界同時配信されるイベントにも参加可能です。また、見た目や性格がさまざまで個性的なたまごっちを育てられるほか、身近な友達と直接通信したくなる遊びが満載です。



Tamagotchi Uni
たまごっちユニ
©BANDAI

「DIGICALIZED」

発売中/ シューズ:4,950 ~ 5,390円 発売元:(株)バンダイ
専用センサーユニット:3,300円

「DIGICALIZED」は、小学生向けの「超体感型スマートシューズ」です。デジカライズシューズに専用センサーユニットをセットし、専用アプリと連携させて使用します。アプリ内のアバターを通じて各種体感アクティビティをプレイすることで、子どもたちに継続的な運動を促し、楽しみながら健康になってもらうことを目的としたシューズです。



今秋スタートの人気原作のアニメ化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、「週刊少年チャンピオン」（秋田書店）にて好評連載中の新時代ヒーローコミックを原作とする「SHY」（写真左上）がテレビ東京系列にて10月より、また「週刊ヤングジャンプ」（集英社）にて好評連載中の新感覚ファミリー系ラブコメディ「君のことが大大大大大好きな100人の彼女」（同右上）がTOKYO MXほかにて10月8日より放送開始となります。

劇場作品では、大人気アニメ「ガールズ＆パンツァー」シリーズの最新作となる「ガールズ＆パンツァー 最終章」第4話（同左下）が、10月6日より全国の劇場で公開となります。

また、今年で10周年を迎える「ガンダムビルドシリーズ」の最新作「ガンダムビルドメタバース」（同右下）を、ガンダム公式YouTubeチャンネル「ガンダムチャンネル」にて10月より全3話を配信します。

IPプロデュースユニットでは、今後もさまざまなIPをお届けし、私たちがつくった“いいもの”で世界中がつながっていくことを目指して、挑戦し続けます。



©実樹ぶきみ（秋田書店）／SHY製作委員会
©中村力斗・野澤ゆき子／集英社・君のことが大大大大大好きな製作委員会
©GIRLS und PANZER Finale Projekt
©創通・サンライズ

「ブルーロック エゴイストフェスタ2023」開催

開催日：11月26日（日）昼夜2回公演

主催：(株)バンダイナムコフィルムワークス

(株)バンダイナムコミュージックライブ

シリーズ初の大規模イベント「ブルーロック エゴイストフェスタ2023」を、11月26日にアリーナ立川立飛にて開催します。浦和希（潔世一役）、海渡翼（蜂楽廻役）をはじめとした豪華キャストや、主題歌を担当した仲村宗悟、ASH DA HEROが出演します。チケットのプレイガイド最速先行販売を9月15日より開始し、10月には、一般発売も予定しています。

ブルーロック
エゴイストフェスタ
EGOIST FESTA
2023

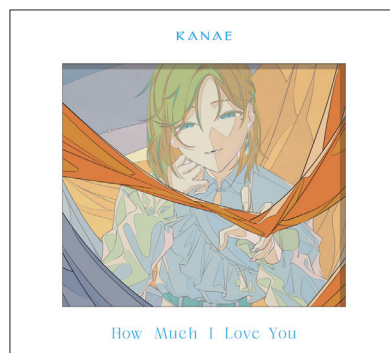
©金城宗幸・ノ村優介・講談社／「ブルーロック」製作委員会

バーチャルライバー 叶 Lantisレーベルより1stシングルをリリース

発売中／初回限定盤＝2,860円、通常盤＝1,430円

発売元：(株)バンダイナムコミュージックライブ

大人気バーチャルライバー 叶が、2枚のミニアルバムに続き自身として3枚目となる1stシングルCD「How Much I Love You」をリリースしました。透明感のある柔らかな声で歌い上げた、異なるテイストのラブソングを3曲収録しています。初回限定盤には、トレーディングカードキーホルダーを同梱しています。



©2023 Bandai Namco Music Live Inc. ©ANYCOLOR, Inc.

アミューズメントユニット

「バンダイナムコ Cross Store」がロンドンにオープン

(株)バンダイナムコアミューズメントとBandai Namco Amusement Europe Ltd.は、体験型リテール施設「Bandai Namco Cross Store Camden, London」を、8月にイギリス・ロンドンのカムデンマーケット内にオープンしました。日本のIPを用いたハイクオリティーな商品を、フィギュアから日用雑貨までオフィシャルショップならではの品ぞろえで提供します。実店舗だからこそ生まれるIPやアイテムとの新しい出会い、そしてイベントなど、直営店ならではの接客を通じて、イギリスのIPファンに向けて施設の体験価値を提供します。



画像提供: Camden Market

花やしきが開園170周年リニューアルオープン

(株)花やしきが運営する「浅草花やしき」は、8月7日の開園170周年に先駆けて、7月より新エリアをオープンしました。新エリアには、「江戸四大怪談」をモチーフにリニューアルしたお化け屋敷や、プロジェクションマッピングで彩られた空間「NAKED花景色」、浅草を一望しながら過去をたどる映像型アトラクション「パノラマ時間旅行」、ARで現れる妖怪を激写するコンテンツなど、最新の施設を取りそろえています。また、飲食店「お花見茶屋」では、8年ぶりに復活する名物「パンダカー焼き」や、見た目がかわいい「花むすび」など、お腹も心も満たされるフードを提供します。



画像提供: 浅草花やしき

アミューズメント施設「namco」など続々オープン

(株)バンダイナムコアミューズメントは7月、和太鼓リズムゲーム「太鼓の達人」の世界観を用いて、尾張三河の名所旧跡や地域のお祭りを表現した東海エリア初展開のアミューズメント施設「namco 太鼓の達人毎日おまつりだドン! イオンモール長久手店」を、商業施設「イオンモール長久手店」(愛知県長久手市)の4階にオープンしました。また、同月アミューズメント施設「namco」を商業施設「プレ葉ウォーク浜北」(静岡県浜松市)と、商業施設「サニーサイドモール小倉」(福岡県北九州市)にそれぞれオープンしました。



▲ namco 太鼓の達人毎日おまつりだドン!
イオンモール長久手店

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



▲ namco サニーサイドモール小倉店

トランポリン競技 堺亮介選手
世界選手権日本代表に決定

(株)バンダイナムコアミューズメント社員でトランポリン競技の堺亮介選手が、6月に都内で行われた最終選考会で、11月にイギリスで開催される世界選手権の日本代表選手に選出されました。2024年のパリオリンピックの出場枠をかけて、世界選手権を戦います。



スピード感を持ってグローバル展開を推進し 世界中のファンに商品・サービスを届けたい

2023年4月、(株)BANDAI SPIRITSでプラモデルやコレクターズフィギュア部門の指揮を執ってきた榊原博が社長に就任しました。今回は、IP軸戦略のもと、トイホビー事業の海外展開をけん引するBANDAI SPIRITSの現在の状況や今後の展望、今期の注目商品・サービスなどについて聞きました。

—社長就任から約半年が過ぎました。今の感想を聞かせてください。

榊原 あっという間の半年でしたが、中長期での成長を見据えた取り組みが増え、さらにスピード感が増しているように感じます。今まで以上に会社が一体となり、またグループの力を活用してALL BANDAI NAMCOで世界中に商品を届けたいと考えています。

10月には本社を移転し、東京・三田エリアのオフィスを統合します。分散していた拠点を一つにすることで、これまで以上の一体感が生まれることを期待しています。当社の全部門がワンフロアに集まるわけではありませんが、同じビルで仕事することによって、より相互理解が深まり、仕事をスムーズに進められると思っています。

—社内の各部門が相互理解するために必要なことは？

榊原 会社が大きくなり、組織が縦割りになりつつありますが、各部門のビジョンや目指すべき方向性をできる限り合わせるように注力しています。バンダイナムコグループ全体では、「Fun for All into the Future」という「パーパス」(企業の社会的意義)のもと、私たちのエンターテインメントで世界中のファンとつなが

る未来をともに創造していくことを目指しており、「Connect with Fans」という中期ビジョンを掲げています。社内の各部門に対しても、それを具現化していこうということを伝えてきました。

幸いにも当社の社員はモノづくりに対してものすごく真摯で、決して妥協しないプロ集団です。それがBANDAI SPIRITSの原点であり、強みだと自負しています。その意識を全員で共有し、理解し合って仕事を進めていけば、良い結果に結びつくはずです。

—業績が好調ですが、その要因を聞かせてください。

榊原 映像配信などの視聴環境をはじめ、SNSなど、アニメやIPへのタッチポイントが進化し、ワールドワイドで広がっています。全世界で同時に映像配信を開始することも可能になり、コンテンツを取り巻く状況はここ数年で大きく変わりました。この変化が、ハイターゲット(大人)層向け事業好調の一つの要因です。

またそれに伴い、映像配信から大きなタイムラグなくワールドワイド

に商品を届けるためには、企画段階から生産、販売までの連携が非常に重要になっており、それができるようになってきたことも大きいです。

—コロナ禍が収束に向かいつつありますが、変化はありますか？

榊原 コロナ禍によって屋内で過ごす時間が多くなり、コンテンツに触れる人が増えたことで、事業カテゴリーによる違いはあるものの、全体としてはトイホビー事業にとってプラスになりました。現在は、リアルイベントの開催や、実際の商品を見たいというお客さまの声が大きくなっており、リアルイベントの集客もかなり戻ってきています。今後は海外を含めて、リアルとデジタルを融合させたプロモーションやイベントが期待されています。

—バンダイナムコの優位性はどこにあると考えていますか？

榊原 IPを中心にグローバル展開を図るIP軸戦略です。グループ会社を含めた販社や代理店などのパートナーが世界各国にいて、コンテンツ展開と連動して商品を展開できることは、大きなアドバンテージになっていると感じます。また、トイホビー事業とデジタル事業のユニット統合で、ゲームIPとも連動できるようになりました。その中でも戦略IPに位置付けている「ガンダム」や「DRAGON BALL」「ONE PIECE」などは、昨年からその成果が出始めています。今後はそれらに「NARUTO」が



▲「機動戦士ガンダム 水星の魔女」プラモデル
「HG 1/144 ガンダム キャリバーン」



▲「TAMASHII NATIONS WORLD TOUR - TAMASHII NATIONS 15th ANNIVERSARY -」メキシコ会場



▲「超合金 サンドランド -国王軍戦車隊104号車」
▶「一番くじ SAND LAND」A賞 MASTERLISE ベルゼブブ



株式会社BANDAI SPIRITS 代表取締役社長 榊原 博

加わることになるので、さらに勢いをつけていきたいと思います。

—新規IPの取り込みや商品化も早いですね。

榊原 当社は新しいものへの感度が高い社員が多いので、役職や年齢にかかわらず社内で「これは売れる」「これは面白い」という声が上がったときは、できるだけ止めずに、まず

はチャレンジしてみるということを大事にしています。それが、あらゆる場面でスピード感につながり、チャンスをつかみやすくします。その上でより良い商品やサービスをファンに届けようとする姿勢が、IPを大切に扱う会社として、版權元さまの信頼を得ることができているのではないかと考えています。



■さかきばら ひろし 榊原 博社長のプロフィール

<経歴>

1964年1月15日生

1988年4月 (株)バンダイ入社

2008年4月 同社執行役員アパレル事業部ゼネラルマネージャー

2016年4月 Bandai Namco Taiwan Co.,Ltd.代表取締役社長

2017年4月 (株)メガハウス代表取締役副社長

2019年4月 同社代表取締役社長

2021年4月 (株)BANDAI SPIRITS取締役

2023年4月 同社代表取締役社長(現職)

国内を伸ばしつつ引き続き海外成長を目指し トイホビー事業の海外展開のけん引役を担う

—エンターテインメントユニットとトイホビー事業の中でBANDAI SPIRITSの役割は？

榊原 当社の商品は、トイホビー事業の中では海外での展開が比較的早く、アジアや北米をはじめとして先頭に立ってきました。今後のグローバル展開においても、各拠点と連動しながらトイホビー事業のけん引役を果たしたいと考えています。

—海外でのイベントなどでもけん引役を務めることになりませんか？

榊原 当社だけが前面に出るのではなく、商品の展示などに関しては(株)バンダイと協力しながら進めます。そこに(株)バンダイナムコエンターテインメントのゲームやIPプロデュースユニットの映像なども加わり、グループで連携を図りながらお客さまとのタッチポイントを増やします。

一方で、ゲームがメインのイベントにも、トイホビー事業として参加する機会が増えていくかもしれません。関連商品の販売などでは、すでに一緒にプロモーションを展開するようになっているので、バンダイナムコエンターテインメントと協力しながら、戦略的に進めていきたいと考えています。

—国内に関しては？

榊原 グローバル展開にはもちろん日本も含まれており、国内も成長させながら、さらに海外を伸ばしていくということです。引き続き国内に

も注力しながら海外各社と連携し、全体でより大きいビジネスにつなげる。これは、当社だけでなくグループ全体で共有している方向性です。

また、2024年度末までに、プラモデルの国内生産拠点である「バンダイホビーセンター」の新工場を稼働させる予定です。生産力の向上はもちろん、AIによる自動化など、新しい技術やシステムを導入し、地域との共生も意識した工場になる予定です。生産体制の強化に関する取り組みも進め、お客さまにしっかりと商品をお届けできるよう、引き続き注力していきます。

—今期の注目IPや商品、サービスについて聞かせてください。

榊原 まず、「ガンダム」に関しては、10月にIPメタバースの「ガンブラコロニー」がテストオープンします。来年1月には劇場版「機動戦士ガンダムSEED FREEDOM」が公開され、多方面での展開を継続します。

また、コレクターズ事業のブランド「TAMASHII NATIONS」は、今年で15周年を迎え、現在「TAMASHII NATIONS WORLD TOUR」を開催中です。4月に開催したニューヨークを皮切りに、東京、メキシコシティ、上海、パリと、9月までに世界5都市を巡回します。そして、9月にはニューヨークのタイムズスクエアに「TAMASHII NATIONS STORE NEW YORK」(P5に関連記事)をオーブ

ンし、ワールドワイドでTAMASHII NATIONSブランドの認知向上を図っていきます。さらに、8月に映画が公開された「SAND LAND」は、超合金や「一番くじ」など当社の全事業部から商品が発売されます。今後の動向にもご注目いただきたいIPです。

—仕事に対するポリシーは？

榊原 私たちは、お客さまに喜んでいただける商品をお届けすることが使命ですが、その前提として、まず社員自身が楽しんで仕事をするのが大切だと思っています。職種に関係なくどんな仕事であっても、どれだけ楽しみながら取り組めるかということが大事です。それが結果的に、より良いモノづくりやサービスにつながると考えています。

私の夢は、世界中のマーケットにBANDAI SPIRITSの商品・サービスを提供することです。まだ展開できていないエリアを含め、世界中のファンに商品・サービスを届けられるよう、さらなる成長を目指していきます。

「ガンダムR作戦 2023」 規模を拡大し全国47都道府県で開催

「ガンダムプロジェクト」と(株)BANDAI SPIRITSは、ガンダムを通じてリサイクルへの関心を高めるイベント「ガンダム^{リサイクル}R 作戦 2023」(入場・参加無料)を、7月から全国47都道府県で展開しています。

会場では、「ガンプラリサイクルプロジェクト^{*}」で回収したランナー(プラモデルの枠の部分)をリサイクルして生産した「エコプラ」の体験キットと特別冊子、限定ステッカーを無料配布。楽しくガンプラを組み立てた後に、ランナーを実際に回収ボックスに入れていただくことで、プラスチックの循環を身近に感じていただけます。ガンダムとガンプラを通じて社会のリサイクルへの関心を高め、持続可能な社会の実現を目指します。

※ガンプラのランナーをリサイクルし、ファンの皆さまとともに循環型社会の形成を目指す取り組みで、2021年度は約11トン、2022年度は約21トンのランナーを回収しました。



©創通・サンライズ

Front Line

現場から

新規大型SFプロジェクト「SYNDUALITY」始動

(株)バンダイナムコフィルムワークス **まつだ ひろし 松田 宙**
(株)BANDAI SPIRITS **たつみ ともや 辰巳 友哉**
(株)バンダイナムコエンターテインメント **ふたみ ようすけ 二見 鷹介**

バンダイナムコグループの完全オリジナル新規IPとしてアニメ、ゲーム、玩具を同時に企画・展開する大型プロジェクト「SYNDUALITY」について、それぞれの担当者に話を聞きました。

Qどのようなプロジェクトですか？

Aアニメとゲームと玩具を同時進行で企画し、多面的に展開するプロジェクトです。「SYNDUALITY」は、現代から約200年後の世界を舞台に人間とヒューマノイドがお互いを思い合いながらもすれ違う切なさをテーマに、アニメとゲームで同じ世界観を共有しながらも、それぞれの長を最大限に引き出すため、別のストーリーを展開します。また、企画段階から玩具を想定したメカデザインを行っています。3事業を計画的に進行することで、話題の長期化やそれぞれの入り口から相互にファンを取り込むことも期待できます。

Q7月より放送のアニメ「SYNDUALITY

ノワール」について教えてください。

Aテレビ東京系列でのテレビ放送と、Disney+で独占配信を行っています。アニメはエモーショナルなストーリー展開にこだわりました。後半にはキャラクター同士の関係性が大きく明らかになり、ドラマが生まれる展開になります。SF作品ですが、戦闘シーンだけに注目されるのではなく、ストーリー自体が面白い作品になるようにこだわりました。また、演出では(株)バンダイナムコミュージックライブが担当した音楽も重要な役割を果たしています。

Qトイホビー商品展開については？

A作品の企画段階から一緒に取り組んだことで、放送開始に合わせて玩具を展開でき、メカにおいては玩具視点で多彩なギミックを盛り込みました。プラモデル、フィギュア、一番くじ、プライズ、ぬいぐるみ、アパレル、雑貨、ガシャポンやカードゲームまで幅広い



松田(左):2007年(株)バンダイ入社。ゲーム制作、アニメ担当を経て、本作のアニメプロデューサーを担当。

辰巳(中央):2014年(株)バンプレスト入社。営業、版權営業などを経て、本作の自社内における商品展開窓口を担当。

二見(右):2006年(株)バンプレソフト入社。さまざまなIPゲーム担当を経て、本プロジェクトの企画とゲームプロデューサーを担当。

ジャンルで展開しています。

Qゲーム「SYNDUALITY Echo of Ada」について教えてください。

Aオンラインで遊べるシューターゲームです。ヒューマノイドとバディとなっていく体験を際立たせるため、あえてオンラインでの協力プレイの機能は付けず、自分だけに寄り添ってくれるヒューマノイドの存在を感じられる新しい体験を提供します。ぜひご期待ください。

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、2023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株以上を保有いただいている株主の皆様に対して、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29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。

2023年3月期 株主優待の申込期限:2023年9月29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。