

Management

トップインタビュー

## 持続的な成長と企業価値拡大化に向け 投資も含めさまざまな挑戦を行う

2017年度（2018年3月期）までの中期計画が折り返し点を過ぎました。(株)バンダイナムコホールディングスの2016年度上半期の連結業績は、売上高・利益ともに過去最高を記録するなど順調に推移しています。今回は、中期計画の進捗状況や各SBUの状況などについて、(株)バンダイナムコホールディングスの田口三昭社長に話を聞きました。

—今上半期を総括してください。

田口 今年8月に上半期の業績予想を上方修正しましたが、その数字を上回り、売上高・利益ともに過去最高を記録しました（詳細は4ページ参照）。トイホビー事業は、アジアや日本の「機動戦士ガンダム」や、欧米の「Power Rangers」など各地域の定番IP\*商品が好調で、概ね年初計画通りに推移しました。また、ネットワークエンターテインメント事業は、家庭用ゲームソフト「DARK SOULS III」の大ヒットや、「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」など国内外に向けたスマートフォン向けゲームアプリケーションが高い人気を維持し、グループ全体の業績を大きくけん引しました。さらに映像音楽プロデュース事業では、「ラブライブ！」や「ガールズ&パンツァー」などの人気IPを軸にした展開が好調に推移し、従来のファンからも、また新しいファンからも、高い支持を得ています。

—通期見込を見直しました。

田口 上半期の実績や足元の各事業の状況などを踏まえて通期業績見込を売上高5,900億円、営業利益570億円に見直しました。これはバンダイナムコグループにとって過去最高売上高・最高益への挑戦となります。下半期もさまざまな施策に挑戦し、持

続的な成長のための投資も行いながら達成を目指したいと思います。

—中期計画は順調に進んでいますね。

田口 中期計画の目的は、「IP軸戦略」をさらに強くし、海外における事業拡大を図ることにあります。すでに施策の成果が現れはじめていますが、こういった動きを強化することで、まず安定して売上高5,000億円、営業利益500億円を達成し続けることができる基盤を構築します。その上で次のステージを目指すのですが、まだ持続的な成長という点においては、やらなければならないことが多くあると感じています。そういった課題に対処するために、ビジネスやIPの持続性を高めるためのイノベーションや、新たなものを生み育てるための戦略的な投資も強化していかなければなりません。通常の投資に加え、2015年度は新規IPの商品化権取得や企画開発会社(株)ウィズの子会社化などの戦略投資を実施しました。2016年度もIPの海外展開拡大や、IPホルダーとの関係強化のための出資などの投資に着手しています。

中期計画の折り返し点を過ぎ、おかげさまで業績含め概ね順調に推移していますが、最終年度の計数目標である売上高6,000億円、営業利益600億円の達成はそう簡単なことではないと思



(株)バンダイナムコホールディングス  
代表取締役社長 田口三昭

っています。また、この目標は瞬間的に実現すればいいというものではなく、将来における持続的な成長につながる通過点でなければなりません。その意味でも基盤のさらなる強化に向けてさまざまな挑戦に取り組んでいきます。

—次期中期計画に向けた動きは？

田口 具体的な策定はまだこれからですが、策定のキックオフの意味を込め、先日、10年先の自分たちのありたい姿を描き、長期スパンでグループ像を考えようと、社外取締役・社外監査役を含めて全役員で合宿討議を行いました。この中で再認識したことは、IP軸戦略は将来においても強化すべき最大の武器であるということ、そしてこの強みをワールドワイドで広げることが成長につながるというものでした。そのためには、自分たちで何でも完結させようとせず、外部のいろいろな知見や才能と広くパートナーシップを組みながらグループの成長を考えることが必要だと考えています。（次ページに続く）

\*IP: Intellectual Property、キャラクターなどの知的財産

## 技術力を活かし新プラットフォームにスピーディに対応

—トイホビー事業の状況を聞かせてください。

田口 今秋より「仮面ライダーエグゼイド」「ヘボット!」「デジモンユニバース アプリモンスターズ」の新番組が始まりました。なかでも「仮面ライダーエグゼイド」は、子どもたちになじみやすいTVゲームをモチーフとし、発光色を使ったデザインが話題となりました。この思い切ったチャレンジが子どもたちには新鮮に映ったようで、平成ライダーシリーズの中でもトップクラスの好調なスタートを切り、年末年始商戦の最有力商品に挙げられています。小学生男児向けの「ヘボット!」や「デジモンユニバース アプリモンスターズ」も回数を重ねるごとに人気や認知が定着しつつありますので商品を通じ、じっくりと育てていきます。

このほかにも年末年始商戦に向けては、男児向けの「スーパー戦隊シリーズ」や「ウルトラマン」、女児向けの「プリキュア」や「ヒミツのこたま」で大型商品を投入します。また、20周年を迎えた「たまごっち」でも新商品「Tamagotchi mix」のアニバーサリー商品を発売しました。初代「たまごっち」に出てくるキャラクタ

ーも登場するなど親子2世代で一緒に遊べるようになっています。

—海外はどうか？

田口 欧米の主力IPである「Power Rangers」では、3月に全米で映画が公開されます。この公開に先駆け、テレビ番組の新シリーズ「Ninja Steel」がスタートします。テレビ、映画とたたみかけるように大々的なプロモーションを行い、2017年度以降のビジネスにもつなげていきたいと思っています。女児向けでは、「Miraculous」のアクションドールが人気となっていますので、新規IPとしてしっかり育てていきたいと思っています。このほか、欧米でフィギュアなどのコレクターズ商材やプラモデルの展開拡大にも取り組んでいます。その1つとして、この秋にはゲームソフト「ドラゴンボール ゼノバース2」の発売と、ゲームアプリケーション「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」の海外向けキャンペーンに合わせ、ドラゴンボールのプラモデルを発売しています。

アジアではガンブラが引き続き好調で、新番組「機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ」第2期は日本と同時に海外でも映像配信を行い、アジア各地でイベントも開催するなど、きめ細

かくマーケティングを行っています。また、「仮面ライダー」では、国内と同仕様のものを現地で販売する一方で、ローカライズした低価格で仕様が異なる変身ベルトを販売するなど、現地に根付くための工夫を行っています。

—ネットワークエンターテインメントはどうか？

田口 今、VR (仮想現実) やAR (拡張現実) が注目され、先日発売された「PlayStation VR」の発売に合わせて、我々もキャラクターとのコミュニケーションが楽しめる「サマーレッスン」と、臨場感あふれるライブパフォーマンスが楽しめる「アイドルマスター シンデレラガールズ ビューイングレボリューション」を発売しましたが、いずれも大変好評です。また、任天堂の新プラットフォーム「ニンテンドースイッチ」にもタイトル提供を行う予定です。我々の強みの1つは、常に最先端の技術に触れることで、新たなプラットフォーム登場にスピーディに対応できることです。今後もバンダイナムコの技術力を活かした挑戦を行っていきたくと思っています。

また、家庭用ゲームでは、前述したように「DARK SOULS III」が大ヒットしたほか、全世界で400万本以上出荷した「ドラゴンボール ゼノバース」の新作「ドラゴンボール ゼノバース2」が10月に発売され、初回

### 各事業の注目商品



好スタートをきった「仮面ライダーエグゼイド」の変身ベルト



全世界で1億ダウンロードを突破した「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」

©バードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映アニメーション  
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.



映像パッケージ販売も好調な新シリーズ「ラブライブ! サンシャイン!!」

©プロジェクトラブライブ! サンシャイン!!

©2016 石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映



出荷140万本を突破しました。「ドラゴンボール ゼノバース2」については継続的にオンラインイベントを行うなど、長く人気となるような盛り上げ施策を打っていきます。

—国内外のネットワークコンテンツの状況はどうか？

田口 国内では「アイドルマスター シンデレラガールズ スターライトステージ」が、リズムゲームアプリのトップクラスの人気を続けています。このタイトルはサービスから1年以上たちますが、息が長く、非常に安定感のあるタイトルになっています。また、「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」も、このほどついに全世界で1億ダウンロードを突破しました。海外では「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」などのワールドワイド配信、中国市場向けの「火影忍者モバイル」のタイトルなどが市場で存在感を発揮しています。下期にはさらに国内外で新タイトルを投入するほか、「ドッカンバ

トル」と「ワンピーストレジャークルーズ」の大型キャンペーンを海外向けに行い、盛り上げていきます。—アミューズメントビジネスの状況を聞かせてください。

田口 アミューズメント施設の国内既存店は、昨年を上回る実績を残しています。また、我々の技術力を活かした「屋内砂浜 海の子」、さらに新業態の「アニON STATION」「なぞともCafe」などを展開し、差別化されたコンテンツや場が人気です。前年苦戦したアミューズメント機器では、絞り込んだ人気タイトルの展開で収益改善を目指しています。それに加え、施設と機器が一体となったさまざまなプロジェクトにも取り組んでいます。期間限定の「VR ZONE Project i Can」も、そういった取り組みから生まれたバンダイナムコならではの価値提供の1つです。今後も差別化された場やコンテンツの提供を目指します。



トしました。新しい顧客層を開拓するIP展開としてグループとしても注力していきたいと思います。

—今後の意気込みを。

田口 中期計画を達成するということはもちろんのことですが、一番重視しているのは持続的なグループの成長と中長期的な企業価値の拡大にあります。この目標に向けて、常に危機感を持ち、きちんとお客さまと向き合いながら、今起きている時代の変化を読み取り、迅速に手を打っていく。また、足元のことだけではなく、中長期的な視点でIPや事業、サービスに対する投資を行い、国内のみならず世界で事業ポートフォリオを構築していきます。おかげさまで、グループとしての歯車が、今、良い感じで回ってきています。今後も挑戦なくして成長・進化なしという気持ちで、グループ一丸となり取り組んでいきます。

## 挑戦なくして成長・進化なしという気持ちで取り組む

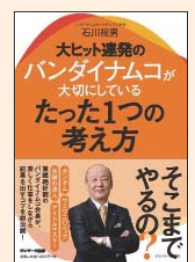
—映像音楽プロデュースは？

田口 異例のロングラン上映となった「ガールズ&パンツァー」が、映像音楽パッケージソフトを中心に高い人気となっています。先日、新作「ガールズ&パンツァー 最終章」の制作決定を発表したこともあって、ファンはますます盛り上がりを見せています。また、「ラブライブ！」も「ラブライブ！サンシャイン!!」がスタートして、スクールアイドルグループも「μ's」に続き新たに「Aqours」が登場しましたが、従来のファンからも支持されつつ、新規ファンも入ってきている理想的な展開となっています。「機動戦士ガンダム」は、ハイターゲット層には「THE ORIGIN」シリーズや「サンダーボルト」、ティーン層には「鉄血のオルフェンズ」

の第2期と、各ターゲットの特徴に合わせた作品提供を続けていきます。

また、ゲームアプリケーション発のIP「アイドルリッシュセブン」も、ここにきて急上昇しています。ゲーム自体も人気なのですが、楽曲を収録した音楽CDが非常に売れ行き好調です。この秋からは、大人の女性に向けた2.5次元男性アイドルが登場するアニメ「ドリフェス！」や、「マジきゅんっ！ルネッサンス」もスター

このたび、(株)バンダイナムコホールディングス代表取締役会長の石川祝男が著した単行本『大ヒット連発のバンダイナムコが大切にしているたった1つの考え方』(サンマーク出版)が発行されました。本書は、石川が社内に向けて発信し続けてきた「元氣よく暴走しよう」という言葉をキーワードに、ナムコ入社以来、さまざまな経験を通じて感じたこと、学んだことなどをまとめたものとなっています。



## 2017年3月期第2四半期連結業績

株バンダイナムコホールディングスは、2017年3月期の第2四半期累計期間（2016年4月～9月）の連結業績を発表しました。事業面では、全ての事業で年初に掲げた利益計画を上回る実績となり、第2四半期累計期間としては、過去最高売上高、過去最高益となりました。

\*\*\*\*\*

## 《トイホビー事業》

国内およびアジアにおいて収益性の高い商品が人気となった前年同期を下回りましたが、各地域において主力となる定番IP商品が好調に推移しました。国内においては、「機動戦士ガンダム」シリーズや「仮面ライダー」シリーズ、「プリキュア」シリーズなどの定番IP商品が好調に推移したほか、大人層に向けたターゲット拡大やIPラインナップ拡充に取り組むなどIP軸戦略強化に向けた施策を実施しました。海外においては、アジア地域において「機動戦士ガンダム」シリーズの商品や大人層向けのコレクション性の高い玩具などが人気となりました。欧米地域では、「Power Rangers」シリーズの商品

が人気となったほか、現地発IPの商品化に取り組むなどIPラインナップの拡大をはかりました。

## 《ネットワークエンターテインメント事業》

家庭用ゲームソフトにおいて、欧米地域における新作タイトル「DARK SOULS Ⅲ」の販売が好調に推移しました。スマートフォン向けゲームアプリケーション、PCオンラインゲームなどのネットワークコンテンツにおいては、「アイドルマスター シンデレラガールズ スターライトステージ」などの国内の既存主力タイトルが安定した人気となったことに加え、海外においては「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」などのタイトルが人気となりました。アミューズメント施設においては、主力施設へのリソース集中などにより国内既存店が順調に推移したほか、新業態店舗の強化などの施策に取り組みました。業務用ゲーム機においては収益改善のための基盤強化に向けさまざまな施策に着手しました。

## 《映像音楽プロデュース事業》

「ガールズ&パンツァー」シリーズが劇場版を中心に人気となり、映像・

音楽パッケージソフト、関連商品の販売が好調に推移しました。また、映像コンテンツと音楽コンテンツやライブイベントの連動展開を行っているIP「ラブライブ！」シリーズの人気が続きました。このほか、「機動戦士ガンダム」シリーズでは、「機動戦士ガンダム THE ORIGIN Ⅲ」の映像パッケージソフトなどが好調に推移しました。

第2四半期累計期間の連結業績の実績と各事業の直近動向を踏まえ、通期の業績予想が2016年5月に公表した予想数値を上回る見込みとなりましたので、バンダイナムコホールディングスでは業績予想を表のとおり修正いたしました。

\*\*\*\*\*

なお、配当につきましては、2017年3月期中間配当は12円とさせていただきます。期末配当につきましては、安定配当年間24円を基本に配当性向30%を目標とする当社の株主還元に関する基本方針に基づき、業績動向などを勘案の上、別途検討してまいります。

## ◆ 2017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
第2四半期 (2016年4月～2016年9月)	294,569	38,904	38,291	30,170
前年同期 (2015年4月～2015年9月)	272,780	31,160	33,215	22,762
前年同期増減率	8.0%	24.9%	15.3%	32.5%

## ◆ 2017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(2016年11月公表)	590,000	57,000	57,000	39,000
前回予想(2016年5月公表)	580,000	50,000	51,000	35,000
2016年3月期通期	575,504	49,641	50,774	34,583

## ◆ 2017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
トイホビー	91,148	6,956
ネットワークエンターテインメント	179,748	25,889
映像音楽プロデュース	27,504	8,054
その他	13,056	583
消去・全社	△16,887	△2,580
合計	294,569	38,904

※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、保証するものではありません。



## 岩手県で東日本大震災被災地の子どもたちに向けた活動を実施

(株)バンダイナムコホールディングスは、9月に岩手県下閉伊郡山田町の「山田町ふれあいセンター『はびね』」で東日本大震災被災地の子どもたちに向けた活動を実施しました。この活動は、2011年より公益社団法人セーブ・ザ・チルドレン・ジャパンと連携し、継続して行っているもので、被災3県の子どもたちに向けた活動の一環です。

今回は、親子を対象にバンダイナムコグループの(株)キャラ研が手がける絵本シリーズ「くまのがっこう」

をモチーフとした壁掛けづくりを行ったほか、小学生を対象としたプラモデル教室を開催しました。

バンダイナムコグループでは、「Fun For the Future! 楽しみながら、楽しい未来へ。」を合言葉に、グループの事業特性を活かしたさまざまなCSR活動を推進しています。東日本大震災の被災地支援においても、バンダイナムコグループらしさを生かした中長期的な支援活動を通して、子どもたちの楽しい未来づくりに取り組んでいきます。



2016年3月末現在の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、寄付を選択された約750名の株主さまからの寄付と当社からの寄付を合わせ、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。この寄付金は東日本大震災の被災地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。

### Portrait

#### 現場から

## 好調な「仮面ライダーエグゼイド」の玩具企画開発を担当

(株)バンダイ ボイズトイ事業部 ライダーチーム 関戸 大彦 ひろひこ

仮面ライダーシリーズの最新作「仮面ライダーエグゼイド」が10月から放送中です。今回は、バンダイで玩具の企画開発を担当する関戸大彦に話を聞きました。

\*\*\*\*\*

**Q** 主力商品について教えてください。

**A** 番組のモチーフが「TVゲーム」であることを受けて、劇中に散りばめられたTVゲームならではの斬新なコンセプトを商品に反映しました。中でも最重点商品は、TVゲーム機の本体をイメージした「変身ベルト DXゲームドライバー」(オープン価格)です。ベルト本体にゲームカセットをイメージした「ライダーガシャット」を差し込むと、劇中と同じ変身シーンを再現することができます。「ライダーガシャット」は、TVゲームのコントローラーをイメージした武器である「激打撃斬 DXガシャコンプレイカー」(4,000円/税抜)や、「データカードダス 仮面ライダーバトル ガンバライジング」など、さまざまな商品・サービスと連動するキーアイテムとなりますので、玩具をはじめとしたさまざまな流通を通して発売し、訴求していきます。また、(株)バンダイナムコエンターテインメントからニンテンドー3DS用ゲームソフトを発売するなど、グループ

一丸となってIPを盛り上げています。

**Q** 商品開発ではどのような点にこだわりましたか？

**A** 「変身ベルト DXゲームドライバー」では、劇中の特徴的な変身シーンを、子どもたちが操作しやすい機構で再現することに非常に苦労しました。一時はあきらめようと思いましたが、チームで知恵を絞り工夫を重ねることで、ようやく実現することができました。私たちが仮面ライダーのモノづくりで大切にしているのは、お父さまが直感的に理解して楽しめるシンプルな面白さです。関係者が一丸となって「子どもたちが本当に欲しいと思うものを実現しよう！」という気持ちで取り組み、知恵とアイデアを結集することで、よりよい商品づくりができると思っています。

**Q** お客様の反応は？

**A** おかげさまで好調な立ち上がりとなりました。秋に開催された「クリスマスおもちゃ見本市2016」でも、小売・流通業者の投票で選ぶ「プロが選んだ今年のクリスマスおもちゃ」の男の子向け玩具部門で1位を獲得し、これから本格化する年末年始商戦に向けて皆さまの期待の大きさを感じています。その期待に応えられるよう頑張りたいと思います。



2004年バンダイ入社。カプセル玩具の企画開発などを経て、2013年より現職。

「変身ベルト DXゲームドライバー」  
(オープン価格)



©2016 石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映

**Q** 今後の意気込みをお聞かせください。

**A** ゲームソフトやスマートフォン向けゲームアプリケーションの普及などでゲームが日常の中で身近な存在になっている中、未就学男児にとって「ゲームは憧れの存在」となっています。「仮面ライダー」というIPの価値を最大化し、子どもたちの憧れを商品を通して実現するために、今後もさまざまな仕掛けを行っていききたいと思います。ぜひご期待ください。

## 「たまごっち」20周年を記念しスペシャル版を発売

株バンダイは、2016年11月23日に携帯型育成ゲーム「たまごっち」シリーズが発売20周年を迎えたことを記念し、「たまごっち」の最新機種「Tamagotchi m!x」(2016年7月発売)のスペシャル版「Tamagotchi m!x 20th Anniversary m!x ver.」(オープン価格)を発売しました。代々遺伝した「たまごっち」を育てていくことができるなど、「育成の楽しさ」をこれまで以上に追求した「Tamagotchi m!x」に、過去の「たまごっち」シリーズで登場したキャラクターやタウンで遊べる機能を追加するなど、初代「たまごっち」(1996年発売)で遊んだことがある母親世代とお子さまが2世代一緒に楽しめる内容となっています。



©BANDAI,WIZ

## 「TAMASHII NATIONS」10周年を記念し世界縦断イベントツアーを開催

バンダイが「超合金」シリーズをはじめ、フィギュアやロボットを中心に豊富なラインナップと高いクオリティで大人向けに展開しているブランド「TAMASHII NATIONS」が2017年に10周年イヤーを迎えます。これを記念して、国境を越えて愛されている「TAMASHII NATIONS」の世界中のファンの方々に向け、これまでに発売した商品、新商品、新コンセプトを実際にその目で見ていただける世界縦断イベントツアー「TAMASHII NATIONS 10<sup>TH</sup> ANNIVERSARY WORLD TOUR」を開催します。本イベントは、2016年12月のブラジルを皮切りに、2017年10月までに北米、日本、メキシコ、中国、フランス、スペイン、イタリアなどを巡る予定で、イベント開催を記念した商品も販売予定です。



### RG 1/144 GAT-X105B/FP ビルドストライクガンダム フルパッケージ

12月10日発売予定 / 2,500円 (株)バンダイ

テレビアニメ「ガンダムビルドファイターズ」で主人公イオリ・セイが製作したガンプラのRGシリーズです。セイが製作過程で想像したであろうモビルスーツとしての“リアル”と、劇中の設定という“リアル”を1つのプロダクトに落とし込みました。精密なディテールと形状で劇中の特徴的なシーンが再現できるほか、追加装備である「ビルドブースター」は、「ビルドストライクガンダム」と分離・合体させることができます。また、主武装は付属のパーツを組み替えることで「ビームガン」「ビームライフル」「強化ビームライフル」の3形態を再現することができるなど、多彩なギミックを搭載しています。



©創通・サンライズ・テレビ東京

### ヘボット! いもチン

発売中 / 60円

(株)バンダイ

テレビアニメ「ヘボット!」(毎週日曜日7:00~、テレビ朝日系で放送中)の主人公ロボット・ヘボットが、こよなく愛するスナック菓子です。ポテトのサクサクとした食感が特徴の“うましお味”で、スナックの形は作品全体にモチーフとして多用されている「ネジ」のネジ頭「+ (プラス)」をモチーフにしています。

©BNP/BANDAI, HEYBOT! PROJECT, メ〜テレ



### スター・ウォーズ AT-ATマルチスタンド

12月7日発売予定 / 9,000円 サンスター文具(株)

「スター・ウォーズ」の銀河帝国軍の兵器「AT-AT」が圧倒的機能を搭載した可動式マルチスタンドになって登場です。1/72のスケールに、貯金箱やペンスタンド、クリップケースやネーム印ケースなど、デスク整理に便利な機能を完備しました。ケーブルを取り付けることができるスノースピーダーも付属しているので、机上で名場面を再現することも可能です。

© &amp; ™ Lucasfilm Ltd.





## UGCを活用した新規IP創出・育成プロジェクトが始動

(株)バンダイナムコエンターテインメントは、コンテンツを自ら制作する個人が増えていることを受け、UGC<sup>※</sup>を活用してお客さまと一緒に新規オリジナルIPを創出・育成するアニメ&ゲームアプリ「Project LayereD」を始動しました。キャラクターデザイナーをはじめ、声優や主題歌ボーカリストの公募を実施し、選ばれた人は実際に開発に参画することができます。また、投票を通してだけでも選考に参加することができるほか、動画の生配信番組などで選考の様態を伝えながら採用者を決定するなど、さまざまなステップにおいて多くの人がプロジェクトに参画できる取り組みとなっています。さらに、IP創出後は制作した3Dモデルやイラストなどをオープンソースとして公開し、積極的に二次創作を促すことで、お客さまと一緒にIPの育成を行っていく予定です。

※UGC：User Generated Contents（ユーザー制作コンテンツ）の略



©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

## 位置情報アソビ化プラットフォーム「ブラメディア」誕生

バンダイナムコエンターテインメントは、(株)バンダイナムコスタジオと連携し、新しいアソビを創造するプラットフォーム「ブラメディア」を開発しました。「ブラメディア」は、スマートフォンを使って街中を歩きながら位置情報に応じた音声データを聞いて楽しめる、これまでにない新しいアソビです。キャラクターボイスの音声ガイダンスによりアニメのゆかりの地を巡る“聖地巡礼”や、タレントやキャラクターとの“バーチャルデート”、地方自治体と取り組む“観光案内”、ユーザー自らが音声データを作成して投稿するUGCなど、多彩な展開を検討しています。今後は、IPを使ったオリジナルコンテンツの開発をはじめ、他社サービスへの提供など、さまざまな形で「ブラメディア」を活用していく考えです。



## バンダイナムコエンターテインメントがゲーミング市場へ参入

バンダイナムコエンターテインメントは、オーストラリアの大手ゲーミング製品開発会社「アインズワースゲームテクノロジー<sup>※</sup>」（以下、アインズワース社）と業務提携し、カジノ向けゲーミング機器を共同で開発することを決定しました。筐体のグラフィックやサウンド、演出などのソフト面をバンダイナムコエンターテインメントが手がけ、アインズワース社が筐体の開発・製造を行い、販売します。今後、バンダイナムコグループの強みであるIPを活用したエンターテインメント性溢れる製品を、ゲーミング市場の主要地域である北米・オーストラリアを中心に稼働させる予定です（稼働時期未定）。

※シドニーに本社を持つオーストラリア株式市場の上場企業。アメリカ、ヨーロッパ、ニュージーランド、マカオ、南米といった世界各地にオフィスを設け、グローバルに展開しています。

### スマートフォン向けゲームアプリケーション「キングダム セブンフラッグス」

配信中 (株)バンダイナムコエンターテインメント 人気作品『キングダム』を題材にしたリアルタイム合戦シミュレーションゲーム。プレイヤーが指揮官となり、最大2万人の軍勢がぶつかり合う戦場で刻々と変化する戦況を見極めながら指示を出し、自軍の勝利を目指します。原作やアニメでおなじみのキャラクターも多数参戦。自分だけの軍を組織することが可能なほか、ここでしか見ることのできない武将の共闘も実現します。



©原泰久・集英社 / NHK・NEP・びえろ ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

### PS4・PS Vita用ソフト「SDガンダム ジージェネレーション ジェネシス」

発売中 / PS4:8,200円、PS Vita:7,600円 (株)バンダイナムコエンターテインメント シリーズ累計出荷本数500万本を突破している「ジージェネレーション」シリーズ4年ぶりの待望の最新作です。ガンダムゲーム30周年記念作品として、初代ガンダムからガンダムUCまで38以上の作品が登場し、約600以上の機体と戦艦が参戦。時代を追って宇宙世紀100年の歴史を存分に体験することができる本シリーズの“ジェネシス（起源）”にふさわしい内容です。



©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・MBS

### ジョジョの奇妙な冒険 ダイヤモンドは砕けない JOJO'S FIGURE GALLERY 1

12月下旬投入予定 (株)バンプレスト 骨格、筋肉の造形から服を着せる原型作成方法で“リアリティ”を追求した新ブランド「JOJO'S FIGURE GALLERY」より、「東方仗助」のリアルフィギュアが登場。学生服もキャラクターの特性を考え、こだわりの着こなしと質感を再現しています（全2種、全長約20cm）。12月下旬より全国のアミューズメント施設に向けて投入予定です。



©LUCKY LAND COMMUNICATIONS/集英社・ジョジョの奇妙な冒険DU製作委員会

## 「namcoイオンモール長久手店」オープン 東海地区初のVR体験コーナーを併設

株ナムコは、2016年12月9日にグランドオープンする愛知県長久手市のイオンモール長久手3階に、「namcoイオンモール長久手店」を出店します(予定)。東海地区初となるVR体験コーナー『VR NAGAKUTE By Project i Can』を併設し、期間限定で東京・台場に展開したVRエンターテインメント研究施設「VR ZONE Project i Can」(企画プロデュース：株バンダイナムコエンターテインメント、開発：株バンダイナムコスタジオ)で人気を集めた急滑降体験機「スキーロデオ」、ホラー実体験室「脱出病棟Ω(オメガ)」などのVRアクティビティを導入します。



## インドアプレイグランド施設「あそびパークPLUS」 小田原ダイナシティにオープン

ナムコはこのほど、小田原ダイナシティのウエストモール3階に、夢中になれるあそびがいっぱいのインドアプレイグランド施設「あそびパークPLUS」を出店しました。本施設では、バンダイナムコエンターテインメントが展開する「屋内砂浜 海の子」を含む5つのゾーンからなる多様な遊びを取り揃え、0～12歳の子どもをお連れのファミリー層のお客さまに、親子の楽しいひとときを心に刻んでいただける空間の提供を目指します。



## 「浅草花やしき」がイルミネーション営業を開始

浅草の老舗遊園地「浅草花やしき」が、10月30日から2017年3月30日まで(除外日あり)、夜間のイルミネーション営業「花やしき イルミネーション始めました～ロマンチックイルミネーション ルミヤシキ～」を開催中です。“さくら浪漫”をテーマに約50万球のLEDライトを設置し、「音と光と水による噴水のショー」や「ライトアップされたパンダカーのフォトスポット」など、昼間の「浅草花やしき」とは異なる落ち着いたイルミネーション空間を演出しています。



## 「自由が丘なぞともCafe」 オープン

ナムコはこのほど、国内6店舗目となる「なぞともCafe」を、謎ときの主なファン層である20～30代の女性が集う東京・自由が丘地区に出店しました。未経験の方も気軽に参加できる“トライアルCUBE”を新たに導入し、内装テーマもこれまでの「なぞともCafe」とは異なる、自由が丘のイメージに合わせた“中世のヨーロッパの街並み”を演出し、流行に敏感な“おしゃれ女子”が来店しやすい施設となっています。



## 「ベビースターラーメン(松坂牛をベビースター史上最高に練り込みました味)」を景品用に企画開発

ナムコはこのほど、株おやつカンパニーとコラボレーションし、「ベビースターラーメン(松坂牛をベビースター史上最高に練り込みました味)」をナムコ限定のクレーンゲーム景品として企画開発しました。両社の“遊びゴコロ”で誰もが一度は食べてみたい夢の味に挑戦しています。松坂牛「風味」ではなく、限定景品だからこそ実現できたベビースター史上最高の量の「松坂牛」(品質規格：A-5を含む)を原材料に使用し、高級感あふれる松坂牛のコクと甘味をいっぱい引き出した逸品です。



ボックスタイプ景品  
(内容：袋タイプ×3袋)



袋タイプ景品(内容量：35g)



## 話題作「この世界の片隅に」や「愚行録」が劇場公開

第13回文化庁メディア芸術祭マンガ部門で優秀賞を受賞した、この史代の漫画「この世界の片隅に」が劇場アニメとなり、11月12日より全国公開中です。戦時下の広島・呉でひたむきに生きる主人公・すずの日常を描く本作は、アニメ化にあたりクラウドファンディングを実施し、日本中の「この映画が見たい」という声に支えられて完成した珠玉の感動作です。 ©この史代・双葉社/「この世界の片隅に」製作委員会



また、貫井徳郎の直木賞候補となった小説「愚行録」が映画化となり、2017年2月18日より全国公開されます。妻夫木聡、満島ひかりが主演を務める本作は、第73回ベネチア国際映画祭正式上映作品に選出されたことでも話題となりました。予想を覆す展開に圧倒的な衝撃が走る傑作ミステリーにご期待ください。



©2017「愚行録」製作委員会

## 「ACCA13区監察課」「チェインクロニクル」が1月よりTV放送開始

オノ・ナツメの人気漫画を原作にしたTVアニメ「ACCA13区監察課」が、2017年1月より放送開始となります。巨大統一組織“ACCA”を舞台に、組織に生きる男たちの<sup>いきさま</sup>粋様を描く群像エンターテインメントとなっています。そのほか、人気のスマートフォン向けRPGをアニメ化した「チェインクロニクル ～ヘクセイタスの閃～」も放送がスタートします。放送に先駆け、12月3日からイベント上映(全3章)も実施。圧倒的な映像美をスクリーンでもお楽しみいただけます。

©オノ・ナツメ/SQUARE ENIX・ACCA製作委員会



## JAM Project オフィシャルファンアプリ 配信スタート 12枚目のベストアルバムも好評発売中

11月23日にJAM Projectのオフィシャルファンアプリ「MOTTO! MOTTO!! App」の配信がスタートしました。(株)ハイウェイスターが運営する本サービスは、(株)バンダイナムコライツマーケティングが開発したファンシステムを使用し、月額480円(税込)で会員限定イベントのチケット受付や、ライブ映像・音源の最速配信など、多彩で魅力的なコンテンツが楽しめます。通算12枚目となるベストアルバム「JAM Project BEST COLLECTION XII THUNDERBIRD」(発売元:(株)ランティス、販売元:バンダイビジュアル(株))も大ヒット中のJAM Project。バンダイナムコグループ各社の連携によりJAM Projectをさらに盛り上げていきます。



## 「宇宙戦艦ヤマト 2202 愛の戦士たち」ファン待望の新シリーズが始動

「宇宙戦艦ヤマト2202 愛の戦士たち」(全七章)の劇場上映が決定しました。1978年公開の映画「さらば宇宙戦艦ヤマト 愛の戦士たち」をモチーフとした本作は、シリーズ構成・脚本に福井晴敏を起用して新たな解釈と装いで制作する完全新作です。第一章は2017年2月25日より、全国15館の劇場で2週間限定で上映され、同日、Blu-ray特別限定版を劇場先行販売(通販サイト「バンダイビジュアルクラブ」「プレミアムバンダイ」で3月4日より本発売)するほか、デジタルセル版の配信も行う予定です。



©西崎義展/宇宙戦艦ヤマト2202製作委員会

## 「機動戦士ガンダム サンダーボルト DECEMBER SKY」4K ULTRA HD Blu-ray

12月22日発売予定/8,000円 バンダイビジュアル(株)

オリジナルアニメーション「機動戦士ガンダム サンダーボルト DECEMBER SKY」がガンダムシリーズ初となる4K ULTRA HD Blu-ray\*で登場します。映像特典には、「機動戦士ガンダム THE ORIGIN」や「機動戦士ガンダムUC」などの一部を4K HDR化したトライアル映像も収録。新たなステージへと進むガンダムの映像表現にご期待ください。



©創通・サンライズ

\*通常のBlu-rayの4倍を誇る超高解像度と、HDR(ハイダイナミックレンジ)による光彩豊かで臨場感あふれる映像が楽しめる新時代の映像メディア

## 「面白いものは何でも挑戦する」という姿勢が社内に浸透し自由な発想から注目作が続々登場

大ヒットシリーズ「機動戦士ガンダム」シリーズや、社会現象ともいえる大ブームになった「ラブライブ！」など、近年話題作を続々と生み出しているサンライズ。今回は同社の宮河恭夫社長に、バンダイナムコグループの一員としての役割、グループならではの強み、昨年設立したバンダイナムコピクチャーズの現状、そして今後の展望などについて聞きました。

—「メカアニメ」の印象が強いですが、それ以外にも話題作が続々と生まれています。

宮河 「面白いものは何でも挑戦してみよう」という姿勢がうまくいっていると感じています。確かに以前は、「ロボット（メカ）アニメの会社」というイメージがありましたが、いいものなら何でも挑戦していこうという雰囲気が浸透していき、自由な発想で作品が次々と生まれています。また、当社には、原作物のアニメ化に加え、オリジナル作品にこだわり育てていこうという伝統があります。「ラブライブ！」がここまで育ったのも、当社にオリジナル作品を育てる文化があったから、ということも理由の一つだと思います。

—バンダイナムコグループの一員であることも大きな強みですね。

宮河 グループが連携するパワーがすごいと思います。アニメと連動し、玩具やゲームはもとより、音楽、ライブイベントなど、グループ各社が一体となって取り組みますからね。そして各社がばらばらに商品化するのではなく、グループ横断でIPを軸に考え方がしっかりとコントロールされています。この総合力は大きいですし、他社にはない強みだと思います。

—「ラブライブ！」シリーズのブレイクをどうみていますか？

宮河 アニメ制作という点では、丁寧に作品をつくってきたことに尽きると思います。監督と脚本家とスタッフが、「こういうものをつくりたい」という強い信念を持ち、クオリ

ティをとにかく重視してきました。それが丁寧にアニメをつくり上げ、アニメと音楽、ライブイベントを連動させていくことにつながりました。

—映像・音楽・ライブをミックスするきっかけとは？

宮河 2003年に開催した映像と音楽が融合した本格的なライブイベント「機動戦士ガンダム SEED FESTIVAL」が始まりとなりました。その後、2006年に(株)ランティスがグループ入りし、2010年に(株)バンダイナムコライブクリエイティブが設立されると、自分たちでコントロールできる本格的な音楽とライブのビジネスができるようになりました。映像と音楽とライブイベントをグループが一緒になって取り組むことで、ものすごく密度の濃い、ファンが納得できる世界観を再現したステージができるようになりました。これは我々にとって大きな飛躍となり、「ラブライブ！」シリーズでもこの効果が発揮されています。

—サンライズにとってガンダムとはどんな存在ですか？

宮河 ガンダムは3つの基本要素で成

り立っているコンテンツです。それは、「ロボットが登場すること」「戦争を舞台にしていること」「青春群像劇であること」です。これらを基本に、その時代に合わせて自由につくことでさまざまなバリエーションの異なる作品ができ上がってきた結果、37年支持され続けたのだと思います。また、ガンプラを代表とする商品とアニメが両輪となって作品の世界観をつくってきたことも大きいのではないのでしょうか。

ガンダムに限らず全ての作品について言えることですが、作品づくりは1人の「これをやりたいんだ」という強い意志から始まります。これまでにないヒット作品というのは、企画段階では斬新さが理解されず、10人中9人が反対するようなものから生まれることが多いです。10人中9人が賛成するものは、どこか過去の延長のような作品になってしまいがちです。企画会議で私が一番重視しているのもプロデューサーがどれだけ強い信念と意気込みを持っているかということです。当社のプロデューサーたちの強い思いを信頼し、任せています。

—新番組が続々と放映されています。

宮河 今秋から「機動戦士ガンダム鉄血のオルフェンズ」第2期、「ドリフェス！」「マジきゅんっ！ルネッサンス」「クラシカロイド」「ヘボット！」が始まっています。「ヘボット！」は小学生男児をターゲットに玩具やゲームと連携し、グループで盛り上げていくIP



「鉄血のオルフェンズ」  
©創通・サンライズ・MBS



「ラブライブ！サンシャイン!!」  
©2016 プロジェクトラブライブ！サンシャイン!!



「ヘボット！」  
©BNP/BANDAI,HEYBOT!PROJECT



です。「ドリフェス!」「マジきゅんっ!ルネッサンス」は、市場はあるものの、まだ我々が獲得しきれていない女性層を狙った作品です。また、「ク

ラシカロイド」は、クラシック音楽との融合を狙ったこれまでにない作品となっています。どの作品も新しいことに挑戦していますのでご注目ください。

## オリジナル作品にこだわり IP、作品を生み出し続けたい

— IPの取り巻く現状をどうみていますか。

宮河 私は現在、政府のクールジャパン戦略推進会議のメンバーを務めています。世界に向けて日本の文化を発信していくということは業界にとってはいい動きです。IPという観点でも前向きに取り組んでいきたいと思っています。リオ五輪の閉会式で、世界からの日本のIPに対する見方や注目度が変わったことも追い風です。私はほかに、知的財産戦略本部の委員を務めています。「知的財産を制するものが先進国を制する」と言われるほどで、政府も注力しており、私たちの業界にとっては重要なことです。相手は世界ですから今までのようにドメスティックな考え方ではなく、覚悟を持って臨む必要があります。ヒット作を生み出す一方で、知的財産権をどう守っていくかを真剣に考えていく必要があると思います。

— バンダイナムコピクチャーズ設立から1年が過ぎました。

宮河 (株)バンダイナムコピクチャーズは、キッズ・ファミリー層向けを中心としたアニメづくりを目指し、2015年4月にサンライズの制作部門の一部を分社して設立しました。まだまだ

これからの会社ですが、今後力を入れていくことは、「アイカツ!」や「パトスピリッツ」に続く作品をつくり続けていくことです。作品づくりという点では、これまで通り小学生など子どもをターゲットにしていきます。また、日本の少子化という状況を考えると、将来的には、日本だけでなく世界に通用する作品をつくっていかねばならないと思います。

— 仕事をする上でのポリシーは？

宮河 私自身のポリシーは「楽しくやろう」ということです。それから、自分がやりたいと思うことを実現させることです。例えば、ライブの会社をつくったのも、私自身がライブ好きだからということもあります。どんな人にも、幼い頃に憧れていた職業や、やってみたいと思うことがあったはず。それを、いい意味で会社というステージを活用して実現すればいいと思うのです。そうすることで、仕事に想像力や熱意が生まれ、会社の活力にもつながります。

会社という視点では、原作物も大事にしつつ、オリジナル作品にこだわり続けたいと思います。一方で、映像制作には「仕込み」の時期がどうしても必要になります。最前線でビジネス展開を行う作品、仕込み中



■ 宮河 恭夫社長のプロフィール

<経歴>

1956年6月8日生  
 1981年4月 (株)バンダイ入社  
 1996年1月 (株)バンダイ・デジタル・エンターテインメント 取締役  
 2000年4月 (株)サンライズ入社  
 2001年4月 ネットワーク開発部長  
 2004年4月 取締役  
 2008年4月 常務取締役  
 2011年4月 専務取締役  
 2013年4月 取締役副社長  
 2014年4月 代表取締役社長 (現職)  
 2015年4月 (株)バンダイナムコピクチャーズ 代表取締役社長 (現職)

の作品、会社全体でバランスをうまくとっていきたく思います。

— 将来的にサンライズをどんな会社にしたいですか？

宮河 とにかく、IP、オリジナル作品をどんどん生み出せる会社になりたいですね。また、今の当社に不足していることは、コンスタントに毎年映画をつくり続けるということです。これはどうしてもやっていきたいですね。最初は小規模で時間がかかるかもしれませんが、新たなパートナーや才能とも手をつなぎ、関係を構築し、良質な映画を制作し続けることができる会社になりたいと思っています。

2015年4月からスタートした3か年の中期計画は、この9月に折り返し地点を迎え、後半戦に入りました。前半戦の進捗状況は事業や地域ごとに差はありますが、重点戦略である「IP軸戦略の強化」「グローバル市場での成長」と計数計画はともに概ね順調に進行しています。

しかし、我々のゴールは中期計画3年目の来年度ではなく、10年後、50年後も存在感を発揮し、存続・成長し続けることに

あります。現在、日本のIPファンは世界中に広がっており、我々バンダイナムコグループにとっては、世界市場でのチャンスが広がっています。改めて、IPを軸にエンターテインメントを展開することに使命と誇りを持って、グループ一丸となり取り組んでいきたいと思っています。まずは年末年始商戦において、元気なバンダイナムコをお見せできるよう、グループ一丸となり取り組んでまいります。

## ウルトラマン&amp;バルタン星人 50th SPECIAL SET

発売中 / 3,500円

(株)バンダイ

「ウルトラマンシリーズ」放送開始50周年を記念し、ウルトラマンの玩具の中で最も長い歴史を持つ「ソフトビニール人形(ソフビ)」の記念商品を発売します。ウルトラ兄弟の中で「さらに特別な存在」と言われる“ウルトラ6兄弟”のみが着用を許された「ブラザーズマント」を着用した初代ウルトラマンと、宿敵バルタン星人のスペシャルセットです。全高約180mmの本体に、立体感と重厚感を再現する重塗装を施しました。パッケージの裏面には思わず懐かしさがこみ上げる、テレビ番組放送開始当時の放送日とサブタイトルリストを掲載しています。



©円谷プロ

## スーパードラゴンボールヒーローズ

稼働中 / 1プレイ カード1枚:100円 (税込)

(株)バンダイ

デジタルキッズカードゲーム市場No.1タイトル「ドラゴンボールヒーローズ」の筐体を一新しました。大画面でダイナミックなバトルシーンを楽しめるほか、フラットパネル部分のモニターに触れると発動するタッチアクションなど、新たな要素を追加しています。「専用カードを配置し、カードを直接操作してバトルを繰り広げる」という遊びはそのままに、ゲーム性が大幅に向上。これまでに発売した3,000種以上のカードがすべて使用可能で、現在「ドラゴンボールヒーローズ」を楽しんでいるファンも、これまで「ドラゴンボールヒーローズ」を遊んだことがない新しいファンも同時に楽しむことができます。



©バードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映アニメーション



## PS4「ドラゴンボール ゼノバース2」

発売中 / パッケージ版・ダウンロード版: 7,800円

(株)バンダイナムコエンターテインメント

バンダイナムコエンターテインメントより、アクションゲーム「ドラゴンボール ゼノバース2」が発売中です。本作は2015年2月に発売した「ドラゴンボール ゼノバース」のシリーズ第2作目で、初回出荷本数は前作を大きく上回り、ワールドワイドで140万本を突破しています。本作では、プレイヤー自身が『ドラゴンボール』の世界に入り込み、キャラクターたちと共に闘うという前作のコンセプトはそのままに、さらに広大で装いも新たなフィールドを舞台に最大6人での共闘プレーも実現しました。前作以上にプレイヤー自身のアバターを戦略的にカスタマイズできるほか、“潜入調査”というミッションではキャラクターとの仲を深めることができる要素も新たに加われました。前作をプレーされた方はもちろん、初めて本作をプレーする方にも楽しんでもらえる内容です。

©バードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映アニメーション  
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.「テイルズ オブ ゼスティリア ザ クロス」  
Blu-ray BOX特装限定版

Blu-ray BOX【公式サイト限定】特装限定版: 36,000円

12月22日発売予定

※他、流通限定商品も展開

バンダイビジュアル(株)

バンダイナムコエンターテインメントの大ヒットゲーム『テイルズ オブ』シリーズの生誕20周年を記念し制作されたTVアニメ「テイルズ オブ ゼスティリア ザ クロス」。7月～9月に放送され、大好評を博した本作のBlu-ray BOXを、流通限定商品として12月22日に発売します。TVアニメ公式サイト限定で販売するBlu-ray BOX (公式サイト限定版)には、キャラクター原案を務める、いのまたむつみ、藤島康介、奥村大悟、岩本稔の描き下ろし高精度ポートレート(4枚)のほか、イベント映像を収録した特典Blu-ray、オリジナルサウンドトラックなどを収録した特典CDが付属する豪華仕様となっています。2017年には第2期の制作も決定しており、今後もますます盛り上がりを見せる「テイルズ オブ ゼスティリア ザ クロス」にご期待ください。



©BNEI/TOZ-X