

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2024年3月期は売上高が初めて1兆円を、
当期純利益も初めて1千億円を上回る

(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)の業績と今後の見通しを発表しました。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聞きました。

— 2023年度の業績を発表しました。

川口 2023年度の業績は、売上高1兆502億円、営業利益906億円、経常利益1,041億円、親会社株主に帰属する当期純利益1,014億円となり、売上高が初めて1兆円を超えました。また、当期純利益は、投資有価証券売却益の計上も影響し、初めて1千億円を超えました。

— 2023年度の総括をお願いします。

川口 売上高が1兆円を超えたことについては、グループ全体で「ガンダム」「DRAGON BALL」「ONE PIECE」などの基盤となる定番IP^{※1}の商品・サービスをワールドワイドで強力に展開するなど、IPを軸にしたALL BANDAI NAMCOでの取り組みが存在感を発揮できた結果だと思います。

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。玩具ホビー事業ではハイターゲット(大人)層向け商品やカード商材、カプセルトイなどの人気が続出し、業績に貢献しました。アミューズメント事業は、業務用ゲームの人気シリーズの新作やアップデート版の販売が好調に推移したほか、グループの商品・サービスと連動した施設もワールドワイドで好調に推移しました。

デジタル事業では、家庭用ゲームにおけるプロダクトミックスの前年度との違いが業績に影響したほか、オンラインゲームの新作タイトルな

どに関わる評価損に加え、次期中期計画を見据えタイトル編成の見直しを行ったことによる処分損を計上しました。

IPプロデュース事業はガンダムシリーズの複数の映像作品展開がファン層の拡大やグループ商品販売の好調につながったほか、リアルなエンターテインメントにファンが戻ってきたことによりライブイベントなどが好調に推移しました。グループ全体では、多様なIPと幅広いカテゴリーによるポートフォリオ効果で、好調事業が苦戦した事業を一定程度補完することができました。

— 2023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%をベースとして、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下、期末配当金は、ベース配当10円に業績連動配当40円を加え、1株当たり50円となり、中間配当を含めた年間配当金は1株当たり60円となります。また、2023年度第4四半期に、保有資産の有効活用による資本効率の向上と株主還元を含めた機動的な資本政策を実行することを目的に、自己株式の取得を行いました。この結果、配当と自己株式取得を踏まえた総還元性向は55.7%となっています(事業別業績や配当の詳細はP4～5参照)。



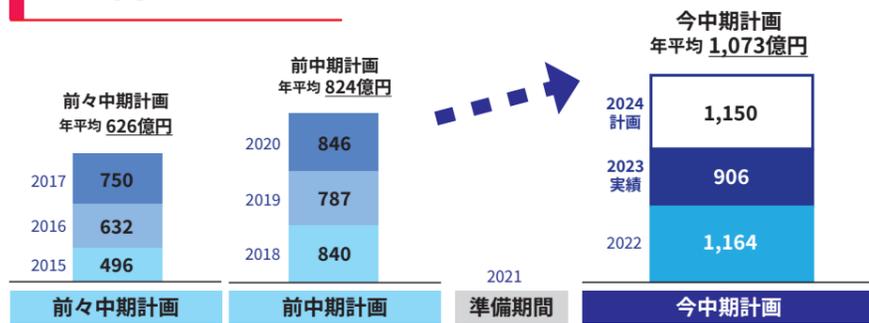
— 2024年度業績予想については？

川口 2024年度は、売上高1兆800億円、営業利益1,150億円の増収増益を見込んでいます。売上高では、引き続き1兆円超えを目指します。営業利益については、今中期計画発表時には、最終年度である2024年度の目標として営業利益1,250億円を掲げていました。この数値を念頭に置きつつ、市場やファンの動向の変化に加え、各事業の商品・サービス販売計画を踏まえ設定しました。

これまでの中期計画期間ごとの営業利益の平均値(次ページの連結営業利益推移参照)を見ると、中期計画ごとに着実に営業利益水準がステップアップし収益基盤が厚くなっています。今中期計画では1千億円規模に達し、環境の変化の速い業界においても、安定的に成長していると言えます。これは、業績をけん引する事業やカテゴリーが入れ替わり、複数で補完し合うポートフォリオの強みであり、安定基盤を基にチャレンジしてきた結果だと捉えています。今後もこの収益基盤を着実に強くしていきます。(次ページに続く)

※1 Intellectual Property、キャラクターなどの知的財産

連結営業利益推移



2023年度は玩具事業がグループをけん引 2024年度は、ユニークな発想とスピードで バンダイナムコらしくIP戦略を推進

―事業別の2023年度の概況と2024年度の動向を教えてください。まずはデジタル事業について。

川口 2023年度は、ネットワークコンテンツでは、主力アプリタイトルが好調に推移しましたが、新作オンラインゲームが大幅な計画未達となりました。家庭用ゲームに関しては「ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON」や「鉄拳8」の新作がワールドワイドでヒットした一方、リピートタイトル販売本数が前年度を下回るなど、タイトル編成とプロダクトミックスの違いが影響しました。

2024年度は、中長期での成長を目指して開発体制を立て直し、バランスの取れたタイトルポートフォリオを確立していく年度と位置付けています。事業全体の視点で、戦略的に決定したポートフォリオの下、適切なリソース配分やスケジュール管理を行い、しっかり作り切る体制を目指します。また、バンダイナムコスタジオを中心に社内スタジオのノウハウを集約していきます。さらに、長期で売り伸ばすという点では、日本と北米が連携することで全世界のマーケティングを統括し、どの地域にどのような施策を行い、リソースを投下するかということを戦略的に検討します。

足元の動向では、ネットワークコンテンツについては、主力アプリが

好調に推移しています。これらをメディア連動やイベントなどで高水準な展開を継続し、厳選した新規タイトルの投入と運営の効率化に取り組みます。家庭用ゲームについては、6月に大型ダウンロードコンテンツ「ELDEN RING SHADOW OF THE ERDTREE」を発売以降も「ガンダムブレイカー 4」など複数の新作タイトルの発売を予定しています。リピートタイトルについては、足元で「ELDEN RING」や「DRAGON BALL」などの販売が好調ですが、リアルなエンターテインメントにファンに関心が向きつつある環境を踏まえ、年間販売本数を見込んでいます。また、日米でマーケティングを統括する新たな体制の下、ワールドワイドの視点でマーケティング戦略を推進するなど長く売り伸ばす施策を行います。「鉄拳8」は、eスポーツの自社ワールドツアーがスタートしたほか、サウジアラビアで開催されるeスポーツワールドカップでも採用が決まっています。



▲eスポーツ「TEKKEN WORLD TOUR」
©TEKKEN™8 & ©Bandai Namco Entertainment Inc.

(億円) ―玩具事業はどうか？

川口 2023年度は、ガンプラなどのハイターゲット層向け商品、カード商材やカプセルトイ、菓子などのカテゴリーの好調が継続しました。また、国内における好調カテゴリー強化に加え、注力地域である北米や中国内地を中心にグローバル展開の拡大を推進し、売上高を伸ばしました。これらの取り組みにより、玩具事業はグループ全体の業績を大きくけん引しました。

2024年度はグローバル市場で好調カテゴリーの展開をさらに強化し、7期連続で過去最高業績を目指します。サイクルの速いビジネスモデルを生かし、スピーディーにチャレンジしていきます。

ガンプラについては、ガンダムが今年45周年を迎え、劇場作品「機動戦士ガンダムSEED FREEDOM」の海外公開など、話題が豊富です。来年にはガンプラが45周年となることから、しっかりと連携を図り商品展開し、特に海外で定番カテゴリーとしての定着を目指します。

カード商材では、デジタルとフィジカルの両方で遊ぶことができる新作トレーディングカードゲーム「ドラゴンボールスーパーカードゲームフュージョンワールド」が好調なスタートを切りました。現在54の国と地域で販売をしています。「ONE PIECE」のトレーディングカードゲームは、今年の夏に発売2周年を迎えます。周年での盛り上げに加え、カジュアル層に向けたイベントを開催するなど新規ユーザー獲得の



▲「ドラゴンボールスーパーカードゲームフュージョンワールド」
©バードスタジオ / 集英社・東映アニメーション

ための施策も行います。

カプセルトイに関しては、新たなジャンルやIPを積極的に開拓しています。現在、国内外で260以上の専門店を出店しており、海外展開にも注力します。

また、玩具事業全体では中長期での成長を目指し、グローバル市場でのマーケティングやプロモーション、新規IPの創出、生産体制の増強、グローバルでの品質基準やEC対応など成長を支えるさまざまな施策も着実に進めていきます。このほか、長い目線では、将来のハイターゲット層育成は必須の課題です。ローエイジに向けた商品開発やマーケティングにも引き続き注力します。

―IPプロデュース事業は？

川口 2023年度はさまざまな作品の制作とプロデュースを行いました。ガンダムシリーズでは「機動戦士ガンダム 水星の魔女」など、複数の作品展開がファン層の拡大やグループの商品販売の好調につながりました。また、作品の映像配信やライセンスの売上が好調だったことに加え、ライブイベントや「GUNDAM FACTORY YOKOHAMA」なども、リアルなエンターテインメントにファンが戻ってきたことで好調に推移しました。第4四半期には劇場作品「機動戦士ガンダムSEED FREEDOM」が公開され、好調なスタートを切りました。

2024年度は、劇場作品、TVアニメ、配信作品のいずれにも期待できるラインナップがそろっています。これらの作品を軸に、映像配信、海外展開、ライセンス、ライブ、パッ



▲「劇場版ブルーロック -EPISODE 凪-」
©金城宗幸・三宮宏太・村優介・講談社 / 「劇場版ブルーロック」製作委員会

ケージなどに幅広くビジネス展開していきます。

2023年度に公開した劇場作品「機動戦士ガンダムSEED FREEDOM」については、2024年度に興行収入が計上されるほか、今後海外80以上の国や地域での公開を予定しています。また、ガンダムについては、45周年施策がスタートしています。次の50周年、60周年につなげるべく映像を中心に話題を発信していきますのでご期待ください。このほか、ライブ需要の拡大に対応すべく、2,000人規模を収容できる自前のコンサートホールを東京・渋谷に建設中です。このコンサートホールではイベントの開催だけでなく、IPやアーティスト育成の場としても活用していきます。

また、IPプロデュース事業において最大のミッションであるIP創出力強化のため、人材育成や環境整備に加え、外部とのパートナーシップも強化しています。2023年度には縦スクロール漫画を手掛けるエコーズ(株)が、この4月には「ブルーロック」などクオリティーの高い作品の制作実績があるアニメスタジオの(株)イトビットがグループ入りしました。新しい仲間とノウハウや人材を交流しながら、スケジュールとコスト管理もしっかり行い、クオリティーの高い作品創出に取り組みます。

―アミューズメント事業は？

川口 2023年度は、業務用ゲーム「機動戦士ガンダム エクストリームバーサス」シリーズなど人気シリーズの新作やアップデート版の販売が好調でした。また、「バンダイナムコ Cross Store」のような、グループの商品・サービスと連動したバンダイナムコならではの施設も好調に推移しました。

2024年度も業務用ゲームと施設の両輪で、安定した事業運営を行います。施設では、好調業態の運営を国内外で強化していきます。業務用ゲームは、上期に新製品の「湾岸



▲「湾岸ミッドナイト マキシマムチューン 6RR PLUS」
©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.

ミッドナイト マキシマムチューン 6RR PLUS」を発売し、下期にも複数数の新製品を予定しています。

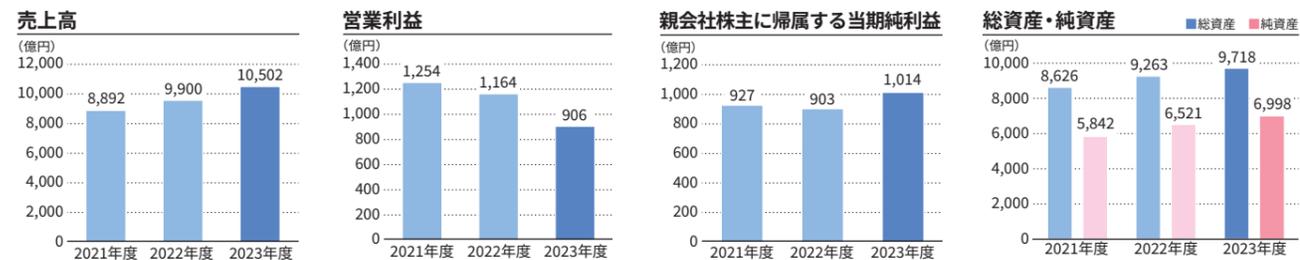
足元では、中国内地における「太鼓の達人」の展開、各地域でのカプセルトイや、トレーディングカードゲームの直営店運営などに加え、海外での業務用ゲーム販売や出店も強化しています。

業務用ゲームの販売や出店に伴う償却費増、人件費増などの課題はありますが、IPや商品・サービスの出口として、また、リアルなコミュニケーションが求められる中、リアルな遊び場やファンとのタッチポイントとして、引き続き重要な役割を果たしていきたいと思えます。

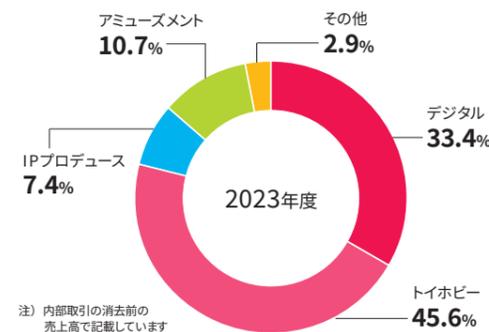
―最後に、読者にメッセージを。

川口 現在社内では、2025年4月からの次期中期計画に向けて、長期で目指す姿について議論を進めています。私は、バンダイナムコの強みとは、ユニークな発想とスピードだと考えています。ユニークな発想というのは、IP戦略を代表とする差別化された戦略であり、商品・サービスなどさまざまな独自性の追求です。このユニークな発想を前面にバンダイナムコらしさを追求していきたいと思えます。また、IP戦略を推進する上でスピードは非常に重要です。過去の成功体験や固定概念にとらわれず、状況や環境に応じて機動力を発揮し対応していく、機敏にして柔軟なバンダイナムコであり続けたいと考えています。

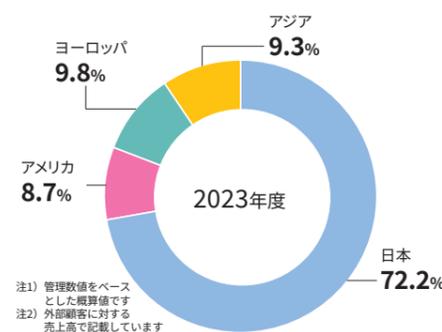
2024年3月期(2023年度) 連結業績ハイライト



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:372,667百万円(3.4%減)、セグメント利益:6,257百万円(87.3%減)

ネットワークコンテンツにおいて「DRAGON BALL」シリーズなどの主力アプリタイトルが国内外で引き続き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」「鉄拳8」などが人気となりました。

なお、デジタル事業においては、オンラインゲームの新作タイトルなどに関わる評価損に加え、次期中期計画を見据えタイトル編成の見直しを行ったことによる処分損を計上しました。

「鉄拳8」▶



トイホビー事業 売上高:509,880百万円(13.9%増)、セグメント利益:78,655百万円(32.1%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、「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、カプセルトイ、菓子・食品などが商品ラインナップやターゲット層、展開地域の拡大に加え、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。

「ONE PIECEカードゲーム」▶



IPプロデュース事業 売上高:82,468百万円(0.9%増)、セグメント利益:10,048百万円(5.6%減)

「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、劇場作品「機動戦士ガンダムSEED FREEDOM」は幅広いファン層に支持され、ガンダムシリーズ劇場公開作品の中で過去最高の興行成績を更新しました。このほか、ライセンスビジネスや映像配信、ライブイベント、インバウンド需要を取り込んだ「GUNDAM FACTORY YOKOHAMA」が好調に推移しました。

「機動戦士ガンダムSEED FREEDOM」▶



アミューズメント事業 売上高:119,667百万円(14.4%増)、セグメント利益:6,843百万円(13.3%増)

国内アミューズメント施設の既存店売上高が前期比で103.0%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」や人気シリーズのアップデートキットの販売が好調に推移しました。

「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」▶



その他事業 売上高:32,358百万円(3.3%増)、セグメント利益:988百万円(15.2%減)

TEKKEN™ 8 & ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©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 ©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・MBS ©Bandai Namco Amusement Inc.

2024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2024年3月期の業績を踏まえ、2024年3月期の期末配当金は、ベース配当10円に業績連動配当40円を加え、1株当たり50円として、6月24日に開催予定の第19回定時株主総会に上程いたします。2023年12月8日に、1株当たり10円の間中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60円となります。また、保有資産の有効活用により資本効率の向上を図るとともに、環境変化に対応し株主還元を含めた機動的な資本政策を実行することを目的に、第4四半期に自己株式の取得を行いました。取得した自己株式の総数は6,000,000株、株式取得価額の総額は17,237百万円となり、配当および本自己株式取得を踏まえた総還元性向は55.7%となります。なお、取得した上記の自己株式と同数となる6,000,000株については2024年5月21日付ですべて消却しています。

◆2024年3月期 年間配当金 内訳

中間配当	期末配当	合計
10円	50円	60円

株式情報

株式の状況

(2024年3月31日現在)

会社が発行する株式の総数	2,500,000,000株
発行済株式総数	666,000,000株
総議決権数	6,533,777個
株主数	57,716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)	130,153	19.89%
株式会社日本カストディ銀行(信託口)	61,572	9.41%
JP MORGAN CHASE BANK 380815	32,837	5.02%
有限会社ジル	18,000	2.75%
中村 恭子	16,353	2.50%
野村信託銀行株式会社(退職給付信託三菱UFJ銀行口)	13,758	2.10%
株式会社マル	13,200	2.02%
GIC PRIVATE LIMITED - C	11,822	1.81%
STATE STREET BANK WEST CLIENT - TREATY 505234	11,647	1.78%
任天堂株式会社	11,537	1.76%

(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	9,759
1単元以上	34,288
5単元以上	5,976
10単元以上	5,457
50単元以上	913
100単元以上	845
500単元以上	154
1,000単元以上	200
5,000単元以上	124

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	244,158
金融商品取引業者	21,938
その他の法人	75,873
外国法人等	239,685
個人・その他	72,729
自己名義株式	11,614



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。

「ELDEN RING SHADOW OF THE ERDTREE」6月21日に世界同時発売

(株)バンダイナムコエンターテインメントと(株)フロム・ソフトウェアは、両社が共同開発する家庭用ゲーム、アクションRPG「ELDEN RING」のダウンロードコンテンツ「ELDEN RING SHADOW OF THE ERDTREE」を6月21日に世界同時発売します。

フロム・ソフトウェアの開発力と、バンダイナムコエンターテインメントの海外ネットワークを駆使したマーケティング力を掛け合わせた「ELDEN RING」は、世界累計出荷本数が2,300万本を突破しました。また、ゲーム性や独自の世界観が高く評価され、世界の主要4大ゲームアワードとされている「The Game Awards 2022」や「Golden Joystick Awards 2022」「第26回D.I.C.E.Awards」「2023 Game Developers Choice Awards」での「Game of The Year」など、世界中の著名なアワードで数多くの賞を受賞しました。

(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. / ©2024 FromSoftware, Inc.

「学園アイドルマスター」配信開始

(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」シリーズの完全新作となるスマートフォン向けアプリゲーム「学園アイドルマスター」を5月に配信開始しました。

アイドル育成シミュレーションゲームの本作は、シリーズ史上初めて学園を舞台としています。プレイヤーがレッスンや授業を通してアイドルの能力（ボカール・ダンス・ビジュアル）を高めていくと、育成度合いに応じてライブシーンが変化するなど、アイドル一人ひとりの成長を体感することができます。

また、ファン同士の交流の場として、Discordで公式サーバーを開設。今後はCD・グッズ・ライブイベントなど、さまざまな領域での展開も予定しています。



THE IDOLM@STER™ ©Bandai Namco Entertainment Inc.

「転生したらスライムだった件 テンペストストーリーズ」

8月8日発売 / 7,920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「転生したらスライムだった件 テンペストストーリーズ」を8月8日に発売します。本作は「転生したらスライムだった件」の物語を追体験するアクションRPGです。必殺技と仲間の力を組み合わせ、軽やかにコンボをつなぐ爽快アクションバトルが楽しめます。仲間の技を主人公「リムル」が習得する絆必殺技や、アニメ演出付き奥義を駆使して魔国連邦に立ちはだかる強敵を倒します。



(対応プラットフォーム: Nintendo Switch™ / PlayStation®5 / ダウンロード版のみ: PlayStation®4 / Xbox Series X|S / Xbox One / STEAM®)
©川上泰樹・伏瀬・講談社 / 転スラ製作委員会 ©柴・伏瀬・講談社 / 転スラ日記製作委員会 ©Bandai Namco Entertainment Inc.

「ガンダムブレイカー4」

8月29日発売 / 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、自分だけの“俺ガンブラ”を創って戦うアクションゲーム「ガンダムブレイカー4」を8月29日に発売します。本作は、ガンダムシリーズのプラモデルであるガンブラをモチーフとした「ガンダムブレイカー」シリーズの最新作です。バトルでパーツを収集し、11種類のパーツを組み合わせて自分だけの“俺ガンブラ”を創って戦う創壊共闘アクションゲームです。登場する機体は250以上。SDガンダムとの組み合わせや左右の腕に別パーツ・別武器でのカスタマイズが可能で、背景やエフェクトを組み合わせて自分だけのジオラマを創れる「ジオラマモード」を実装するなど、新たな楽しみ方が可能です。



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

©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・MBS

「Ultraman: Rising」6月14日に世界配信開始

(株)円谷プロとNetflixが共同で製作する、CGアニメーション長編映画の「Ultraman: Rising」が6月14日に世界配信されます。本作は、「親子」と「家族」をテーマに、すべての世代で楽しめる新たなウルトラマンストーリーです。

(株)バンダイから、ウルトラアクションフィギュアやウルトラヒーローシリーズ、ウルトラ怪獣シリーズ、デラックスフィギュアウルトラマン、ミニウルトラマンコレクションなどを展開予定です。



▲「ウルトラアクションフィギュアウルトラマン」(左)と「ウルトラヒーローシリーズ96ウルトラマン」(右)



©TSUBURAYA PRODUCTIONS Netflix™/©Netflix. Used with permission.

「ウルトラマンアーク」7月6日から世界同時期放送・配信開始

ウルトラマンシリーズの最新作「ウルトラマンアーク」が、7月6日朝9時よりテレ東系6局ネット発、世界同時期放送・配信されます。本作では、怪獣防災科学調査所「SKIP」に所属する主人公「ユウマ」が想像の力を解き放つことで、光の使者「ルティオン」と一体化して「ウルトラマンアーク」に変身します。大切な仲間とともに、ユウマやウルトラマンアークが、絶やさぬ夢を追いかけるストーリーをお楽しみください。(株)バンダイは、変身アイテム「DXアークアライザー」(7,590円)や、ソフビなどの玩具をはじめ、カプセルトイ、食玩、日用雑貨などを展開予定です。



▲「DXアークアライザー」(アークキューブを1個付属)



©円谷プロ ©ウルトラマンアーク製作委員会・テレビ東京

「ジャンボマシンダー 無敵の王者 ジャンボマシンダー マジンガーZ」7月発売

2024年7月 一般店頭にて発売予定 / 19,800円から
発売元: (株)BANDAI SPIRITS

(株)BANDAI SPIRITSは、1970年代に全高約600mmの迫力サイズで(株)ポピーより発売一世を風靡した「ジャンボマシンダー」を大復活させます。外観・サイズ・素材・重量感は当時のままに、ロケットパンチの射出ギミックなどを新たに装備し、7月よりワールドワイドで順次販売します。



©ダイナミック企画・東映アニメーション

「ルービックキューブ」発明50周年

ルービックキューブは、ハンガリーのエルノー・ルービック氏が1974年に発明した立体パズルです。(株)メガハウスは今年、発明50周年を記念し、発売当時のデザインをオマージュした「ルービックキューブレトロ」を7月上旬から発売します。また、記念イベントの「ルービックキューブチャレンジツアー2024」を日本全国で開催中です。



©2024. TM & © Spin Master Toys UK Limited, used under license.

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、劇場作品として新進気鋭の映像チーム「Hurray!」初の劇場オリジナルアニメーション「数分間のエールを」(画像左上)を6月14日より、また、完全新作アニメーションである映画「ラブライブ!虹ヶ咲学園スクールアイドル同好会 完結編 第1章」(同右上、全3部作)を9月6日より全国の劇場で公開します。

TVアニメでは、原作ライトノベルがシリーズ累計1,500万部を突破した「杖と剣のウィストリア」(同左下)をIPプロデュースユニットの(株)バンダイナムコピクチャーズと(株)アクタスとの共同制作により7月7日から放送を開始します。

このほか、バンダイナムコフィルムワークスとAtlas V社が共同制作するシリーズ初の長編VR体験アニメーション「機動戦士ガンダム:銀灰の幻影」(同右下)を、MetaのVRヘッドセット「Meta Quest」で展開予定です。

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、さまざまなメディアを通じ、世界中のファンに魅力あるIPをお届けします。



©「数分間のエールを」製作委員会
©2024 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ムービー
©大森藤ノ・青井聖・講談社/「杖と剣のウィストリア」製作委員会
©SOTSU・SUNRISE

ガンダムシリーズ45周年を記念した企画が続々と始動

ガンダムシリーズは1979年の「機動戦士ガンダム」第1話放送から、2024年で45周年を迎えました。記念イラスト第1弾には、第24話「迫撃!トリプル・ドム」に登場するRX-78-2ガンダムの姿が描かれ、新月を背負っているレイアウトには、“ガンダムシリーズのはじまり”という意味が込められています。また、6月から全国47都道府県で展開するイベント「GUNDAM NEXT FUTURE -ROAD TO 2025-」(参加無料)を開催するなど、さらに先の未来に向けた今後の展開にぜひご期待ください。



コンサートホールの管理・運営を行う新会社「バンダイナムコベース」を設立

(株)バンダイナムコミュージックライブは、渋谷区宇田川町に建設中のコンサートホールの管理・運営を行う会社として、100%子会社の(株)バンダイナムコベースを4月1日に設立しました。コンサートホールは、収容客数2,000人規模で、2026年春に開業予定です。



▲2026年春開業予定のコンサートホールのイメージ図

「VS PARK」など屋内アクティビティ施設が今夏国内外にオープン

(株)バンダイナムコアミューズメントは、自社で企画・プロデュース・運営を行う屋内アクティビティ施設「VS PARK 横浜ワールドポーターズ店」(神奈川県横浜市)と「VS PARK イオンモール広島府中店」(広島県安芸郡)を、7月にオープンします。それぞれ神奈川県内と中国地方初の出店で、メインターゲットの中学生から大学生に向けてSNSとの親和性が高い新しいエンターテインメントを提供するだけでなく、ファミリーや訪日外国人など幅広い層が楽しめるさまざまなアクティビティを導入します。また、同社が企画・プロデュースしたアクティビティ施設「VS CHALLENGE」を、6月にインドネシア・デルタマスにオープンします。



▲「VS PARK」のアクティビティ「ニゲキル」(左)とインドネシア・デルタマスにオープンする「VS CHALLENGE」(右)のイメージ図

「バンダイナムコ Cross Store」が続々とオープン

(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の体験型リテール施設「バンダイナムコ Cross Store 心斎橋PARCO店」(大阪府大阪市)を4月に、「バンダイナムコ Cross Store アトレ秋葉原店」(東京都千代田区)を5月にオープンしました。「一番くじ公式ショップ」などすでに人気のオフィシャルショップや、「ラブライブ!」「アイカツ!」「BN Pictures」といったグループのIP・レーベルの公式グッズが手に入る新しいオフィシャルショップをそろえています。



▲「バンダイナムコ Cross Store 心斎橋PARCO店」(左)と同「アトレ秋葉原店」(右)のイメージ図

PAC-MAN™& ©Bandai Namco Entertainment Inc.

「トーマスステーション池袋」をオープン

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、子どもたちに圧倒的人気を誇るアニメ「きかんしゃトーマス」をテーマにしたエクスペリエンスショップ「トーマスステーション池袋」(東京都豊島区)を3月にオープンしました。

2022年に12年ぶりにフルリニューアルしたNEWルックのトーマスたちを初めて起用した未就学児向けインドアプレイグラウンドと、豊富なトーマスグッズを取りそろえた施設です。



©2024 Gullane (Thomas) Limited.

人気原作漫画「LIAR GAME」マörderミステリーの第2弾を公演

(株)バンダイナムコアミューズメントは、(株)ABCアニメーションと共同制作する舞台「LIAR GAME murder mystery」を6月に「飛行船シアター」(東京都台東区)で公演します。本作は2023年3月に公演したマörderミステリーの第2弾で、舞台におけるIPやメディアとのコラボレーションによりリアルエンターテインメントの可能性を広げていきます。



©甲斐谷忍/集英社・舞台「LIAR GAME murder mystery」製作委員会

ガンダムシリーズ45周年記念 全国47都道府県でガンダムファンとつながるイベント 「GUNDAM NEXT FUTURE -ROAD TO 2025-」が6月から順次スタート

バンダイナムコグループの横断プロジェクト「ガンダムプロジェクト」は、6月から全国47都道府県で展開するガンダムシリーズ45周年記念のイベント「GUNDAM NEXT FUTURE -ROAD TO 2025-」（参加無料）にて、1.5m大のガンダム立像など作品や商品に関する展示や、「ガンダムR（リサイクル）作戦」などのサステナブル活動を行います。これらのイベントを通じてSNSでファンからガンダムに関するメッセージを募集し、その一部は2025年に開催する大阪・関西万博「GUNDAM NEXT FUTURE PAVILION」関連の施策にも活用します。



▲「GUNDAM NEXT FUTURE -ROAD TO 2025-」の会場イメージ（左）とキービジュアル（右）

©創通・サンライズ

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。（年1回実施）詳細は同ご案内でご確認ください。

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^{※1}（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^{※2}
- 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）^{※3}
- ⑤バンダイナムココイン（500コイン）^{※4}
- 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）^{※5}
- ⑦寄付^{※6}

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
15,000～29,999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月末日時点のものとなります

※1 2024年9月30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個を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。