

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**24年度上期は売上高と全ての利益が過去最高
全事業カテゴリーが増収増益に**

(株)バンダイナムコホールディングスは、2025年3月期(2024年度)第2四半期累計期間(2024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、代表取締役社長の川口勝に聞きました。

— 2024年度第2四半期累計期間(上期)の業績を発表しました。

川口 2024年度上期の業績は、売上高6,113億円、営業利益1,136億円、経常利益1,155億円、親会社株主に帰属する中間純利益807億円となりました。上期としては売上高、全ての利益ともに過去最高でした。

事業面では、デジタル事業およびトイホビー事業の業績が、利益率の高い商品・サービスのヒットにより大きく伸長したほか、IP^{*}プロデュース事業とアミューズメント事業も好調に推移し、全ての事業が前年同期比で増収増益となりました。

— 上期の状況を事業ごとに総括してください。

川口 デジタル事業は、ネットワークコンテンツにおいて、「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により国内外で引き続き安定的に推移したほか、スマートフォン向けゲームアプリの新作「学園アイドルマスター」が非常に好調なスタートを切りました。家庭用ゲームに関しては、「ELDEN RING」の大型ダウンロードコンテンツ「ELDEN RING SHADOW OF THE ERDTREE」がワールドワイドでヒットしており、業績に貢献しました。

トイホビー事業は、「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好調に推移しました。また、「ONE PIECE」や「DRAGON BALL」シリーズ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。

IPプロデュース事業は、「ガンダムシリーズ」劇場公開作品の中で歴代ナンバーワンとなった「機動戦士ガンダムSEED FREEDOM」や「劇場版ブルーロック -EPISODE 凪-」などの興行収入を計上しました。また、「ラブライブ!シリーズ」「転生したらスライムだった件」などのグローバル展開や映像配信、ライセンスビジネスが好調に推移しました。さらに、リアルなエンターテインメント需要の高まりに伴い、ライブイベントを多数行いました。

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108.8%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国内外で好調に推移しました。業務用ゲームにおいては、新製品「湾



岸ミッドナイト マキシマムチューン 6RR PLUS」の販売が、好調に推移しました。

— 通期の業績予想を見直しました。

川口 上期の実績が大きく進捗したことや、足元の各事業の動向、下期の商品・サービスのマーケティング計画などを踏まえて、通期業績予想を見直しました。年初計画の売上高1兆800億円、営業利益1,150億円に対して、新たな通期業績予想は売上高1兆1,500億円、営業利益1,600億円です。この数字は中期計画最終年度の目標である、売上高1兆1,000億円、営業利益1,250億円を達成するとともに、過去最高業績を大幅に更新する数字となります。

— 各事業の今後の動向や注目トピックを教えてください。

川口 まず、エンターテインメントユニットの通期業績は、デジタル事業、トイホビー事業ともに、前期実績および前回予想を上回る見込みです。
(次ページに続く)

^{*} Intellectual Property、キャラクターなどの知的財産

長期的視点でIPの世界観訴求や新規ファン拡大を図りグローバル市場での定着を目指す

デジタル事業は、家庭用ゲーム「ドラゴンボールSparking! ZERO」が発売から24時間で300万本を販売し、好調な出足となりました。ゲームに対するファンの評価も高く、長期で運営するタイトルとして展開していきます。年間でも家庭用ゲームビジネスをけん引すると期待しています。4月より、日本と北米で全世界のマーケティングを統括する体制に変更を行い、マーケティングリソースの配分やタイトル特性に合わせたプロモーションを強化しています。同タイトルは欧米での販売比率が約9割と、特に海外でヒットしており、体制変更の効果が表れ始めたと考えています。また、「DRAGON BALL」シリーズのタイトルではTVアニメ「ドラゴンボールDAIMA」の放送開始に合わせ、家庭用ゲーム、アプリともにアニメ内のキャラクターが登場するなどの連携を行い盛り上げていきます。リピート販売については、上期は「ELDEN RING」の大型ダウンロードコンテンツの発売に伴い、本編のリピート販売も業績に大きく貢献しました。下期のリピート販売は、全体では巣ごもり需要前の水準を見込んでいます。

ネットワークコンテンツは、主力

アプリの安定した貢献を見込んでいるほか、新作「学園アイドルマスター」は200万ダウンロードを突破しました。今後も新キャラや新シナリオの投入により、長く遊んでいただけのタイトルとして展開します。

――トイホビー事業はどうですか？

川口 引き続き各カテゴリーのラインナップ強化やグローバル市場での展開拡大を図ります。足元で好調が続くカード商材は、「ONE PIECEカードゲーム」が、日本と北米を中心に高い人気を維持しています。既存ファンの盛り上げ、新規ファンの取り込みに向け、今後も新弾やブースターパックの投入、ワールドツアーや店頭イベントの実施などのファンコミュニケーションを継続します。新たな展開として、デジタルカードゲームの新筐体「ドラゴンボールスーパーダイバース」を、11月に稼働開始しました。2025年には「ガンダムシリーズ」のトレーディングカードゲーム「GUNDAM CARD GAME」を発売します。ぜひご期待ください。

また、プラモデルの生産拠点である「バンダイホビーセンター」の新工場が2025年1月に竣工し、夏ごろから稼働開始予定です。安定的な生産体制を構築すべく、多色成形機10台、単色成形機84台を順次導入する予定です。2026年度の本格稼働時には、プラモデル全体で2023年度比約35%の増産が可能となり生産能力が向上する見込みです。プラモデ

ルについては、クオリティーをしっかりと担保しながら、静岡を中心に、グループ内の他拠点も活用して、ファンの需要に応じていきます。

海外においては、展開できていないIP、カテゴリーが多数あり、今後の成長のチャンスはまだあります。一方で、私たちの商品を一過性の人気で終わらせたくありません。短期的な収益拡大を目指すのではなく、定番として市場に定着させるため、IPの世界観の訴求、店頭やイベントでの遊び方のティーチングなど、地道なマーケティングも丁寧に時間をかけて取り組んでいきます。また、間もなく年末年始商戦が本番を迎えますが、ハイターゲット層向け商品だけでなく、将来のファンとなり得る子どもたちに向けて、ローエイジ向けトイもしっかりと展開していきます。

――IPプロデュース事業は？

川口 IP軸戦略の起点となるIP創出力を引き続き強化します。自社スタジオでの制作、グループ横断プロジェクト、パートナーとの協業、新たなパートナーのグループ入りなど、あらゆる方向から作品の制作を行います。また、従来から、人材育成にも積極的に取り組んでいます。一例ですが、社員を対象に外部の演出家や脚本家がレクチャーを行うプログラムを行っています。さらに、業界全体の底上げを図るため、社外から公募を行うプログラムも実施しています。足元では、これらの卒業生から、業界で活躍する有力な人材も多数生まれています。このようにさまざまな方法で人材そのものや、ネットワークの育成の面からも、制作力の向上を図っていきます。

さらに、創出した作品を広げることにも力を入れています。従来のパッケージソフトを中心とした展開に加えて、グローバルへの展開、映像配信、ライセンスビジネス拡大など多種多様な出口に展開することで

作品の最大化を図っていきます。注目作品としては、Unreal Engine 5を使用した新作アニメ「機動戦士ガンダム 復讐のレクイエム」のNetflixでの全世界配信がスタートし好調です。モビルスーツ戦の映像表現やストーリーへの評価が高く、従来のファンだけでなく、海外や新規のファンにも楽しんでいただける作品です。ガンダムについては、昨年放送した「機動戦士ガンダム 水星の魔女」のように、核となるものは守りつつも新たな切り口やアプローチで新規ファンを獲得することが可能だと考えています。今後もファンの期待を超える作品を投入します。

ライブイベントに関しては、国内に加えて海外公演も積極的に実施します。10月からは「ラブラライブ！シリーズ」初となるアジアツアーも実施しています。

――アミューズメント事業は？

川口 他の事業と比較して固定費が大きいため、効率的ではないのではという意見を外部から頂くことがあります。しかし、私たちにとって、アミューズメントは非常に重要な役割を持つ事業です。カプセルトイやプライズなどトイホビー商品の重要な売り場であり、IPやバンダイナムコグループの商品ブランドの発信拠点でもあります。「バンダイナムコ Cross Store」のような店舗では、単にモノを販売するのではなく、商

品の世界観の訴求や遊び方のティーチングによるファン発掘の役割も担っています。今後も場を魅力的にプロデュースし活用できる強みを最大限発揮していきます。

組織面では、次期中期計画に向けて、未就学児とそのファミリーに向けたアミューズメント施設の運営に強みを持つグループ会社の㈱プレジャーキャストを㈱バンダイナムコアミューズメントが吸収合併することとしました。プレジャーキャスト

では、「それいけ！アンパンマン」や「きかんしゃトーマス」などのIPをテーマにした施設を複数展開しています。両社の強みを掛け合わせることで、未就学児とそのファミリーを対象とした事業領域を、さらに強化します。

業務用ゲーム機では、近年は人気定番機器の新シリーズの製品化が多くなっていましたが、新たな切り口の新製品として「アイドルマスター TOURS」などの投入も行います。

次期中期計画においても安定した収益基盤の強化を図る

――中期計画の進捗はどうですか？

川口 中期計画の最終年度は、計画策定時の3年前に掲げた最終年度目標である売上高1兆1,000億円、営業利益1,250億円を、達成する見込みです。中期計画目標の達成はもちろん重要ですが、単年度や3年間の業績だけでなく、中長期で成長するための基盤をいかに厚くできるかが重要だと考えています。バンダイナムコにおいては、IP軸戦略に集中することで各中期計画での平均営業利益が着実に増えています。これは、環境変化やヒットの有無に左右されない利益基盤が厚くなっているということです。基盤を強化できた背景には、まずモノやコンテンツ、場など幅広い事業領域によるポートフォリ

オ経営、そしてグループ横断プロジェクトによる戦略的な仕掛けと取り組みで定番IPをグローバルに拡大できたこと、さらにはグループ内だけにとどまらず、あらゆるパートナーとのオープンな協業による相乗効果が果たした役割が大きいと思っています。今後も単年度や短期で見れば、戦略商品の投入タイミングなどによって業績が上下に変動することはあると思います。次の中期計画でも、さらに利益基盤を厚くすべく、変化を恐れることなくさまざまな施策を推進し、ファンの期待に応えるエンターテインメントを提供し続け、中長期で着実に成長するバンダイナムコを目指します。



▲ 出足好調の「ドラゴンボールSparking! ZERO」

©バードスタジオ／集英社・東映アニメーション



▲ 安定した生産体制の構築を目指して2025年夏ごろから稼働開始予定の「バンダイホビーセンター」新工場

◆2025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中間純利益
連結業績	611,391	113,670	115,553	80,727
前年同期比	121.8%	173.6%	156.3%	154.7%

◆2025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11月発表)	1,150,000	160,000	163,000	110,000
前期実績 (2023年4月～24年3月)	1,050,210	90,682	104,164	101,493

※予想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。

◆2025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	228,550	44,703
トイホビー	291,633	59,743
IPプロデュース	41,289	6,711
アミューズメント	71,640	7,292
その他	17,395	1,245
消去・全社	△39,118	△6,026
合 計	611,391	113,670

「鉄拳8」世界大会のグローバルファイナルを12月に東京で開催

(株)バンダイナムコエンターテインメントの「鉄拳8」を対象とする、世界大会「TEKKEN World Tour 2024」のグローバルファイナル「TEKKEN World Tour 2024 Global Finals」を12月5～8日に東京で開催します。「TEKKEN World Tour 2024」は、ツアー形式で世界各地にて開催するeスポーツ大会です。各大会にてポイントを獲得し、世界と地域、二つのリーダーボード（ランキング）によって、グローバルファイナルへの進出者を決定します。

シーズンの世界最強を決定するグローバルファイナルでは、一般来場者も観戦できる最終予選と決勝トーナメントを12月7～8日に「ベルサール渋谷ファースト」で開催します（入場無料）。ぜひ、世界各地で盛り上がりを見せた本大会の決勝を現地でお楽しみください。また、同会場にて、鉄拳30周年を記念した「超・鉄拳祭」も開催予定です。

※詳細は公式サイトにてご確認ください



TEKKEN™ & ©Bandai Namco Entertainment Inc.

「アイドルマスター」史上初の“あらゆるものが集まる”イベント「THE IDOLM@STER M@STER EXPO」を開催

(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」シリーズが2025年7月に20周年を迎えるに当たり、“20周年イヤー”のさまざまな取り組みの先駆けとして、アイドルマスター史上初の“あらゆるものが集まる”イベント「THE IDOLM@STER M@STER EXPO」を12月14～15日に開催します。

みんなで“アイ”を集めて、みんなでつくる、みんなのための一大アイマスイベントを基本コンセプトとしており、ライブ、物販、コラボ飲食、展示会といったバンダイナムコエンターテインメントおよび関係各社による催しはもとより、ファンの皆さまによる自主制作物の展示・頒布やコレクション類の展示といった催しなどが一堂に会するイベントです。



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

家庭用ゲーム 「テイルズ オブ グレイセス エフ リマスター」

2025年1月16日発売／6,490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、「テイルズ オブ グレイセス エフ リマスター」を2025年1月16日に発売します。

本作は、2010年に発売した「テイルズ オブ グレイセス エフ」のリマスター作品です。重厚なストーリーや爽快なバトルシステムなど、当時の感動体験はそのままに、美しく、より遊びやすくなって現世代機に再登場。目的地アイコンの表示など、遊びやすい機能を追加したほか、オリジナル版のダウンロードコンテンツを80種類以上収録しており、より快適に本作の冒険を楽しめます。



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

Tales of Graces™ Remastered & ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©いのまたむつみ

スマートフォン向けアプリ 「ONE PIECE BASE」

サービス展開中／基本無料（サービス内課金あり）

(株)バンダイナムコエンターテインメントは、「ONE PIECE」の原作マンガをはじめ、関連コンテンツをより楽しむことができるスマートフォン向けアプリ「ONE PIECE BASE」の配信を開始しました。

同アプリでは、直感的にストーリーを楽しめるマンガビューアの他に、撮影した写真をまるで尾田先生が描いたような似顔絵に変換し、簡単にオリジナルの手配書を作ることができる、ONE PIECE似顔絵メーカーなどを展開中です。

(対応プラットフォーム：App Store／Google Play)

©尾田栄一郎/集英社 ©Bandai Namco Entertainment Inc.



「ガシャポン®検定2024」を開始 ～対策問題集「ガシャポン検定赤本」も制作～

(株)バンダイは、カプセルトイブランドのガシャポンにまつわる知識を楽しく学べる「求む！挑戦者！ガシャポン検定2024」を、12月26日より検定の特設サイトにて開催します（参加無料）。ガシャポンの歴史や、オリジナルシリーズの紹介に加えて、今年登場した新しいエコカプセル「グリーンカプセル」や、ガシャポン史上最大サイズとなる「90mmカプセル」商品の説明など、ガシャポンの過去から現在までを、問題を解きながら楽しく知ることができます。

さらに、大学入試の過去問題集「赤本」を出版する教学社の監修を受け、「ガシャポン検定赤本」も制作。表紙デザインから中身まで本家の「赤本」を再現しており、「ガシャポン検定」の対策ができる問題集として、「ガシャポンバンダイオフィシャルショップ」で配布しています。

※「ガシャポン検定赤本」は配布が終了している場合があります



▲「ガシャポン検定2024」のロゴ
▶「ガシャポン検定赤本」

求む！挑戦者！
ガシャポン®
検定 2024



©Kyogakusha, an imprint of Sekaishisoshya-Kyogakusha Co., Ltd.
「ガシャポン®」は(株)バンダイの登録商標です。

“光る！ 鳴る！ 咆える！”劇場公開50周年を記念した 「DX超合金魂 メカゴジラ 1974」発売

(株)BANDAI SPIRITSは、1974年に公開した「ゴジラ対メカゴジラ」の劇場公開50周年を記念して「DX超合金魂 メカゴジラ 1974」(39,600円)を12月に発売予定です。

全高約270mmのダイキャスト(亜鉛合金)を含む複合素材を用いたボディーに、LEDと音声ICを内蔵。各背びれが起動スイッチとなっており、電源を入れると劇中の出現サウンドとともに両目が発光し咆哮します。また、メカゴジラのテーマ音楽「メカゴジラ現る」や、両目をマルチカラー発光させながら「スペースビーム」音が鳴るほか、胸部ハッチの展開と連動して内部LEDが光り「クロスアタックビーム」が鳴るなど、メカゴジラの多彩な機能を音と光で再現しました。頭部と尻尾の差し替えにより飛行形態も再現可能です。



TM & © TOHO CO., LTD.

「ドラゴンボールスーパーダイバーズ」稼働 究極のデジタルカードゲームが登場

(株)バンダイは、プレイヤーがドラゴンボールの世界に飛び込んだような気分を味わいながら、キャラクターたちとバトルを楽しむことができる、全く新しいデジタルカードゲーム「ドラゴンボールスーパーダイバーズ」(1プレイ100円)を稼働中です。

人気作「スーパードラゴンボールヒーローズ」から、筐体やカード、ゲームルールを一新し、32インチの前面モニター3枚と、大型タッチパネルを生かした圧倒的な没入感と臨場感を提供します。また、「ドラゴンボールヒーローズ」シリーズのカードが使用可能なモードも実装し、同シリーズのユーザーにも満足していただける仕様となっています。

※1プレイごとにカードが1枚払い出されます



©バードスタジオ/集英社・東映アニメーション ©BANDAI

新世代へ贈る「ワタル」シリーズ新作TVアニメ 「魔神創造伝ワタル」のプラモデルが登場

(株)BANDAI SPIRITSは、2025年1月12日よりテレビ東京系列6局ネットで放送開始する「魔神創造伝ワタル」(製作：(株)バンダイナムコフィルムワークス、制作：(株)バンダイナムコピクチャーズ)のプラモデルを12月28日より順次発売します。

主人公・星部ワタルの相棒「龍神丸」をはじめ、さまざまな魔神をプラモデルとして立体化。パーツをカスタムして自分だけの魔神を創造することも可能です。

▶「龍神丸」／1,650円



©サンライズ・R

人気シリーズや人気原作のTVアニメ・劇場作品を続々と展開

IPプロデュースユニットは、注目のTVアニメ・劇場作品を続々と展開します。TVアニメでは、(株)バンダイナムコフィルムワークスが製作し、(株)バンダイナムコピクチャーズが制作を手掛ける、サンライズブランド作品ワタルシリーズ待望の新作「魔神創造伝ワタル」(画像左上)を、2025年1月12日から放送します。また、シリーズ累計発行部数が100万部を突破したライトノベルをTVアニメ化した「Aランクパーティを離脱した俺は、元教え子たちと迷宮深部を目指す。」(同右上)を、同年1月11日から放送します。そのほか、SUNRISE Studiosが制作を手掛ける新たなオリジナルアニメーション「前橋ウィッチーズ」(同左下)を、2025年4月より放送することが決定しました。

劇場作品では、2024年7月に上映を開始した「ヤマトよ永遠に REBEL3199」(全七章)の第三章となる「ヤマトよ永遠に REBEL3199 第三章 群青のアステロイド」(同右下)を、2025年4月11日から上映開始します。

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、さまざまなメディアを通じて、世界中のファンに魅力あるIPをお届けします。



©サンライズ・R ©右薙光介・すーぱーそんび・講談社／クローバープロジェクト ©PROJECT MBW ©西崎義展／宇宙戦艦ヤマト 3199 製作委員会

「LoveLive! Series Asia Tour 2024 ~みんなで叶える物語~」開催

「ラブライブ!シリーズ」初の合同アジアライブツアーを、2024年10月から2025年2月にかけて広州、上海、台北、ソウル、横浜の5都市で開催中です。公演ごとに出演者を変えて人気楽曲を披露。ファイナルの横浜公演は5グループが集合し、総動員数は約6万人を見込んでいます。「みんなで叶える物語」をサブタイトルに掲げ、アジアのファンの皆さまと広く深くつながることを目指します。



©2013 プロジェクトラブライブ! ©2017 プロジェクトラブライブ! サンシャイン!!
©2022 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
©2024 プロジェクトラブライブ! スーパースター!!
©プロジェクトラブライブ! 蓮ノ空女学院スクールアイドルクラブ

エコーズ企画参画「第4回プログラミングスタジアム」×TVアニメ「魔神創造伝ワタル」スペシャルコラボ

エコーズ(株)は、文化庁およびデジタル庁などが後援する「第4回プログラミングスタジアム」と「魔神創造伝ワタル」コラボレーションの企画協力企業として参画しました。ビジュアルプログラミング言語「Scratch」上でオリジナルの作品を作成し、ワタルや龍神丸たちとともにプログラミングの冒険を楽しむことができます。

IPプロデュースユニットでは、IPを通じて未来を担う子どもたちを応援していきます。



「バンダイナムコ Cross Store イオンモール大日店」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各社が取り扱うIP、商品などを一堂に集めた体験型リテール施設「バンダイナムコ Cross Store イオンモール大日店」(大阪府守口市)を12月にオープンします。国内8施設目の「バンダイナムコ Cross Store」である当施設では、すでに営業中の「ナムコ」「ガシャポンのデパート」に加え、グループ各社のオフィシャルショップ各店を展開します。全国初出店の「スーパーダイバーズアリーナ」では、「仲間が集い、バトルを最大限楽しめる場所」をコンセプトに、新たなデジタルカードゲーム筐体「ドラゴンボールスーパーダイバーズ」をプレイできるコーナーを展開します。



▲「バンダイナムコ Cross Store イオンモール大日店」(上)と全国初出店の「スーパーダイバーズアリーナ」(下)

PAC-MAN™& ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©バードスタジオ/集英社・東映アニメーション

「くまのがっこうあそびガーデン」が「第18回キッズデザイン賞」を受賞

絵本「くまのがっこう」をモチーフにごっこ遊びや滑り台などの体験型遊具を取りそろえた、(株)バンダイナムコアミューズメントが運営するキッズパーク施設「くまのがっこうあそびガーデン」が、「第18回キッズデザイン賞」を受賞しました。今後も子どもたちがキャラクターの世界観に入り込めるような施設の企画、開発、運営を通じて、家族の日々の思い出を育む場をつくり、リアルエンターテインメントの価値を高めていきます。



©BANDAI

バンダイナムコアミューズメントプロデュース施設「VS STADIUM NAGASAKI」オープン

(株)バンダイナムコアミューズメントがプロデュースを担当した屋内型スポーツエンターテインメント施設「VS STADIUM NAGASAKI」が、11月に「長崎スタジアムシティ」(長崎県長崎市)にオープンしました。今後もプロデュース事業を推進していくとともに、スポーツエンターテインメントビジネスを通じた地方創生への貢献を目指します。



業務用ゲーム機「クレナグラン」「Goldstorm Pirates」12月から稼働開始

(株)バンダイナムコアミューズメントの業務用ゲーム機「クレナグラン」と「Goldstorm Pirates」が、12月から稼働を開始します。「クレナグラン」は大型景品向け3本爪クレーンゲーム機で、プレイ回数に応じて景品獲得エリアとの境に設置した棒状のパーティションが降下し、景品獲得の期待が高まる新機構を搭載しています。「Goldstorm Pirates」は、アトラクションのような体感型ガンシューティングゲームで、激しく揺れるシートやエアースプレー、舵輪ハンドルなど多彩なギミックを採用しており、海賊の冒険気分を存分に味わえます。



▲「クレナグラン」(左)と「Goldstorm Pirates」(右)

トイホビー事業が6年連続で最高業績を記録 事業間の連携を強みに国内外でさらなる成長へ

エンターテインメントユニットのトイホビー事業を担う(株)バンダイは、IPを軸に幅広い事業領域で商品・サービスをワールドワイドに展開しています。今回は、同社代表取締役社長の竹中一博に、トイホビー事業の現状や、グローバル市場における今後の展望などについて聞きました。

―事業が好調な要因は？

竹中 トイホビー事業は、直近6年間で売上高が2.1倍、営業利益は3.5倍に拡大しました。各社が重点戦略に沿って事業を推進した結果だと感じています。好調の背景には、新型コロナウイルスによる人々の生活様式の変化があります。ネット配信など映像の視聴方法が多様化し、日本のアニメが世界中に浸透した結果、ハイターゲット（大人）層向け商品の展開を拡大できたことが最大の要因だと考えています。特に、バンダイと(株)BANDAI SPIRITSでは、定番IPにおいて各事業部で連携を図り、プロモーションを強化しました。このほか、新規IPに対して常にアンテナを張り巡らせ、いち早く商品を展開できたことも好調の要因です。この結果、2024年度上期においても、売上高と営業利益がともに過去最高を記録しました。

現中期計画期間中に発売した新商品では、「ONE PIECEカードゲーム」が世界的に大ヒットしており、トイホビー事業全体の業績拡大に貢献しています。また、ガンプラは、TVアニメ作品「機動戦士ガンダム 水星

の魔女」によるファン層の拡大や、劇場作品「機動戦士ガンダムSEED FREEDOM」の大ヒットが事業に良い影響をもたらし、引き続き好調に推移しています。そのほか、「ガシャポンバンダイオフィシャルショップ」の施設展開を、(株)バンダイナムコアミューズメントと連携し国内外で加速させ、直近の3年間で約280店舗まで拡大しました。また、9月にオープンした台湾地域1号店は、オープン初日の売上高が過去最高を記録しました。ハンドルを回すというエンターテインメント性の高い買い方も含めて、ハイクオリティーのカプセルトイ「ガシャポン」が日本のアイコンとして海外で受け入れられています。引き続き、グループ内の連携を生かし、今後も国内外で店舗拡大を目指します。

―生産体制の強化については？

竹中 ガンプラの生産については、国内生産拠点である「バンダイホビーセンター」だけでなく、栃木を拠点とする(株)バンダイナムコクラフトとの連携を強化し、生産量を拡大しています。また、今後の需要に対応するべく、「バンダイホビーセンター」の新工場も建設中です。この

ほか、トレーディングカードなどのカード生産においても、(株)アートプレストの生産力向上に向けて積極的に投資を行い、グループ内で生産をコントロールしやすい環境を構築しました。今後も、継続的にグループ内のリソースに投資を行いながら、生産体制の強化に注力します。

―グローバル市場の状況と今後について教えてください。

竹中 トイホビー事業では、将来的に海外売上高比率50%を目指しています。現在、重点地域である北米・中国事業の集中強化に取り組んでおり、さらに同市場を開拓できると考えています。北米エリアでは、カード商材やコレクターズフィギュア、ガンプラなどのハイターゲット層向け商品が好調で、その他の事業についても伸びしろがあります。

また、「たまごっち」が世界的なファッションアイコンとして注目を集めており、拡大のチャンスだと考えています。今後も、北米地域で主戦場になっているホビーショップだけでなく、現地の総合スーパーにも商品を展開していきます。

―中国事業については？

竹中 中国内地の市場は大きく、まだまだ成長を期待できます。ガンプラ専門店の「THE GUNDAM BASE」や「ガシャポンバンダイオフィシャルショップ」も、店舗を拡大しています。また、中国内地ではお菓子に



▲「ドラゴンボールスーパーダイバーズ」新筐体（左）と「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」(右)
©バードスタジオ／集英社・東映アニメーション ©バード・スタジオ／集英社・東映アニメーション ©BANDAI

根強い人気があり、「クレヨンしんちゃん」の作中に登場するお菓子を商品化した「チョコビ」が大変好評です。ローカルトイや菓子事業、現地IPの商品展開によって、今後も事業を拡大していきます。

―デジタルマーケティングやEC戦略について教えてください。

竹中 顧客に直接アプローチができるSNSなどを活用して、デジタルマーケティングを推進しています。グループ公式通販サイトの「プレミアムバンダイ」は、2023年に国内会員数が555万人を突破し、海外の会員数も順調に拡大しています。自社ECでお客さまと直接つながることは大変意味があることで、今後も一般流通との相乗効果を前提に展開していきます。また、「プレミアムバンダイ」を展開していない中国内地においても、適切なプラットフォーム

ムを利用し、ファンを拡大していくとともにユーザーと直接つながることができるサービスの拡充を目指します。

―グローバル市場におけるバンダイナムコの優位性は？

竹中 日本の版權元さまとの強力なパートナーシップを生かし、さまざまな商品・サービスを開発できる点が、私たちの優位性です。また、海外にも拠点があることで、グローバル市場においても販路を持っているという強みがあります。国ごとに準拠すべきさまざまな商品展開の規定はあるものの、世界同時展開できる商品も増やしていきたいと考えています。今後も、IPを軸にした豊富な商品カテゴリーを強みに、各エリアの特性に合わせて展開していきます。

人々を笑顔にできる商品をつくり続け 世界中に「夢・遊び・感動」を届けたい

―バンダイナムコグループにおけるトイホビー事業の役割とは？

竹中 収益をけん引することはもちろん、商品サイクルの早いトイホビー事業において、新規IPへの感度を常に高め、グループのIP軸戦略を推進していくことも重要です。また、バンダイはお子さまに向けた商品展開を主とする会社であり、将来のIPファンをつくる役目を担っています。特に、食玩やガシャポンなどお子さまにも身近でタッチポイントの多い商品は、IPファンへの入

―今後の注目IPや商品について聞かせてください。

竹中 「ドラゴンボールDAIMA」が10月に放送を開始し、同時に「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」も展開中です。また、世界的にヒットを記録中の「ONE PIECEカードゲーム」に続き、「GUNDAM CARD GAME」が25年に本リリースを予定しており、人気を博すトレーディングカードゲームの商品展開に今後も注力します。

そのほか、現在放送中の「仮面ライダーガヴ」の変身なりきり遊びを楽しめる「DX変身ベルトガヴ」が、日本玩具協会が8月に発表した「日本おもちゃ大賞2024」のキャラクター部門大賞に選出されました。今後も、お子さま向け商品だけでなく、幅広いターゲットのファンに商品やサービスを届けていきます。



▲「日本おもちゃ大賞2024」のキャラクター部門で大賞を受賞した「DX変身ベルトガヴ」
©2024 石森プロ・テレビ朝日・ADK EM・東映



■竹中 一博社長のプロフィール

＜経歴＞
1964年2月11日生
1987年4月 (株)バンダイ入社
2006年4月 同社メディア部ゼネラルマネージャー
2011年4月 同社業務執行役員バンダー事業部ゼネラルマネージャー
2013年4月 同社業務執行役員コレクターズ事業部ゼネラルマネージャー
2015年6月 同社取締役
2018年4月 (株)BANDAI SPIRITS取締役
2019年4月 同社常務取締役
2021年4月 (株)バンダイ代表取締役社長（現任）兼 (株)バンダイナムコホールディングス執行役員
2022年6月 同社取締役 エンターテインメントユニットトイホビー事業担当（現任）

―「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？

竹中 バンダイには、元々「萬代不易」という創業理念があります。いつの世も人々を楽しませる商品を作り、企業としての発展を願うという意味が込められており、「パーパス“Fun for All into the Future”」もそこにつながると考えています。お客さまを笑顔にできる商品の一つでも多く生み続け、バンダイナムコグループをエンターテインメントにおける世界市場のリーディングカンパニーにすることが私の夢です。今後も世界に向けて果敢に挑戦します。

―株主や投資家の皆さまへ。

竹中 世界中の幅広いターゲットに向け、「夢・遊び・感動」を届け、多彩なエンターテインメントの創出に取り組み、応援してくださるファンの拡大を目指していきます。引き続き、バンダイナムコグループの展開とさらなる成長にご期待ください。

海と日本プロジェクト「富山湾おさかなドンジャラ」を 富山県内全小学校に無償配布

(株)バンダイは、地域の海洋生物について学ぶことのできるドンジャラを、「海と日本プロジェクト」を推進する一般社団法人とやまミライラボとともに開発しました。地元の水族館や教育関係者、地域の小中高生など、多くの方々の意見を参考に、ゲーム内容の調整やデザインの検討などを実施。その結果、遊びながら楽しく学べるだけでなく、新しく得た知識を追加して遊びを拡張できるなど、海洋生物への興味・関心を高めながら自発的な学習へもつなげることのできる教育玩具となりました。本ゲームは、12月下旬から富山県内の小学校や学童教室などに無償配布されます。この活動により、「遊び」を通して子どもたちが自身の住む環境を理解し、関心が高まるきっかけとなることを期待しています。



▲富山県内の小学校での様子

石川祝男氏お別れの会

元(株)バンダイナムコホールディングス代表取締役社長および元(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の石川祝男氏が、去る9月9日に逝去いたしました(享年69歳)。石川氏は、1978年に(株)ナムコ(現(株)バンダイナムコエンターテインメント)入社後、「ワニワニパニック」の開発や「アイドルマスター」の誕生に携わるなど、多くのエンターテインメントを世に送り出しました。また、経営者としてもグループの業績が苦戦した際に「IP軸戦略」を掲げV字回復を果たすなど、グループの現在の成長に至る礎を築きました。11月12日にグランドプリンスホテル新高輪にて執り行われたお別れの会では、多くの方々にご列席いただき、故人をしのびました。



Information

株主の皆さまへ

株主優待 寄付のご報告

2024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、950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、心より感謝申し上げます。

「統合レポート2024」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2024」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。詳細は当社ウェブサイトにてご覧いただけます。ぜひご覧ください。

統合レポート URL: <https://www.bandainamco.co.jp/ir/library/integratedreports2024.html>

