

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**幅広い事業展開による強みを発揮し
上半期としては過去最高の売上高を更新**

(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2四半期累計期間（23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、同社代表取締役社長の川口勝に話を聞きました。

―― 23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 23年度上半期は、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。業績としては、売上高5,020億円、営業利益654億円、経常利益739億円、親会社株主に帰属する四半期純利益521億円となりました。売上高については前年同期を上回り、初めて5,000億円を超えて過去最高となりました。また、営業利益など各利益とも年初計画を上回りました。

事業別で見ると、ハイターゲット（大人）層向け商品や定番IP商品が人気となったトイホビー事業に加えて、業務用ゲームの新製品の販売などが好調に推移したアミューズメント事業の2事業が過去最高業績を記録しており、業績に貢献しました。デジタル事業では、家庭用ゲームにおいて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、一つの事業に偏らずリアルからデジタルまで幅広い事業を展開するバンダイナムコのポートフォリオが強みを発揮しました。

―― 上半期の状況を事業ごとに総括してください。

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「ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON」を発売し、250万本を販売するヒットとなりました。家庭用ゲーム全体では、前年同期と比較してリピートタイトルの販売数が落ち着くなど、タイトル編成やプロダクトミックスの違いが業績に影響しました。ネットワークコンテンツでは、「DRAGON BALL」シリーズや「ONE PIECE」などの主力アプリタイトルがユーザーに向けた継続的な施策を実施したことによって、好調に推移しました。

トイホビー事業では、原材料価格や燃料価格上昇の影響を受けたものの、好調カテゴリーの商品ラインナップやグローバル展開の拡大、生産体制の強化、リアルイベントや店舗によるタッチポイント拡大を図ったことにより、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ゲームなどのカード商材、カプセルトイなどが、商品ラインナップやターゲット層の拡大、顧客とのタッチポイントの強化により業績に貢献しました。

IPプロデュース事業では、映像制作でTVアニメや劇場作品など複数の新作を制作しました。中でも「機動戦士ガンダム 水星の魔女」は、新規ファン層を獲得し、グループの商品・サービスの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」「アイド



リッシュセブン」「転生したらスライムだった件」「ブルーロック」などのIPのライセンスビジネスや映像配信などが好調に推移しました。一方で、映像音楽パッケージの販売における前年同期とのタイトルラインナップの違いや、ライブイベントにおける大型ライブ開催数の減少などにより、事業全体では前年同期に及びませんでした。

アミューズメント事業では、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102.4%となりました。また、「バンダイナムコ Cross Store」や「ガシャポンバンダイオフィシャルショップ」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。業務用ゲームにおいては、「機動戦士ガンダムエクストリームバーサス2 オーバーブースト」や「マリオカート アーケードグランプリDX」のアップデートキットの販売などが業績に貢献しました。

(次ページに続く)

※Intellectual Property、キャラクターなどの知的財産

中長期を見据え 各事業でワールドワイドでの存在感を高める

—各事業の下半期の動向や注目トピックを教えてください。まずはデジタル事業から。

川口 ネットワークコンテンツでは、アプリの主力タイトルが好調です。イベントなどを通して、ユーザーの動きをデータ分析・活用し、アプリビジネスの基盤をより強固にしていきます。また、今後は11月リリースの「アイドルマスターシャイニーカラーズ Song for Prism」に続き「SDガンダム ジージェネレーション エターナル」など、クオリティにこだわったタイトルを投入します。

家庭用ゲームのワールドワイドタイトルでは、8月発売の「ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON」、11月の「NARUTO」の新作「NARUTO X BORUTO ナルティメット ストーム コネクションズ」に続き、24年1月には「鉄拳8」をリリースします。「鉄拳8」の発売直前には、アメリカでeスポーツの世界大会を開催し盛り上げを図ります。いずれのタイトルもファンコミュニケーションによりロングライフで展開していきます。また、中長期を見据え、ワールドワイドでの存在感を高めるため、強みを発揮できるポートフォリオの見直しや、スタジオ間のノウハウの相互活用などを行い、開発体制をさらに強化します。

—トイホビー事業に関しては？

川口 「ONE PIECE」のトレーディ

ングカードゲームが引き続き好調で、今夏には発売1周年で大型プロモーションを行い、特に国内でファン層を拡大することができました。今後も定期的な新弾発売に加え、(株)バンダイナムコアミューズメントが運営するオフィシャルショップでの大会やティーチングで、新規ファンの定着を目指します。まもなく始まる国内玩具の年末年始商戦では、「仮面ライダーガッチャード」の変身ベルトや「Tamagotchi Uni」「ちいかわ」のパソコン型ラーニングトイを重点アイテムとし、ローエイジ層の獲得を狙います。

海外では、ハイターゲット（大人）層向け商品やカプセルトイ、トレーディングカードを中心に北米・中国でIPや商品ラインナップを拡大し、ECを含めて流通強化を図っています。我々が目指すのは、一過性の収益ではなく、各地域の市場で定番として着実に根付かせることです。このため、デジタルプロモーションだけでなく、イベントや店頭、さらにオフィシャルショップで商品に直接触れてもらう機会を増やしています。9月にニューヨークのタイムズスクエアにオープンしたTAMASHII NATIONSのフラッグシップショップは現地ファンでにぎわい、好調なスタートを切りました。

—IPプロデュース事業は？

川口 主力の「ガンダムシリーズ」

は、足元では配信アニメ「ガンダムビルドメタバース」が好評です。また、24年1月に公開予定の劇場作品「機動戦士ガンダムSEED FREEDOM」は、20年ぶりの新作続編であり、総集編の上映などでファンの期待も高まっています。商品とも連動し、盛り上げていきたいと思います。

今後もガンダムに限らず、多彩なIP創出を目指して、環境整備や人材育成に加え、デジタル事業とも連携することで、ゲーム開発のナレッジ活用やAIの研究など、新技術を活用した取り組みも行います。また、創出したIPの価値最大化に向け、公開方法の検討や、パッケージやライセンス、ライブなど、どの分野により注力すべきか、作品の世界観に合わせたマネタイズ（収益化）方法を推進します。

—アミューズメント事業の動向は？

川口 上半期の業績に大きく貢献した業務用ゲームは、「太鼓の達人」のオンライン筐体の中国内地での稼働を開始し、下半期も好調なスタートを切っています。また、人気タイトルの「湾岸ミッドナイト マキシマムチューン 6RR PLUS」も24年2月に稼働予定です。今後、業務用ゲームの開発に当たっては、安定して人気を獲得できるタイトルに絞り込むほか、ロケテストを強化し、ユーザーの声をタイムリーに反映させることで、ニーズを捉えた開発を行います。

施設面では、IPや商品・サービスと連動したバンダイナムコならではの施設展開を強化します。その代表

格の一つである「バンダイナムコ Cross Store」では、15以上のIPや商品ブランドのオフィシャルショップを出店しています。8月にロンドン

に初出店した店舗も好調で、今後も立地やファン層に合わせ、コンテンツを検証しながら出店を行います。

笑顔と幸せあふれる未来をともに創る存在を目指し、IPやファンと真摯に向き合う

—グループに関するその他のトピックを教えてください。

川口 バンダイナムコグループは、グループ人権方針を制定しました。これまでの我々の考え方や取り組みを人権方針として明文化することにより、グループ内の人権に関する意識や理解をさらに高め、人権侵害や差別の防止・是正に努めることを宣言しました。今後はこれまで以上にすべての役員と従業員が事業活動やサプライチェーンにおいて、あらゆるステークホルダーとともに人権問題に関するさまざまな取り組みを行っていきます。

また、少し先になりますが、ファンと、そして世界とつながる場として、25年大阪・関西万博にバンダイナムコグループがパビリオンを出展します。パビリオン名は「GUNDAM NEXT FUTURE PAVILION」です。バンダイナムコグループはさまざまなIPを展開していますが、あえて「ガンダム」に特化して出展することで、IPを全面に打ち出したこれまでに例を見ないパビリオンにしてい

く予定です。

—ステークホルダーにメッセージをお願いします。

川口 私が世界の各地域の拠点やイ

ベントに足を運んで感じるのは、IPに対するファンの熱量、そしてALL BANDAI NAMCOで一体となっていこうという従業員の気運の高まりです。これは、中期計画のスタートに合わせて、我々の存在意義であるパーパス「Fun for All into the Future」を導入し、すべての商品・サービスにBANDAI NAMCOのロゴを表示したことや、何より、事業や地域を横断した連動プロジェクトで成果を上げていることが理由だと考えます。

私たちの一番の喜びでありエンジンは、バンダイナムコの商品・サービスで、ファンが感動してくれる瞬間を見ることです。これまで、IPや商品、そしてバンダイナムコを育ててくれたのはファンの力です。あらゆる人々と、笑顔と幸せあふれる未来をともに創る存在となることを目指して、IPやファンと真摯に向き合ってまいります。

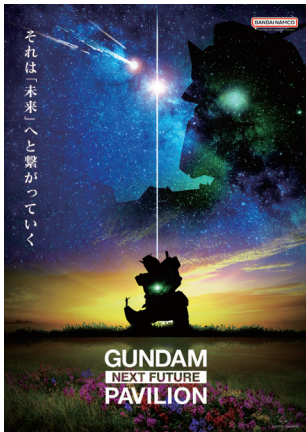


◀▲24年1月26日発売予定の「鉄拳8」

TEKKEN™8 & ©Bandai Namco Entertainment Inc.



▲9月にオープンした「TAMASHII NATIONS STORE NEW YORK」
©創通・サンライズ・MBS ©尾田栄一郎／集英社・フジテレビ・東映アニメーション



◀▲バンダイナムコグループが2025年日本国際博覧会（大阪・関西万博）に出展する「GUNDAM NEXT FUTURE PAVILION」のキービジュアル（左）と外観デザインイメージ（上）
©創通・サンライズ

◆2024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	502,002	65,479	73,931	52,167
前年同期比	105.1%	80.2%	80.0%	78.4%

◆2024年3月期通期の連結業績予想

(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当期純利益
今回予想※ (2023年11月発表)	1,000,000	125,000	134,000	91,000
前年実績 (2022年4月～23年3月)	990,089	116,472	128,006	90,345

※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	174,316	15,516
トイホビー	249,810	45,753
IPプロデュース	33,337	2,347
アミューズメント	59,253	6,977
その他	16,039	661
消去・全社	△30,756	△5,777
合計	502,002	65,479

「SPY×FAMILY OPERATION DIARY」発売

(株)バンダイナムコエンターテインメントは、「SPY×FAMILY OPERATION DIARY」(Nintendo Switch™通常版：7,480円から)を12月21日に発売します。本作は、イーデン校の課題で絵日記を書くことになったアーニャが、家族でさまざまな場所へおでかけして絵日記に描く題材を集める、わくわくおでかけアドベンチャーです。合計80種類以上のアイテムで着せ替え要素を楽しむことができるほか、「SPY×FAMILY」らしいちょっとおかしい日常を体験できるミニゲームも15種以上収録しています。

なお、2024年にはPlayStation®4、PlayStation®5版も発売予定です。



©遠藤達哉／集英社・SPY×FAMILY製作委員会 ©Bandai Namco Entertainment Inc.

「NARUTO X BORUTO ナルティメットストームコネクションズ」発売中

(株)バンダイナムコエンターテインメントは、アニメ「NARUTO -ナルト-」の20周年記念タイトルとして、「ナルティメットストーム」シリーズ決定版となる「NARUTO X BORUTO ナルティメットストームコネクションズ」(通常盤：8,360円から)を11月に発売しました。本作は、新たなプレイアブルキャラクターを迎え入れ、シリーズ最多の130を超える忍が登場する忍道対戦アクションゲームです。シリーズ過去作で描いてきたアニメ「NARUTO -ナルト-」の物語のうち、少年編から最終決戦までの見どころを収録しており、本作でナルトとサスケが歩んできた忍道を一気に体験できます。また、本作オリジナルのスペシャルストーリーでは、ナルトの息子・ボルトを主人公にした新たな物語が描かれます。

(対応プラットフォーム：PlayStation®4 / PlayStation®5 / Nintendo Switch™ / XboxSeriesX|S / XboxOne)

©岸本斉史 スコット／集英社・テレビ東京・びえろ ©劇場版NARUTO製作委員会 2012 ©劇場版NARUTO製作委員会 2014 ©劇場版BORUTO製作委員会 2015 ©Bandai Namco Entertainment Inc.



島根スサノオマジック 東京でのホーム試合開催が決定

プロバスケットボールチームの島根スサノオマジックは、2024年1月20日・21日に武蔵野の森総合スポーツプラザで、東京でのホーム試合を開催します。本イベントは「バンダイナムコスポーツフェス」と題し、バンダイナムコグループのIPを生かしたエンターテインメント企画や、島根県の魅力を発信する特別ブースの出展などを実施予定です。オープニングやハーフタイムイベントでのIPを活用した企画をはじめ、アミューズメントゲームコーナーの設置など、会場内で多くのIPに触れていただける空間づくりを行う予定です。島根スサノオマジックのホーム戦ならではの空気を東京で楽しんでもいただける機会となりますので、ぜひ会場にお越しください。



「太鼓の達人シリーズ」グループ連動商品発売



Taiko no Tatsujin™Series & ©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。©Nintendo

(株)バンダイは、(株)バンダイナムコエンターテインメントが販売中のNintendo Switch用ゲームソフト「太鼓の達人 ドンダフルフェスティバル」と連動する玩具「太鼓の達人 フィットパチ for Nintendo Switch」(3,300円)を12月7日に発売します。本商品は、Joy-Con™に装着できるパチ型アタッチメントで、本物の太鼓を打った時のような打感を楽しみながらプレイすることができます。さらに、ゲーム内に追加アップデート予定である「ドンドコフィット」モードに合わせた仕様で、パチの中のオモリを入れ替えることによって、フィットネス

「機動戦士ガンダムSEED FREEDOM」よりガンプラなど新商品が登場

(株)BANDAI SPIRITSは、劇場作品「機動戦士ガンダムSEED FREEDOM」に登場する「ライジングフリーダムガンダム」と「イモータルジャスティスガンダム」をはじめとする新商品各種を、ガンダムシリーズのプラモデル「ガンプラ」のHGシリーズから発売します。「ガンダムSEEDシリーズ」で印象的なアクションポーズの再現に特化した内部構造を搭載し、一部パーツの差し替えによりM A形態への変形も可能です。このほか、バンダイナムコグループ各社よりさまざまなアイテムを発売予定です。



▲「HG 1/144 ライジングフリーダムガンダム」(左)と「HG 1/144 イモータルジャスティスガンダム」(右)。いずれも2024年1月26日発売／2,640円 ©創通・サンライズ

回転モップクリーナーシリーズ 進化を続け累計140万台出荷を達成

(株)シー・シー・ピーは、コードレス回転モップクリーナーシリーズにおいて「雑巾がけ」に着目し、体に負担をかけずに立ったまま拭き掃除ができる「充電式電動モップ」の初代モデルを2015年に発売しました。発売以降、店頭や口コミレビュー、アンケートなどで寄せられるお客さまの声に寄り添い改良を続け、シリーズ累計出荷140万台を達成。今年7月にモデル初となる掃除場所を床以外に移したハンディタイプ「コードレス回転モップクリーナー NEO + Vivi」を、10月には第4世代となる「コードレス回転モップクリーナー NEO + Brisa」を発売しました。Brisaでは短い時間できれいに掃除できるよう回転数やトルクをアップし、掃除場所を浴室や屋外にも対応するため防水機能を付けるなど、進化を続けています。



▲「コードレス回転モップクリーナー NEO + Brisa」

「DX超合金魂 マジンガー Z 50th Anniversary Ver.」12月より発売

(株)BANDAI SPIRITSは、1972年～74年にかけて放送された人気テレビアニメーション「マジンガー Z」が50周年を迎えたことを記念し、劇中に登場するロボット「マジンガー Z」を究極まで再現した全高約300mmの大型フィギュア「DX超合金魂 マジンガー Z 50th Anniversary Ver.」(84,700円)を、12月より日本を含むアジア各地域や欧米などワールドワイドで順次発売します。



©ダイナミック企画・東映アニメーション

食玩新シリーズ「チョコサブ」登場 第1弾は「DRAGON BALL」

(株)バンダイは、“おいしいだけじゃつまらない”をコンセプトに、お菓子を食べる過程で何が出てくるかわからないワクワク感が楽しめるチョコカプセル「チョコサブ」(308円)を発売しました。食玩開発の中で培ってきたモノづくりの経験や知識を生かし、直径約52mmのチョコの中からハイクオリティなおまけが出てくる新フォーマットの食玩シリーズです。第1弾の「DRAGON BALL」は、劇中の人気キャラクターで構成したミニフィギュア全16種のボリューム満点のラインナップです。



©バードスタジオ／集英社・東映アニメーション

今冬スタートする人気原作のアニメ作品や人気シリーズの新作紹介

バンダイナムコグループが製作する新世代のガンダムシリーズとして一世を風靡した「機動戦士ガンダムSEEDシリーズ」の劇場作品最新作「機動戦士ガンダムSEED FREEDOM」(写真左上)が、2024年1月26日より全国の劇場で公開となります。02年にTV放送されC.E.71からを描いた「機動戦士ガンダムSEED」、04年にTV放送されC.E.73からを描いた「機動戦士ガンダムSEED DESTINY」に続き、今作ではC.E.75を完全新作ストーリーで描きます。

また、「コミック百合姫」(一迅社刊)で連載中の「大室家」を映画化した1作目「大室家 dear sisters」(同右上)が24年2月2日より、さらに瀬尾まいこの小説を原作とする実写映画「夜明けのすべて」(同左下)が同年2月9日より全国の劇場で公開となります。

そのほか、「BLEACH」の久保帯人氏による、もう一つの尸魂界を描いた「BURN THE WITCH」の前日譚「BURN THE WITCH #0.8」(同右下)を12月29日より配信開始します。

IPプロデュースユニットでは、今後もさまざまな“いいもの”をつくり続け、世界中のファンに魅力あるIPをお届けします。



©創通・サンライズ
©なもり・一迅社／「大室家」製作委員会
©瀬尾まいこ／2024「夜明けのすべて」製作委員会
©久保帯人／集英社・「BURN THE WITCH」製作委員会

夢のコラボライブイベント「異次元フェス」始動！ 第1弾は「アイドルマスター」×「ラブライブ！」

開催日：12月9日(土)・10日(日)
主催：(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
(株)バンダイナムコエンターテインメント

12月9日・10日に「異次元フェス アイドルマスター★♥ラブライブ！歌合戦」を東京ドームで開催します。異次元フェスは、「アニソン」の枠を超えて広がり続ける2次元×音楽の世界で、コンテンツの垣根を越えたコラボレーションを実現し、ファンとより広くながために生まれた新しい音楽イベントシリーズです。第1弾となる本イベントでは、コラボレーション楽曲をはじめ、多彩なオリジナル企画を実施します。



THE IDOLM@STER™& ©BNEI ©2017 PLIS ©2022 PLIN ©2022 PLISP ©PLIHS

VTuberが所属する新しいハコ「MEWLIVE」をスタート

(株)バンダイナムコミュージックライブは、リアルとバーチャルの垣根を越え、表現者たちが自由に活躍できる世界の実現を目指し、「MEWLIVE」をスタートしました。「MEWLIVE」は、VTuberが所属する新しいハコとして「我王むすび」「熊乃バートリーチェ」が所属するほか、新メンバーのオーディションも実施し、今後の配信活動を通じて、さまざまな展開を予定しています。



©MEWLIVE

「バンダイナムコ Cross Store 京都」オープン

(株)バンダイナムコアミューズメントは、体験型リテール施設「バンダイナムコ Cross Store 京都」を、11月にイオンモールKYOTO(京都府京都市)に出店しました。既存のオフィシャルショップに「TAMASHII NATIONS in Cross Store Entry Models」と「BANDAI CANDY OFFICIAL SHOP」を加えて、装いも新たにオープンしました。

また、サンシャインシティ(東京都豊島区)内で展開中の「バンダイナムコ Cross Store 東京」には、キャラクター家電を販売する「きゃらニクスshop」、キャラクターぬいぐるみ・雑貨・玩具を販売する「shopぬい 出張店」、オンラインショップで販売中の商品を展示する「PREMIUM BANDAI SHOWROOM」の初出店となる3店舗を含む、8つのオフィシャルショップを追加しました。



▲「バンダイナムコ Cross Store 京都」(上)と「バンダイナムコ Cross Store 東京」(下)
PAC-MAN™ & ©Bandai Namco Entertainment Inc.

「湾岸ミッドナイト マキシマムチューン 6RR PLUS」稼働開始

(株)バンダイナムコアミューズメントは、自分好みのクルマできらびやかな都市をハイスピードで駆け抜けるレースゲーム「湾岸ミッドナイト マキシマムチューン」のシリーズ20周年を記念する最新作「湾岸ミッドナイト マキシマムチューン 6RR PLUS」を、2024年2月に稼働開始します。話題の「新型フェアレディ Z (RZ34)」をはじめ、国内外13メーカーから100車種以上が作中に登場します。さらに、進化した操作感覚によってパワフルさと重量感が加わり、速いクルマを運転している感覚がよりリアルに感じられます。



©Michiharu Kusunoki/Kodansha Ltd. All rights reserved. GAME ©Bandai Namco Amusement Inc.
All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, vehicles, models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners, and used with such permissions.

「釣りスピチャお！」稼働開始

(株)バンダイナムコアミューズメントは、小学生に大人気の魚釣り体験ゲーム「釣りスピリッツ」のシリーズ新製品「釣りスピチャお！」の稼働を開始しました。3歳児でものぞき込める高さのモニターや、のべ竿型の軽いコントローラーと簡単な操作性、釣れるまでゲームが遊べる安心のルールにより、「釣りスピリッツ」を遊ぶにはまだ難しい未就学児でも十分に楽しめるよう開発したアーケードゲームです。2人同時プレイができるため、保護者もコントローラーを手に取り、子どもに手本を見せつつ「次はどれを釣る？」などと会話しながら一緒に遊ぶことができ、親子のコミュニケーション促進にもつながります。



©Bandai Namco Amusement Inc.

トランポリン競技の堺亮介選手 「石川県スポーツ大使」に就任

(株)バンダイナムコアミューズメント所属・社員のトランポリン競技選手 堺亮介は、石川県にゆかりのあるアスリートに委嘱される「石川県スポーツ大使」に就任しました。

また、同社が企画・運営する屋内アスレチック施設「トンデミ」で、子どもたちにトランポリンの楽しさを教えるイベントを開催しました。今後も国際大会の経験から、スポーツ文化の振興を図ります。



▲堺亮介選手(左端)ら「石川県スポーツ大使」と石川県の馳浩知事(中央)

メーカー兼オペレーターの強みを生かすため 事業再編や制度変更などの改革に取り組む

アミューズメント機器・施設の企画・開発・運営を行う(株)バンダイナムコアミューズメントは、グループ内での連携を軸として、ファンとつながるリアルな“場”の提供に取り組んでいます。今回は、同社社長である川崎寛に、アミューズメントユニットの動向や、今後の展望などについて聞きました。

——社長就任から2年半たちました。川崎 コロナ禍という厳しい状況の中での就任でしたが、我々だからできることに取り組み続け、コロナ禍が収束する頃には、遠方に遊びに行かなくても楽しく過ごせる近場のレジャーとしての役割を果たし、業績回復に向かうことができました。

この2年半で、事業の再編やさまざまな制度の変更を行いました。当社は、2018年に(株)バンダイナムコエンターテインメントの機器開発販売部門と(株)ナムコ（施設運営事業会社）が統合して現在のバンダイナムコアミューズメントとなりました。統合当時私は別のグループ会社にいましたが、2021年に社長に就任した際、メーカー兼オペレーターという当社の強みを発揮し切れていないと感じました。また、グループのIP軸戦略の中で、当社がどの立ち位置にあるのかが定まっていなかったと感じました。そこで、各事業の収益性や付加価値をもう一度整理し、10年後を想定した現中期計画を策定し、重点戦略に取り組んでいます。

——業績への手応えと今後の課題を聞かせてください。

川崎 社内の組織を変更し、6つの

事業部それぞれが店舗の運営や機器の配置など、収益を考える事業部制にしました。その結果、顧客やファンが求めるもの、提供すべき価値が、企画を開発する側にダイレクトに伝わるようになりました。

機器開発については、「機動戦士ガンダム エクストリームバーサス2 オーバーブースト」の販売が好調で業績に貢献していますが、一方でまだ課題があります。企画力や技術力をより磨く必要ももちろんありますが、今最も大事なことは新しいことに挑戦する心構えだと思っています。クリエイターの開発魂をさらに刺激することでもっと素晴らしい企画が生まれれると思います。

——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？

川崎 グループ各社が連携し、IPを軸にさまざまな出口でスピード感をもって展開することができる点です。IPの創出・育成・展開をグループで行う中で、唯一の顧客接点であるアミューズメントユニットがどのような使命を担っていくべきかを常に意識しています。

バンダイナムコアミューズメント

では、プライズや「一番くじ」、カプセルトイやカードなど、グループ会社の質の高い商品を扱うオフィシャルショップを展開しています。同時に「バンダイナムコ Cross Store」では、ファンとつながることができるリアルな“場”を提供することで、グループの価値向上にも貢献できると考えています。

——グループ内でのアミューズメントユニットの役割は？

川崎 リアルな顧客との接点や、そうした“場”の提供、ファンとのつながり、人的オペレーションだと考えています。商品展開や物流がデジタル化するほど、リアルの必要性は増します。感動を共有する場や五感で満足いただけるコンテンツ、地に足が着いた接客という我々ならではのリソースやノウハウを活用し、事業を推進していきます。

また、グループ内でリソースを提供するだけにとどまらず、版權元などのパートナー企業にとっても、バンダイナムコアミューズメントがあって良かったと言われるような価値を提供していきたいと思っています。

——ファンマーケティングについて聞かせてください。

川崎 IPファンに向けたサービス提供のためのデータ分析を行っており、リアルな顧客接点ならではの定性データは、アミューズメント施設から吸い上げることができています。数値化できないようなファンの熱量や、マス展開までに時間がかかるようなニッチなIPデータなども、

今まで以上にグループ全体のマーケティングに生かしていきたいです。

また、店舗のファンを作ること、施設運営を行っている会社として重要です。店舗に対するお客さまからの評価を、スタッフの評価基準とするなど、接客サービスの質向上に向けて常に研さんしています。

——サービス業における人手不足や人件費高騰については？

川崎 働き方や雇用の在り方が大きく変わっており、それに対する施策は必要です。現場で働く従業員が生き生きと働けるよう、今後さらに環

リアルな“場”を通じてファンや顧客のために 価値を提供していくことが私たちの使命

——海外展開の状況と今後の展望について聞かせてください。

川崎 8月に、ロンドンに「Bandai Namco Cross Store Camden, London」をオープンし、大変好評です。現地法人のBandai Namco Amusement Europe Ltd.と、国内の海外事業部門の連携による大きな成果だと感じています。今後、「バンダイナムコ Cross Store」は、国内海外ともに出店していきます。イギリスでは、他にもカプセルトイのオフィシャルショップが好調で、現地の経営陣とスタッフ一同が、とても高いモチベーションで取り組んでいます。

中国内地では、9月に「太鼓の達人」のオンライン筐体が稼働を開始し、好調に推移しています。今後も現地のパートナー企業と協力し、地域のニーズに合った機器の販売を積極的に行っていきます。また、インドもポテンシャルの高い国であるという感触を得ており、今後も力を入れていきたいと思っています。

——今後の注目の施設、タイトルについて聞かせてください。

川崎 11月に、アミューブラザ長崎と立川高島屋S.C.に新店舗をオープンしたほか、「バンダイナムコ Cross

株式会社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

境を整えていかなければならないでしょう。当社では、社員がキャリアプランだけではなくライフプランも描けるような会社にするため、給与体系の見直しをはじめ、正社員のうち店舗従事者を対象に、自身で選択したエリアの店舗で働くことで、自身や家族のライフプランに合わせた働き方ができる「ホームグラウンド制度」や、元正社員の再雇用をしやすい「アルムナイ制度」を導入するなど、さまざまな制度の仕組みを大きく変えました。今後も改革を続けていきます。



かわさき ひろし
■川崎 寛社長のプロフィール

<経歴>

1963年4月24日生
1987年4月 (株)バンダイ入社
2001年4月 同社インベティブトイ事業部執行役員ゼネラルマネージャー
2005年10月 (株)バンダイナムコホールディングス社長室 兼 経営企画部ゼネラルマネージャー
2007年4月 (株)ナムコ取締役
2015年4月 同社常務取締役
2018年4月 (株)バンダイナムコエンターテインメント取締役
2021年4月 (株)バンダイナムコホールディングス執行役員アミューズメントユニット担当
(株)バンダイナムコアミューズメント代表取締役社長（現職）
2021年6月 (株)バンダイナムコホールディングス取締役アミューズメントユニット担当（現職）
2023年4月 (株)バンダイナムコアミューズメントラボ代表取締役社長（現職）

Store 京都」をオープン（P7に関連記事）しました。また12月には、「VS PARK イオンモールKYOTO店」をオープンする予定です。

機器の注目タイトルでは、アーケードゲームの「湾岸ミッドナイト ダブルアルプラス」マキシマムチューン 6RR PLUS」を、2024年2月に稼働する予定（P7に関連記事）で進めています。

——「パーパス」（企業の社会的意義）についてどのように感じますか？

川崎 「Fun for All into the Future」は、バンダイナムコグループに大変ふさわしい言葉だと感じています。アミューズメントユニットでは、収益だけでなく、グループへの貢献を常に意識しています。リアルな“場”を通じてファンや顧客のために価値を提供していくことが私たちの使命であり、この「パーパス」から決してぶれてはいけないと思います。

——仕事に対するポリシーは？

川崎 若い頃から、愚痴や弱音を吐かないという意味で、自分のノートの1ページ目に「Never Say Never」と書いてきました。また、経営者としては「公正」というスタンスを大事にしています。加えて、バンダイナムコエンターテインメント元社長

の宮河恭夫さんから教えてもらった、サンテグジュペリの「船を造りたいのなら、男どもを森に集めたり、仕事を割り振って命令したりする必要はない。代わりに、彼らに広大で無限な海の存在を説けばいい」という格言は、経営者のあるべき指標として大事にしています。あまり細かいことを現場に言うより、みんなにはその先どういう世界が待っているかを伝えたいと思っています。

——株主や投資家の皆さまへ。

川崎 アミューズメントユニットは、ファンや地域社会、従業員、グループがつながるリアルな“場”となり、「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続けます。今後も、アミューズメントユニットの展開にご期待ください。



▲8月にオープンした「Bandai Namco Cross Store Camden, London」
PAC-MAN™& ©Bandai Namco Entertainment Inc.



▲「太鼓の達人」中国オンライン筐体
Taiko no Tatsujin™Series & ©Bandai Namco Entertainment Inc.



▲ガシャポンバンダイオフィシャルショップ
「ガシャポン®」は株式会社バンダイの登録商標です。

バンダイナムコクラフトとハートの生産拠点に PPAモデルによる太陽光発電設備を導入

バンダイナムコグループで玩具の開発・生産を担う(株)バンダイナムコクラフトと季節催事菓子の企画・製造・販売を行う(株)ハートが、それぞれの生産拠点（バンダイナムコクラフト：栃木県下都賀郡、ハート：愛媛県松山市）にPPA*モデルによる太陽光発電設備を導入しました。2社合計で約2,300枚の太陽光パネルを敷設し、これによりCO₂排出量は年間で約220t削減される見込みです。バンダイナムコグループでは、自社拠点におけるエネルギー由来のCO₂排出量を、2050年までに実質ゼロにする目標を設定しています。「サステナビリティ方針」のもとに脱炭素化に向けた取り組みを進め、「地球環境との共生」を目指します。

※Power Purchase Agreement（電力販売契約）の略。PPA事業者が需要家の屋根などを借り受け、太陽光発電設備を設置し、発電電力を需要家に販売する事業モデルのこと。



▲バンダイナムコクラフト（上）とハート（下）の生産拠点に設置された太陽光発電設備

Information

株主の皆さまへ

2023年度株主優待 寄付のご報告

2023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、700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。

2024年度株主優待制度について

株主優待制度については、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にご案内をお送りしております（年1回実施）。2024年度は下記の内容で実施予定です。対象となる株主さまには、株主優待制度に関するご案内を24年6月下旬以降に別送いたします。

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申し込み、またはハガキによる申し込みで、バンダイナムコグループの商品・サービスなど複数の優待品の中からご希望のものを選択いただくことができます（500ポイント単位で複数選択可能）。

優待品の詳細につきましては、24年3月頃にご案内させていただく予定です。

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)
100～299株	1,000ポイント
300～1,499株	2,000ポイント
1,500～2,999株	4,000ポイント
3,000～14,999株	6,000ポイント
15,000株～29,999株	10,000ポイント
30,000株～	20,000ポイント

※保有株式数は2024年3月末時点のものととなります

「統合レポート2023」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2023」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/integratedreports2023.html>

