

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**売上高は前年同期を上回り過去最高に
営業利益はデジタル事業の評価損などを計上**

(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3四半期累計期間(2023年4～12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代表取締役社長の川口勝に話を聞きました。

— 2023年度第3四半期累計期間の業績を発表しました。

川口 2023年度第3四半期累計期間の業績は、売上高7,720億円、営業利益782億円となり、売上高については前年同期を上回り、過去最高となりました。「ガンダムシリーズ」や「DRAGON BALL」「ONE PIECE」といった定番IP*の商品・サービスが、引き続き各事業で力強い存在感を発揮しました。

営業利益については、デジタル事業において、今期投入したオンラインゲームの新作などに関わる評価損に加え、次期中期計画を見据えてタイトル編成の見直しを行い、処分損を計上しました。

事業別では、トイホビー事業とアミューズメント事業が引き続き過去最高業績となりました。売上高については、トイホビー事業が、ガンブラ(「ガンダムシリーズ」のプラモデル)のハイターゲット(大人)層向け商品やカード商材などが国内外で好調に推移し、グループ全体の売上高を大きくけん引しました。営業利益については、利益率の高い商品が人気となったトイホビーの利益が伸長しました。一方、デジタル事業は、家庭用ゲームにおいてリピートタイトル販売本数が前年に及ばなかったほか、ダウンロード販売比率がダウンしたことが影響しました。

また、今期投入したオンラインゲームの新作などに関わる評価損と、タイトル編成の見直しを行った結果、5タイトル以上の開発中止による処分損を計上しました。

エンターテインメントビジネスは、ヒットの有無が業績に影響しますが、バンダイナムコでは、幅広い事業ポートフォリオ経営と、ヒットの有無に限らず安定的に収益を上げられる、収益基盤の厚みが増していることにより、苦戦した事業を一定程度補完することができたと考えています。

2023年度通期の業績予想については、第3四半期までの実績と第4四半期の商品・サービスのマーケティング計画などを踏まえ、売上高1兆円、営業利益820億円、経常利益930億円に修正しました。親会社株主に帰属する当期純利益は、当社が保有する投資有価証券の一部売却を行うことにより未定としました。

— 第3四半期の状況を事業ごとにもう少し詳しく説明してください。

川口 デジタル事業は、ネットワークコンテンツで「DRAGON BALL」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により国内外で安定的に推移する一方、オンラインゲームの新作タイトルが計画を大幅に下回りました。家庭用ゲームでは、ワールドワ



イド向けの新作タイトル「ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON」が人気となりました。家庭用ゲーム全体では、既存タイトルの中で「ELDEN RING」のリピート販売が大きく貢献した前年同期とのプロダクトミックスの違いが業績に影響しました。

トイホビー事業では、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、ガンブラやコレクターズフィギュア、キャラクターくじなどハイターゲット(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強化などにより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、ガシャポン、菓子・食品などが商品ラインナップやターゲット層、顧客とのタッチポイントの強化などにより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

「ガンダムシリーズ」「DRAGON BALL」「ONE PIECE」など定番IPが存在感を発揮

IPプロデュース事業は、映像制作においてTVアニメーション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・サービス販売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」「アイドルリッシュセブン」「転生したらスライムだった件」「ブルーロック」などのライセンスビジネスや映像配信などが安定的に推移したことに加えて、「GUNDAM FACTORY YOKOHAMA」がインバウンド需要などを取り込み好調に推移しました。

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。業務用ゲームでは、「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好調に推移しました。

—デジタル事業の動向や今後の注目トピックを教えてください。

川口 デジタル事業では、開発体制に関して従来のタイトル審査会に加

え、サポート委員会を導入することでタイトル審査の厳格化を進めています。また、多角的な視点を踏まえた最適なタイトルポートフォリオを目指し、戦略的に展開していきます。このほか、開発スタジオのバンダイナムコスタジオとの連携を深め、開発全体の管理を強化します。

足元では、1月26日に「鉄拳8」を発売しました。ファンから高い評価を得ており、200万本に迫る勢いです。今後も継続的なファンコミュニケーションを行い、ロングライフで展開していきます。また、「ELDEN RING」のダウンロードコンテンツや「DRAGON BALL Sparking! ZERO」(新作)も準備中です。待っているファンの期待に応えるために、ファンと誠実に向き合い、クオリティー面も重視しながら開発を進めていきます。

—トイホビー事業はどうですか？

川口 IPの認知がワールドワイドで広がる市場環境も踏まえ、ガンブラやコレクターズフィギュア、ガシャポン、カードといった商品のグローバル展開を強化し、特に足元では、ファンとの接点となるイベントや直営店を強化しています。これにより、私たちの商品のクオリティーを確認してもらうとともに、ブランドの認知を広げる活動を積極的に行っています。併せて、需要に対応すべく生産体制やEC販売も強化しています。

好調なカードゲームでは、2023年末から6つの国と地域を巡る世界ツアーを開催中で、集客・物販とも非常に盛り上がっています。また、2月より紙とデジタルのカードの双方で展開する、新たな「DRAGON BALL」のカードゲームをワールドワイドで発売しました。現在販売中のカードゲームを含めて、トレーディングカードゲーム市場の定番商品として長く展開していきます。

トイホビー事業は、年間400以上のIPを商品化し、毎日約100点の新製品を発売しています。「ガンダムシリーズ」「DRAGON BALL」「ONE PIECE」そして「仮面ライダー」や「ウルトラマン」などの定番IP商品を、メディアと連動し、ワールドワイドで商品化することで安定基盤を確保しています。これに加えて、アニメに限らずさまざまなところから生まれる旬のIPを、そのIPに合ったカテゴリで素早く商品化し、IPポートフォリオを拡充し続けます。

トイホビー事業は通期も過去最高業績の更新を目指します。

—IPプロデュース事業は？

川口 1月に公開した劇場作品「機動戦士ガンダムSEED FREEDOM」が公開開始から18日間で動員163万人、興行収入26.8億円突破と非常に好調で、今後さまざまな国や地域で順次公開予定です。

また、先ほど触れた「GUNDAM



▲インバウンド需要を取り込んだ「GUNDAM FACTORY YOKOHAMA」(2024年3月末まで営業)

©創通・サンライズ



▲「ONE PIECE CARD GAME」公式ショップも好調

©尾田栄一郎／集英社
©尾田栄一郎／集英社・フジテレビ・東映アニメーション



▲好スタートを切った「鉄拳8」

TEKKEN™8 & ©Bandai Namco Entertainment Inc.

FACTORY YOKOHAMA」についても、海外からの多くのお客さまで盛り上がっています。ワールドワイドでガンダムファンを増やし、ファンでい続けていただけるよう、商品MDと緊密な連携を取っていきます。

来期は、このほかに「ブルーロック」の劇場作品や「転生したらスライムだった件」の新作アニメなども控えていますのでご期待ください。

—アミューズメント事業の動向は？

川口 トイホビーのプライズ景品と連動したキャンペーン、グループのIPや商品・サービスと連携した「バンダイナムコ Cross Store」や「ガシャポンのデパート」などが好調で、海外での出店も進めています。これらの施設では、単にもの売るのではなく、IPの世界観の訴求や楽

しみ方のティーチングなど、バンダイナムコグループならではの付加価値を提供しています。

業務用ゲーム機では、「太鼓の達人」のオンライン筐体が中国内地で稼働開始し、好調なスタートを切っています。また、2024年春に人気シリーズ「湾岸ミッドナイト マキシマムチューン」の新作を投入するほか、「アイドルマスター」のアーケードゲームも開発中です。

アミューズメント事業は好調に推移していますが、燃料価格や人件費の上昇という課題も抱えていますので、事業の成長と効率化を併せて追求していきます。

投資有価証券の売却に伴い 当期純利益予想は売却価格決定後に開示

—投資有価証券の売却について説明してください。

川口 当社は、東映アニメーション(株)の普通株式の売り出しに、売出人の1社として参加し、当社が保有する同社普通株式の一部を売却することを決定しました。当社では、コーポレートガバナンス・コードに基づく政策保有株式の見直しによる資産効率の向上と財務体質の強化を図ることが、企業価値向上のために重要な経営課題であると認識しています。政策保有株式については、保有意義と経済合理性を踏まえた中長期的な観点から、保有の是非を含めた十分な検証を毎年行い、政策保有株式の縮減と流動化に努めています。このような考えの中で、株式の売却についての打診を受け、売出人として参加することとしました。

株式売却に伴う特別利益は、第4四半期に計上する予定ですが、現時点では売却価格が決定していないため、当期純利益予想については未定

とさせていただきます。売却価格については、決定次第速やかに開示します。なお、バンダイナムコグループは、東映アニメーション(株)と50年以上にわたって重要なビジネスパートナー関係にあります。足元でもさまざまなIPをともに盛り上げており、これからもIP軸戦略における重要なパートナー企業として良好な関係を継続していきます。

売却する株式	東映アニメーション株式会社普通株式 3,113,300株 (同社の株式売り出しの売出人の1社として参加)
	※本件売り出しに伴い、需要状況などを勘案し、583,900株を上限として、本件売り出しの国内主幹事会社が当社から借り入れる東映アニメーション普通株式の日本国内におけるオーバーアロットメントによる売り出しが行われる場合があります。
売却価格	未定 (2024年2月27日から同年3月4日までの間のいずれかの日に決定される予定)
本件売り出しに伴う特別利益(投資有価証券売却益)を 2024年3月期第4四半期連結会計期間に計上予定	

※株主還元などに関する最新情報は、当社公式サイトに掲載いたします。

◆2024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	772,035	78,282	89,630	60,398
前年同期比	103.9%	73.7%	76.6%	71.5%

◆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※ (2024年2月発表)	1,000,000	82,000	93,000	——
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。

バンダイナムコグループ主要会社の取締役体制

☆新任 ◇役職変更 (2024年4月1日時点)

(株)バンダイナムコホールディングス

※2024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)	島田 俊夫
取締役(非常勤 社外)	川名 浩一
取締役監査等委員	金子 秀☆
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



バンダイナムコホールディングス
取締役監査等委員 就任予定
金子 秀

(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
取締役	内山 大輔◇
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)	藤原 孝史◇

(株)バンダイ

代表取締役社長	竹中 一博
常務取締役	辻 太郎◇
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)	宮谷 大樹
取締役(非常勤)	桃井 信彦

(株)BANDAI SPIRITS

代表取締役社長	榎原 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

◆2024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	263,012	1,615
トイホビー	390,212	69,717
IPプロデュース	55,585	6,801
アミューズメント	88,310	7,560
その他	24,571	1,268
消去・全社	△49,657	△8,681
合 計	772,035	78,282

(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)	田中 快☆
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	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	岩屋口 治夫
取締役	堀内 美康
取締役	池田 宏
取締役(非常勤)	飯山 正義☆
取締役(非常勤)	水野 貴大

株主の皆さまへ

▶▶▶▶ 2024年3月末の株主さまに対する株主優待のお知らせ

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2024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)。

- 下記の①～⑥の株主優待品から選択
- 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
 - 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)
 - ⑤バンダイナムココイン(500コイン)
 - ⑥アート・コレクション

毎年ご好評いただいている「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)の2024年のテーマは、「ガンダムシリーズ」と「アイドルマスター」シリーズです(絵柄は毎年変わります)。1,500株(4,000ポイント)でいずれか一つのイラストを選択いただけますので、ぜひご検討ください。

株主総会資料の電子提供制度の書面交付請求に関するお知らせ

当社では、株主総会資料*の電子提供制度に基づき、前回の当社定時株主総会(2023年6月開催)より、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、株主総会資料を提供しております。なお、招集ご通知と併せて、ウェブサイト上で提供する株主総会資料の一部を抜粋してご郵送しております。

次回の定時株主総会(2024年6月開催予定)について、インターネットのご利用が困難などの事情により、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、2024年3月31日(日)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、当社の株主名簿管理人である三菱UFJ信託銀行の以下の窓口もしくは、お取引がある証券会社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

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・祝日を除く平日9:00～17:00

▶▶▶▶ 「バンダイナムコグループNavi」オープン

バンダイナムコグループの事業領域を広くご紹介し、各事業カテゴリーのサイトへNaviすることで深く知っていただくことを目的に、このたびバンダイナムコホールディングスの公式サイト内に「バンダイナムコグループNavi」をオープンしました。バンダイナムコグループの各事業が一覧で分かるまとめサイトとなっています。ぜひご覧いただき、ご活用ください。

「バンダイナムコグループNavi」URL:
<https://www.bandainamco.co.jp/group/>



エンターテインメントユニット

『ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON』
Best Action Game部門受賞

2023年12月に開催された「The Game Awards 2023」で、「ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON」が、アクションジャンルの中で最高のゲームを表彰するBest Action Game部門を受賞しました。

本作では、(株)フロム・ソフトウェアにとどまらず、各種メディアやコンテンツクリエイターなどの協力を得て、(株)バンダイナムコエンターテインメントの強みである、ワールドワイドでのマーケティング力を発揮しています。その結果、アメリカのレビュー収集サイトであるMetacriticにおけるメタスコアが、PC版で86点（2024年2月時点）という高い評価を獲得。発売から1カ月で、ダウンロード版と合わせてワールドワイドで累計出荷250万本を達成しました。

©Bandai Namco Entertainment Inc. ©1997-2024 FromSoftware, Inc. All rights reserved.

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

スマートフォン向けゲームアプリケーション
「学園アイドルマスター」 配信予定

(株)バンダイナムコエンターテインメントは、新作スマートフォン向けゲームアプリケーション「学園アイドルマスター」の配信を予定しています。

「学園アイドルマスター」は、「アイドルマスター」シリーズから展開される完全新作です。本編で「学園」を舞台に展開するのは、シリーズ史上初めてです。これまでの「アイドルマスター」シリーズらしいアイドルプロデュース要素だけでなく、ゲームを通じてより一層アイドルたちの成長を楽しめます。豪華クリエイター陣によるストーリーやビジュアル、楽曲にもぜひご期待ください。



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

家庭用ゲーム「呪術廻戦 戦華双乱」

発売中 / 8,470円から
発売元: (株)バンダイナムコエンターテインメント

(株)バンダイナムコエンターテインメントは、「呪術廻戦」初の家庭用ゲーム「呪術廻戦 戦華双乱」を発売中です。本作は、呪術師や呪霊たちの「呪術」を使いこなし、仲間とともに「高み」を目指す2vs2の対戦アクションゲームです。キャラクターそれぞれが持つ個性豊かな呪術を生かし、アニメさながらの迫力あふれるバトルを体感できるのが本作の魅力です。プレイヤー同士で共闘しつつ戦いの中で強くなり、より強力になった呪術や領域展開で相手プレイヤーを打ち倒す「呪術廻戦」ならではの呪術バトルを楽しめます。

(対応プラットフォーム: PlayStation®5 / Nintendo Switch™ / ダウンロード版のみ: PlayStation®4 / Xbox Series X|S / Xbox One / STEAM®)



©芥見下々 / 集英社・呪術廻戦製作委員会 ©2021「劇場版 呪術廻戦 0」製作委員会
©芥見下々 / 集英社 ©Bandai Namco Entertainment Inc.

家庭用ゲーム「SAND LAND」

4月25日発売 / 8,910円から
発売元: (株)バンダイナムコエンターテインメント

(株)バンダイナムコエンターテインメントは、家庭用ゲーム「SAND LAND」を4月25日に発売します。

本作は、鳥山明氏の伝説的名作「SAND LAND」の広大な世界を冒険できるアクションRPGです。作品を代表する「バトルタンク」をはじめ、映画やコミックスでは登場していないメカも多数登場。鳥山氏らしさを感じるデザインで、火力の高いメカや移動が得意なメカ、接近戦に特化したメカなど、さまざまな特徴を持ったメカを操作できます。また、アクションフィギュア「S.H.Figuarts ベルゼブブ」のゲーム限定版も発売予定です。

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



©バード・スタジオ / 集英社 ©Bandai Namco Entertainment Inc.

『わんだふるぷりきゅあ！』放送・商品展開中

TVアニメ「プリキュア」シリーズの21作目となる新番組『わんだふるぷりきゅあ！』（ABCテレビ・テレビ朝日系列、毎週日曜朝8時30分～）が放送中です。本作は「人間も動物も、みんな友達になれる！」をテーマに、大切な「ペット」との絆の大切さを描く「プリキュア」です。



▲「カラフルエボリューション♥変身ワンダフルパクト」

(株)バンダイから、「キュアワンダフル」と「キュアフレディ」が使用する変身アイテム「カラフルエボリューション♥変身ワンダフルパクト」（4,730円）を発売中です。リボンボタンを押すと変身音が流れ、中央の水晶を回転させるとミラーにさまざまな模様が浮かび、番組と同じように変身なりきり遊びを楽しめます。ほかにも「宝石うらな



©ABC-A・東映アニメーション

「爆上戦隊ブンブンジャー」放送・商品展開を開始

「スーパー戦隊」シリーズの新番組「爆上戦隊ブンブンジャー」（テレビ朝日系、毎週日曜朝9時30分～）が、3月3日より放送を開始します。本作は、子どもたちに圧倒的な人気を誇る車をモチーフに、タイヤやスピードメーターをイメージしたレーシングスーツに身を包んだヒーローが、困難を知恵と技術で乗り越える物語です。



▲「DXブンブンジャーロボ」（左）と「DXブンブンチェンジャー」（右）
いずれも3月2日発売

(株)バンダイから、車をモチーフとした「ブンブンカー」が変形・合体するDX合体ロボ「DXブンブンジャーロボ」（7,480円）や、メーターやマフラーなど、車の要素をデザインに取り入れた変身アイテム「DXブンブンチェンジャー」（3,300円）を発売。「ブンブンカー」シリーズは、玩具のほかにカプセルトイや食玩などのカテゴリーでも展開します。



©テレビ朝日・東映AG・東映

完全オリジナルストーリーで紡ぐ新作アプリ「ライドカメンズ」発表

(株)バンダイは、スマートフォン向けゲームアプリケーション「ライドカメンズ」を2024年初夏に配信予定です。本作は、東映・武部直美氏のプロデュースのもと、「仮面ライダーギーツ」脚本の高橋悠也氏により制作された完全オリジナルの世界観設定・シナリオと、アニメーション監督内海紘子氏のキャラクターデザイン原案から生み出された個性豊かな16人の「仮面ライダー」たちとともに、悪の秘密結社に立ち向かう育成アドベンチャーゲームです。プレイヤーは、エージェントとして「仮面ライダー」たちをサポートします。グッズ展開も多数予定しています。



©石森プロ・東映 ©BANDAI

韓国大手WEBTOONスタジオYLABの
日本法人にバンダイが15億円出資

(株)バンダイは、韓国大手WEBTOONスタジオの(株)YLABの日本法人である(株)YLAB STUDIOSに15億円を出資し、WEBTOON原作IPの獲得を強化します。今回の出資によりYLAB STUDIOSとの協業によるIPを制作し、創出したIPは、アニメ化やフィギュア・雑貨などの商品化のほか、バンダイナムコグループが持つ幅広い出口を活用し、IP価値の最大化を目指します。



▲バンダイ代表取締役社長の竹中一博（左）とYLAB STUDIOS代表取締役CEOのユン・イナン（右）

「今春も人気シリーズや人気原作の劇場作品・TVアニメを続々と展開

(株)バンダイナムコフィルムワークスは、劇場作品として、2022年にTVアニメが人気を博した「ブルーロック」初の映画化作品「劇場版ブルーロック -EPISODE 凪-」(写真左上)を4月19日より、また2006年のTVシリーズ放送から多くのファンを魅了し続けるコードギアスシリーズ最新作の「コードギアス 奪還のロゼ」(同右上、全4幕)を5月より公開します。また、実写映画作品として嶽本野ばらによる同名小説が原作の「ハピネス」(同左下)を5月17日より全国の劇場で公開します。

TVアニメでは、4月より日本テレビ系各局とBS11にて「転生したらスライムだった件」第3期(同右下)の連続2クール放送が決定しました。また、ライトノベルを原作とした「転生貴族、鑑定スキルで成り上がる」と「転生したら第七王子だったので、気ままに魔術を極めます」も、それぞれ4月より放送を開始します。さらに、公式YouTubeチャンネル「isekai channel」を開設するなど、異世界系アニメをますます盛り上げていきます。

IPプロデュースユニットでは、今後も“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。

©金城宗幸・三宮宏太・ノ村優介・講談社／「劇場版ブルーロック」製作委員会
©SUNRISE／PROJECT G-ROZE Character Design ©2006-2024 CLAMP・ST
©嶽本野ばら／小学館／「ハピネス」製作委員会
©川上泰樹・伏瀬・講談社／転スラ製作委員会



アニソン合唱プロジェクト「ChoieL」第2回オンラインコンクール開催

(株)バンダイナムコミュージックライブは、アニソン合唱プロジェクト「ChoieL」の第2回オンラインコンクールを開催します。2022年8月に開催した第1回では、50組が参加しアニソンの新たな魅力を発信しました。今回は対象楽曲を追加するほか、知的財産であるアニソンを活用し、世界中にその歌声を届けるサステナブル活動の一環として展開していきます。



©Bandai Namco Music Live Inc.

「ガールズ&パンツァー 最終章」第4話 Blu-ray & DVD発売

3月27日発売／Blu-ray (特装限定版) =8,580円、
DVD=6,380円
発売元:(株)バンダイナムコフィルムワークス

2023年10月に全国で上映されたシリーズ最新作「ガールズ&パンツァー 最終章」第4話のBlu-ray & DVDが、3月27日に発売されます。特典には新作OVA「タイチョウ・ウォー!」や劇場舞台あいさつなどのイベント映像、そして水島努監督らが出演するスタッフコメントリーなどが収録されます。



©GIRLS und PANZER Finale Projekt

「ナムコオンラインクレーン」リニューアルオープン

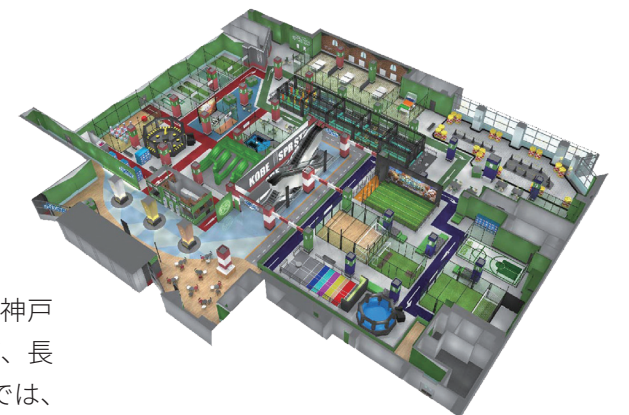
(株)バンダイナムコアミューズメントは、オンラインクレーン「とるも」を「ナムコオンラインクレーン」として、2月にリニューアルオープンしました。名称変更に伴い、ロゴやWebページをバンダイナムコグループのIP「パックマン」を基調としたデザインに一新しました。また、基幹システムの刷新により、お客さまのプレイの操作性の向上を図ります。店舗との連携を強化するとともに、限定景品などアミューズメント施設と同様のサービスや体験をオンラインクレーンでも提供していきます。



PAC-MAN™ & ©Bandai Namco Entertainment Inc.

スポーツエンターテインメント施設のトータルプロデュース事業を開始

(株)バンダイナムコアミューズメントは、「VS PARK」「トンデミ」などの体感型施設を手掛けるチームの企画・開発ノウハウを生かして、スポーツエンターテインメント施設のトータルプロデュースを開始しました。新たにプロデュースした施設「KOBÉ SUPER STADIUM」は、3月に神戸ファッションプラザ(兵庫県神戸市)内にオープン。また、今秋には「VS STADIUM NAGASAKI」が、長崎スタジアムシティ(長崎県長崎市)内にオープンします。同社では、今後も施設のトータルプロデュースを加速させていきます。



▲3月にオープンする「KOBÉ SUPER STADIUM」のイメージ図

「くまのがっこう あそびガーデン」を2店舗オープン

(株)バンダイナムコアミューズメントは、3月にインドアプレイグラウンド施設「くまのがっこう あそびガーデン」を、「namco iiasつくば店」(茨城県つくば市)と「namcoトキハわさだタウン店」(大分県大分市)内にそれぞれオープンします。2～6歳の未就学児をメインターゲットにした施設で、ごっこ遊びやすべり台などの体験型遊具を取りそろえ、日常的な親子の思い出を残すことができます。また、バンダイナムコグループのIP「くまのがっこう」のキャラクター「ジャッキー」の着ぐるみと定期的に触れ合える体験を提供します。



©BANDAI

「しまぐるランド」ららぽーと名古屋みなとアクルスにオープン

バンダイナムコグループでファミリー向けアミューズメント施設を展開する(株)プレジャーキャストは、310万人の赤ちゃんを笑顔にしたベストセラー絵本『しましまぐるぐる』の世界観の中で親子が楽しめる施設「しまぐるランド」を、ららぽーと名古屋みなとアクルス(愛知県名古屋市)内に4月にオープンします。

同施設は、お子さまの利用年齢を0～2歳までと限定するなど、赤ちゃんが安心して楽しめるように配慮しています。お子さまの好奇心を刺激する遊びを用意し、親子一緒に思う存分楽しむことができる屋内型施設です。



©Akio kashiwara / Gakken

リサイクル・モノづくり体験を 全国各地で提供「My Plastic Station」

(株)BANDAI SPIRITSは、全国各地の学校やイベントなどでリサイクル・モノづくり体験を提供する「My Plastic Station」をスタートします。使用済みプラスチックを粉碎する「粉碎機」と粉碎された原料を溶解・固化化するための「成形機」をトラックに搭載し、使用済みランナー（プラモデルの枠の部分）が新たなプラスチック製品に生まれ変わる様子を間近で見ることができます。3月22日から幕張メッセで開催するBANDAI SPIRITS主催のプラモデルのイベント「HYPER PLAMO FES 2024」で初公開。参加者には、出来たてのリサイクルプラスチックの成形品をプレゼントします。



▲「My Plastic Station」で使用されるトラックのイメージ

©創通・サンライズ

Front Line

現場から

「機動戦士ガンダムSEED FREEDOM」を担当

(株)バンダイナムコフィルムワークス

志田 香織 (企画プロデューサー)

(株)BANDAI SPIRITS

栗原 直也 (ガンブラ企画)

(株)バンダイナムコフィルムワークス

仲 寿和 (制作プロデューサー)

(株)創通

武藤 誉 (タイアップ営業)

2002年のTVアニメ放送開始以来、根強い人気を誇る「機動戦士ガンダムSEEDシリーズ」。2024年1月に劇場公開したシリーズ最新作「機動戦士ガンダムSEED FREEDOM」に携わるグループ各社の担当者に話を聞きました。

Q作品の見どころは？

Aストーリーに関しては、前作でいったんは終止符を打ったはずの主人公「キラ」と「ラクス」が新たな課題に挑み、どのような結論を出すのか、結末をどう締めくくするのか、が見どころです。脚本の両澤千晶さん、福田己津央監督、後藤リウさんが込めたメッセージが新たに出てきますので、過去のシリーズと3作合わせてテーマを感じていただきたいです。

映像面での魅力は、モビルスーツの戦闘シーンやアクションの格好良さです。前作までは手描きでしたが、今作はほとんどの戦闘シーンを3Dにしたのが大きな違いです。これまで手描きで作画してきた動きや見せ方を3D制作に落とし込み、従来の3Dでイメージするものとは一味違う映像に仕上がりました。ぜひご注目ください。

Q商品開発でのこだわりは？

A特にガンブラでは、“SEEDアクションシステム”というギミックを盛り込み、各部位の可動範囲を工夫しています。劇中の印象的なアクションやポージングを再現できるという点にこだわり、従来のHGシリーズよりワンランク上の可動を実現した商品になりました。素晴らしい劇場作品に、モノづくりの目線、ファンの目線を取り入れてできたものです。ファンとつながり、バンダイナムコで作り上げた世界に誇れるモノづくりをしていると自負しています。

そのほかの商品面でも、かつてないほどのラインナップで素材を制作し、バンダイナムコグループ各社から多種多様な商品を展開中です。シリーズ前作から20年という長い時の経過があるため、当時リアルタイムで楽しんでいた方からファンの年齢層も広がっているということに加え、同シリーズのみならず、ガンダムというIP自体が年齢や性別を越えて広がり、応援いただけるようになりました。社外とのタイアップについても、これまでガンダム



栗原 (左端): 2019年(株)BANDAI SPIRITS入社。「MG 1/100 エクリプスガンダム」の開発をきっかけに、SEED関連ガンブラの企画を担当。

志田 (中央左): 2001年(株)サンライズ入社。「犬夜叉」など映像の制作現場、企画営業を経て、ガンダム実物大立像プロジェクトなどを担当。

仲 (中央右): 2005年(株)サンライズ入社。「機動戦士ガンダムUC」の設定制作から携わり、その後数々のガンダム作品の制作を担当。

武藤 (右端): 1996年(株)創通入社。「スーパーロボット大戦」PR担当から、ガンダム商品PRや番組提供営業、企業タイアップを長く担当。

ではあまり許諾実績のなかったスイーツやお菓子なども意識して、メーカーさまと調整しました。

Q国内外の劇場公開やその他の展開は？

A国内での公開劇場数は350館に上り、おかげさまで1月26日の公開以降、大変好評をいただいています。海外では全世界合計56以上の国と地域で順次公開予定です。同時に、さまざまなイベントで上映や出展も計画しています。