

Management

トップインタビュー

次期中期計画においても、IP軸戦略の強化とグローバル展開拡大が重要なテーマ

中期計画の最終年度に入り、2017年度（2018年3月期）第1四半期の連結業績は、年初計画に対し主力商品・サービスが好調に推移しています。今回は、次期中期計画に向けた動きや各SBUの動向について、(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。

— 第1四半期の業績はどうでしたか？

田口 2017年度の第1四半期は、家庭用ゲーム「DARK SOULSⅢ」など、利益率の高い商品が大ヒットし過去最高業績を記録した前年同期に対しては、商品ラインナップや投入タイミングの違いから及びませんでした。一方、会社計画に対しては、国内外ネットワークコンテンツの好調が続くなど、各SBUにおける主力IPの商品・サービスが好調に推移し、売上高1,440億円、営業利益156億円となりました。グループ全体としては、順調な第1四半期だったと評価しています。（詳細は4ページ参照）

— 上期と通期の業績予想を聞かせてください

田口 足元でもネットワークコンテンツなどの主力IPの商品・サービスの好調が続いていることを踏まえ、第2四半期以降の事業計画の精査を行った結果、上期・通期ともに年初に公表した予想数値を上回る見込みとなりました。これを受け、第1四半期の業績発表にあわせ、上期予想を売上高2,950億円、営業利益270億円に、通期予想を売上高6,200億円に修正しました。エンターテインメントを取り巻く環境の変化は激しく、不透明な部分も多いですが、掲げた数値をしっかりと達成していきたいと思っています。

— 中期計画の最終年度ですが、残された課題は何かありますか？

田口 現中期計画スタート時には、2017年度の計数目標として、売上高6,000億円、営業利益600億円を掲げましたが、これについては1年前倒しで達成しました。また、ヒットの有無に左右されることなく、売上高5,000億円、営業利益500億円を安定的に達成し続けることができるグループを目指すという目標に向けた基盤構築も進みつつあります。しかし、我々にとってのゴールはこの中期計画を達成することだけではありません。中期計画は、企業が10年、20年と持続的に成長し続けるための一つの通過点で、やるべきことや課題はまだたくさんあります。

例えば、一つのIPの投入タイミングや好不調などに業績が大きく左右されることのないよう、さらにIPポートフォリオの拡充を推進する必要があります。また、新しいIPの創出育成についても、より一層活性化させ、スピードアップを図ることが必要だと感じています。こうしたIP軸戦略の強化は、次期中期計画に向けても重要なテーマであることに変わりはありません。

さらに現中期計画で進めているグローバル展開の拡大については、家庭用ゲームやネットワークコンテン



(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

ツ、ガンブラなどのカテゴリーでは海外の売上高比率が伸びていますが、まだ展開しきれていないカテゴリーや地域もあります。グループ全体でグローバル市場での成長を目指すという方針についても、継続して取り組むべき課題だと思っています。

— 次期中期計画の策定はどこまで進んでいますか？

田口 現在、さまざまな議論を行い、戦略や施策を詰めています。策定にあたっては、まず、グループや各SBUが10年後にどのような姿でありたいかというビジョンを再定義し、それに向けて次の3年間で何をすべきかを考えようと検討しています。

バンダイナムコグループは、これからもワールドワイドでIP軸戦略を進め、IPファンと真摯に向き合い、IPの魅力を我々の商品・サービスを通じて最大限引き出していける存在でありたいという想いは変わりありません。

(次ページに続く)

海外におけるドラゴンボール商品・サービスの展開を拡大

(前ページより続く)

また、継続的にIPの創出や育成を行うための仕組みや、そのための人材育成なども考えていかなければなりません。より自由な発想で、時代に合った組織設計を臨機応変に実行できるのがバンダイナムコグループの特長であり、良さだと思います。これからもビジネスモデルの革新に挑戦し続けるとともに、グループ内においては事業間を横断する「連動」を、外部パートナーとはより一層の「連携」を図っていきたいと思います。——トイホビー SBUの状況を聞かせてください。

田口 国内では定番IP商品の人気が続いています。未就学男児向けでは、「宇宙戦隊キュウレンジャー」や、「仮面ライダーエグゼイド」が好調で、いずれも前年同期を上回りました。7月には新番組「ウルトラマンジード」がスタートし、商品の出足が好調です。また、9月には仮面ライダーの新シリーズ「仮面ライダービルド」が始まりましたので、未就学男児向けカテゴリーの良い流れを受け継いでくれると期待しています。

女兒では、「プリキュア」シリーズが引き続き高い人気です。また、オリジナルのディズニー絵本と一緒に楽

しめるお世話人形「レミン&ソラン」を7月に発売しましたが、親子2世代に好評で、新しい女兒向けのカテゴリーとして育成していきたいと思います。

このほか、「ドラゴンボール」はデータカードダスを中心に引き続き好調ですし、ガンダムは海外を含めて安定した人気が続いています。ガンダムについては8月にオープンしたガンプラの総合施設と、9月下旬に登場予定の実物大ユニコーンガンダム立像を起点に、全世界にガンダムとガンプラの情報を発信していきたいと思っています。また、ハイターゲットという点では、2017年度よりハイターゲット向け景品を得意とする(株)バンプレストがトイホビー SBUに加わりましたので、ハイターゲット向け展開をさらに強化し、ポートフォリオを広げてくれるものと思います。

海外では、欧米において定番IP「Power Rangers」に加え、家庭用ゲームやゲームアプリケーションで人気の高い「ドラゴンボール」のトイホビー商品の展開を本格スタートし、7月には北米で戦略商品のカードゲームを投入しました。満を持しての発売でもあり、今後の展開に期待しています。——ネットワークエンターテインメントSBUの状況はどうですか？

田口 ネットワークコンテンツでは、ワールドワイドで展開している「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」や「ONE PIECE トレジャークルーズ」、アジアの「NARUTO-ナルト-」のタイトルなどの好調が続いています。なかでも「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」は、7月には16の国と地域でストアセールスランキング1位を獲得し、累計2億ダウンロードを突破する大型タイトルに成長しました。国内では、「アイドルマスター」のタイトルが非常に好調で、6月末に投入した新作の「アイドルマスター ミリオンライブ! シアターデイズ」もサービス開始1カ月弱で390万ダウンロードを達成する良いスタートを切りました。今後も各地域の主力タイトルを中心に展開するとともに、新タイトルも積極的に投入していきます。

家庭用ゲームでは、「鉄拳7」が期待通りの販売状況となっています。また、ワールドワイド市場に向けて、「エースコンバット」や「PROJECT CARS」の新作を準備していますので、こちらも楽しみにしていただければと思います。このほか、「Nintendo Switch」に向けても「ワンピース」や「ドラゴンボール」などのソフトを続々と投入しています。

——新会社「BXD」を設立しました。

田口 このほどバンダイナムコエンターテインメントが、(株)ドリコムとの共



7月より北米地域で販売を開始したカードゲーム「DRAGON BALL SUPER CARD GAME」

全世界で2億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」



同出資により、スマートフォン向けブラウザゲームの配信とプラットフォームの運用を行う新会社として「ビーエックスディー B X D」を設立しました。来年の春より新作タイトルの配信を開始する予定で、手軽に楽しめる高品質なタイトルを提供していくほか、今後は、グル

ープの商品・サービスと連携させることで、ゲームの枠を超えた幅広い遊びを提供していきたいと考えています。

ネットワーク分野ではこのほかにも、ゲームデータ分析会社と資本提携を行うなど、パートナーとの取り組みによる事業強化を積極的に行っています。

時代の変化に「対応」するのではなく ポジティブに「適応」し一歩先を行く会社にしていきたい

— 7月にオープンした「VR ZONE SHINJUKU」の状況はどうか？

田口 東京・新宿に大型VR（仮想現実）の施設をオープンし、非常に高い評価をいただいています。VRは、我々の戦略の基軸であるIPとも相性が良いようで、「次はどんなIPで何をやるのだろう」と、お客さまから寄せられる期待の大きさが伝わってきます。今後も定期的に新アクティビティの導入を行うとともに、新たなチャレンジを行う場として活用していきたいと思います。

このほか、IPやAR（拡張現実）を活用した施設など新たなあそびの切り口を取り入れた施設が好評です。また、先ごろ千葉市の「イオンモール幕張新都心」にオープンした屋内アスレチック施設の「SPACE ATHLETIC TONDEMI」では、トランポリンやウォールクライミングを導入し、ファミリーや若者層を中心に人気となっています。

— 映像音楽プロデュースSBUは？

田口 映像音楽プロデュースについては、主力IPの新作映像の展開が下期を中心としたものになる予定で、上期はイベントなどを通じ新作映像に向けた話題喚起を積極的に行っています。

今後は主力IPの話題の新作が続々登場予定です。9月上旬には「機動戦士ガンダム THE ORIGIN 激突 ルウム会戦」が上映されるほか、「ラブライブ！サンシャイン!!」のTVアニメ

2期が10月から放映されます。そして「ガールズ&パンツァー 最終章」の第1話が12月に上映予定です。こういった人気IPの最新作をファンにお届けするとともに、新たな良質な作品づくりにも力を入れ、IPの創出育成に取り組みます。また、ライブイベントや舞台など2.5次元展開によりIPの世界観を深掘りしファン層を広げる取り組みを行っています。このほか、将来的なグローバル展開に向け、アニソン（アニメソング）の配信サービスや、海外のアニソンイベントの開催などにより、海外でのアニメファン拡大を目指した取り組みを行っています。こういった取り組みは映像音楽プロデュース事業だけでなく、グループ全体への波及効果があると考えています。

— 欧米でアニメの祭典が開催されました。ファンの反応はどうでしたか？

田口 7月初旬に米国ロサンゼルスで北米最大級のアニメコンベンション「ANIME EXPO」が、またフランスのパリでマンガやゲームを中心に日本文化を紹介する「Japan Expo」が開催され、いずれも大勢の来場者で賑わいました。「ANIME EXPO」では、これまでグループ各社が個別にブースを出展してきましたが、これに加えバンダイナムコグループの総合ブースを出展し、今回は「ドラゴンボール」の商品・サービスを前面に打ち出してアピールしました。

また、「ANIME EXPO」の隣接



会場では、アニソンの大型イベント「Anisong World Matsuri "祭"」が開催され、「ラブライブ！サンシャイン!!」のAqoursをはじめ、豪華アーティストが出演するステージが大きな反響を呼びました。

— 株主の方へメッセージを。

田口 6月の株主総会では、多くのご質問をいただき、株主の皆さんとの良いコミュニケーションの場にできたのではないかと考えています。こういう場を今後も大事にしていきたいと思います。

さて、我々はこれまで「時代の変化に対応する」という言い方をしてきましたが、これからは「対応」ではなく「適応」という表現がふさわしいのではないかと考えています。「対応」というと、どうしても後手に回っている印象を与えますが、「適応」は進んで変化を迎え入れ、さらにもう一歩先の打ち手を講じようとする姿勢が感じられます。ダーウィンの言葉にもあるように、生き残るものとは、変化に最もよく適応したものです。我々も変化を恐れず、変化とポジティブに向き合うことで新しい時代を切り開くべく、挑戦し続けたいと思います。これからもよろしくお願いたします。

2018年3月期第1四半期連結業績

株バンダイナムコホールディングスは、2018年3月期の第1四半期累計期間（2017年4月～6月）の連結業績を発表しました。利益率の高い新商品が大ヒットした前年同期の業績に対しては、商品ラインナップや投入タイミングの違いから及びませんが、会社計画に対しては主力IPや事業が好調に推移しました。

《トイホビー事業》

国内において「仮面ライダー」シリーズや「スーパー戦隊」シリーズ、「ドラゴンボール」シリーズなどの定番IP商品の好調が継続したほか、「機動戦士ガンダム」シリーズの商品がプラモデルを中心に安定的に推移しました。また、大人層などに向けたターゲット拡大の取り組みを強化したほか、IPラインナップ拡充に取り組みました。

海外においては、アジア地域で「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」シリーズの商品が堅調に推移しました。

事業全体では、商品のプロダクト

ミックスの違いなどにより前年同期の業績を下回りました。

《ネットワークエンターテインメント事業》

ネットワークコンテンツにおいては、ワールドワイド展開している「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」や「ONE PIECE トレジャークルーズ」などの主力タイトルが高い人気となりました。また、国内では「アイドルマスター」の既存主力タイトルが好調に推移したほか、新作タイトル「アイドルマスター ミリオンライブ! シアターデイズ」が好スタートを切りました。

家庭用ゲームにおいては、新作タイトル「鉄拳7」が欧米地域を中心に人気となりました。また、アミューズメント施設においては、国内既存店が順調に推移したほか、新店舗のオープンや新業態店舗の展開などの施策に取り組みました。さらに、業務用ゲームにおいては人気シリーズを中心に安定的な展開を図ったほか、新技術を融合した新たな取り組みとして、VRを活用した機器や施設の開発を積極的に推進しました。

事業全体では、ネットワークコン

テンツの好調が継続し売上に貢献しましたが、利益面では家庭用ゲームにおいて利益率の高い新作タイトルが人気となった前年同期を下回りました。

《映像音楽プロデュース事業》

「機動戦士ガンダム」シリーズや「ラブライブ!」シリーズなどの主力IPの既存作品の商品展開を行うとともに、新作展開に向けた話題喚起を図りました。また、「ガールズ&パンツァー」や「黒子のバスケ」といった作品などに関連したライセンス収入が収益に貢献しました。

事業全体では、第2四半期以降に主力IPにおける新作と連動した商品展開を予定しているため、利益率の高い商品が人気となった前年同期の業績を下回りました。

第1四半期累計期間の連結実績ならびに各事業の直近の事業動向を踏まえ、第2四半期累計期間および通期の予想数値が、2017年5月10日に公表した予想数値を上回る見込みとなりましたので、表のとおり修正しました。

◆2018年3月期第1四半期 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	144,084	15,611	16,240	13,498
前年同期増減率	△0.5%	△33.3%	△29.2%	△27.0%

◆2018年3月期第2四半期 累計期間の連結業績予想

(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四半期純利益
今回予想(2017年8月公表)	295,000	27,000	27,500	20,000
前回予想(2017年5月公表)	275,000	22,500	23,000	16,000

◆2018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(2017年8月公表)	620,000	57,000	58,000	40,000
前回予想(2017年5月公表)	600,000	57,000	58,000	40,000

◆2018年3月期第1四半期 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	42,794	1,346
ネットワークエンターテインメント	91,789	12,708
映像音楽プロデュース	10,401	2,607
その他	6,249	△41
消去・全社	△7,150	△1,009
合計	144,084	15,611

※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。

「ANIME EXPO 2017」に バンダイナムコグループブースを出展

バンダイナムコグループは、7月1日～4日に開催された北米最大級のアニメイベント「ANIME EXPO 2017」に、グループ各社の個別ブースやイベントに加え、グループとしての総合ブースを出展しました。グループ総合ブースでは、「ドラゴンボール」をテーマに、キャラクターの等身大立像やグループ各社の商品・サービスを展示したほか、カードゲームの配布、家庭用ゲームやネットワークコンテンツの試遊などを行いました。また、会場屋外壁面には大型バナー広告を掲示し注目を集めました。現在、北米では、「ドラゴンボール」のネットワークコンテンツや家庭用ゲームが人気を集めています。バンダイナムコグループでは、北米を含むワールドワイド市場で、「ドラゴンボール」の商品・サービスのラインナップ拡大を計画しており、今回のブース出展も海外ファンへのアピール強化を目的に行ったものです。



©バードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映アニメーション

環境活動の一環として グループ社員が田植えを体験

(株)バンダイナムコホールディングスは、グループのCSR活動として、子どもたちが環境保全や環境学習を行う活動を支援する「こどもエコクラブ^{*}」とパートナー契約を締結しています。その一環として、6月に山梨県甲府市で行われた田植え体験にグループ社員とその家族約50名が参加しました。当日は、田植えのほか、田んぼに生息する生き物の観察や泥んこ遊びを通して、人と自然の関わり大切さを学習しました。今後も「こどもエコクラブ」の活動に参加し、環境保全・環境学習に取り組んでいきます。



^{*}公益社団法人日本環境協会が環境省の後援および文部科学省の支援のもと、地方自治体や企業・団体と連携を図りながら、子どもたちの環境活動を支援する事業で、約2,000クラブ・11万人がメンバー登録しています(2017年3月現在)。

Portrait

現場から

「VR ZONE SHINJUKU」でVRアクティビティのディレクションを担当

(株)バンダイナムコエンターテインメント AM事業部AMプロデュース1部 ^{たみや ゆきはる} 田宮 幸春

7月14日に国内最大級のVR施設「VR ZONE SHINJUKU」がオープンしました。今回は、(株)バンダイナムコエンターテインメントでVRアクティビティのディレクションを担当する田宮幸春に話を聞きました。

Q施設の概要を教えてください。

A本施設は施設面積1,100坪という国内最大級のVR施設として東京・新宿にオープンしました。「さあ、取り乱せ。」のキャッチコピーのもと、さまざまなジャンルのアクティビティを16種類設置しました。「人力飛行機で空を飛ぶスリル」や「恐竜に襲われる恐怖」、さらに「ドラゴンボール」や「エヴァンゲリオン」などのIPの世界観をリアルに体感していただけます。昨年、期間限定で東京・台場にオープンしたVR研究施設「VR ZONE Project i Can」で得られた知見をもとに、さらに多くのお客さまにお楽しみいただける施設を目指しました。

Q「VR ZONE Project i Can」から得られた知見とは何ですか？

A一つは、VRアクティビティを展開する上で重要な要素は、一人プレイではなく複数

の人が一緒に楽しむということです。何もない場所で本気で感情をさらけ出す様子を、友人同士で共感し合いながら楽しむという、新しいエンターテインメントの形を発見することができました。この経験を生かし、本施設に導入した新作アクティビティはすべて2人から最大8人まで楽しめるものとなりました。このほか、1日でお客さまが満足できるアクティビティの時間・量などを検討し、1回の入場で4つのアクティビティが体験できる1Day4チケットセット(4,400円)を導入しています。

Qお客さまの反応はいかがですか？

Aオープンしたばかりではありますが、さまざまなメディアに取り上げていただき注目が集まっていると感じています。来場したお客さまからは「叫んで、笑って、取り乱した」「絵に描いたような未来の遊び場」といった声が聞かれ、とても嬉しく思っています。

Q今後の展開を教えてください。

A新宿以外の地域にも、VRアクティビティを体験できるスポットを拡大していきたいと考えています。国内では、ナムコと共同でVRが気軽に体験できる中小規模形態の



1988年(株)ナムコ入社。業務用ゲーム機の企画開発を中心に幅広い事業に携わる。VRにおいては、研究スタート当初よりプロジェクトに参加し、アクティビティの企画開発に取り組んでいる。



店舗「VR ZONE Portal」を全国にオープンするほか、海外での展開も行っていきます。世界中のお客さまにVRアクティビティを通じて喜びと驚きが提供できるように、今後もさまざまなチャレンジを重ねてまいります。どうぞご期待ください。

新番組・新IP紹介

◆仮面ライダービルド

平成仮面ライダー 19作品目となる「仮面ライダービルド」(テレビ朝日系、毎週日曜日朝8時～)の放送が、9月3日よりスタートしました。主人公は天才物理学者で、動物や機械などの成分が入った2本の「フルボトル」を変身ベルト「ビルドドライバー」に装填し、2つの成分を実験のごとく組み合わせてさまざまな姿に変身する新ヒーローです。(株)バンダイは、「変身ベルト DXビルドドライバー」や、玩具やデータカードダスとも連動して楽しめる「フルボトル」など、さまざまな玩具を商品化します。さらに食玩、カプセル玩具なども展開し、「仮面ライダービルド」を盛り上げていきます。



▶変身ベルト DXビルドドライバー (発売中/オープン価格)
©2017 石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映

▲フルボトル

◆ムシ忍

バンダイは、未就学男児をターゲットにしたオリジナルIPとして、「ムシ忍」を展開します。「ムシ忍」はカブトムシやクワガタムシといったムシの忍者が、我々の身近に潜んでいるという世界観です。地上波では9月中旬よりIPのCMを放映し、順次ウェブでアニメ動画を配信します。11月より、木の枝ケースの中からくると回転してムシ忍のフィギュアが参上する遊びを楽しめる商品「ムシ忍フィギュアシリーズ」(各920円)をはじめ、単品でも集めてつなげて楽しめるハウス玩具や、さまざまなギミックが楽しめる大型ハウス商品なども展開していきます。



▲ムシ忍フィギュアシリーズ (11月より順次発売/各920円) ©BANDAI WIZ

ガンダム・ガンプラの情報を世界に発信

バンダイナムコホールディングス、バンダイ、サンライズ、創通は4社共同プロジェクトとして、東京・台場から「ガンダム」や「ガンプラ」に関するさまざまな情報を発信する新プロジェクトを始動しています。その取り組みの一つとして、ダイバーシティ東京プラザフェスティバル広場に9月24日より「実物大ユニコーンガンダム立像」を展示します。「リアル」をコンセプトに、迫力あるユニコーンガンダムを身近に体感できるエンターテインメントとして、多くのお客さまに感動をお届けするとともに、「TOKYOガンダム プロジェクト2017」の一環として臨海副都心エリアの活性化に貢献していく予定です。また、8月にはバンダイによる国内初の「ガンプラ」の総合施設「THE GUNDAM BASE TOKYO」もダイバーシティ東京プラザ7Fにオープンしました。台場を拠点に全世界・全世代のファンへガンダムの魅力をアピールしていきます。



©創通・サンライズ

データカードダス DCDドリフェス!

稼働中/1プレイカード1枚100円(全47種) (株)バンダイ 昨年アニメがウェブ配信・テレビ放送された“2.5次元アイドル応援プロジェクト”「ドリフェス!」が“5次元アイドル応援プロジェクト”(2次元+3次元)『ドリフェス! R』にパワーアップしてウェブ配信中(毎週水曜21時~配信、10月から地上波で放送予定)です。9月から稼働したDCD



第4弾では、アニメに登場する衣装や楽曲で遊べるほか、プロマイド風の3次元のキャストカードが新たに登場します。

©BNP/BANDAI, DF PROJECT

変身マント ミッキーマウス

発売中/子どもサイズ1,800円、大人サイズ3,000円 (株)バンダイ パツと羽織って簡単に変身可能な「変身マント」シリーズに「ディズニーキャラクター」が登場です。2サイズでの展開で、親子やグループで手軽に仮装が楽しめます。本商品のほか、ディズニーの人気キャラクターを多数ラインナップし、拡大し続けるハロウィン市場においても、幅広いターゲットに向けて展開していきます。



▲子どもサイズ ©Disney

バブルボール

発売中/オープン価格 (株)シー・シー・ピー 新たなアソビを提案する(株)シー・シー・ピーの新ブランド「アソビエーション」の第一弾商品です。直径約120cmの耐久性の高いPVC(ポリ塩化ビニル)製ボールに入り、ぶつかったり転がったりと、幅広い遊びが楽しめます。見た目のインパクトも大きく、すでに欧米で大人気となっている商品です。ブルーとオレンジの2色で展開します。



日本全国に新しいエンターテインメントを創出 「BNJ PROJECT」始動



(株)バンダイナムコエンターテインメントは、地方とともに新しいエンターテインメントを創出することを目指す「BNJ PROJECT」を始動しました。「太鼓の達人」のどんちゃんを各都道府県オリジナルでデザインするなど、日本各地の自治体・企業からの要望に合わせ、IPやコンテンツ、事業で培ったノウハウを活用した施策を提案していきます。地方ならではの観光資源や特徴を生かした新しい「アソビ」を、継続的に全国各地で創出することで、地方活性化への貢献とバンダイナムコエンターテインメントの認知拡大に取り組んでいきます。

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

ドリコムと共同出資し 「株式会社BXD」設立

BXD

バンダイナムコエンターテインメントと(株)ドリコムは、HTML5を中核とする技術を活用したオンラインゲームの配信とプラットフォームの運用を行う新会社として、(株)B X Dを8月3日に設立しました。2018年春よりサービスを開始する予定です。

BXDが提供するの、高品質のゲームが手軽に遊べるスマートフォン対応のブラウザゲームで、サービス開始時には「ドラゴンボールZ」「ファミスタ」「アイドルマスター」の新作3タイトルを配信予定です。今後はBXDに加え、バンダイナムコエンターテインメントやドリコム、その他サードパーティからも同プラットフォームを活用したタイトルの配信を計画しているほか、バンダイナムコグループのグッズやロケーションなどと連動し、ゲームの枠を超えた幅広い遊びの提供を目指していきます。

北米ゲーム見本市E3で 期待の新タイトルを発表

バンダイナムコエンターテインメントは、6月に開催された世界最大級のゲーム見本市「E3」のショーフロアブースに5年ぶりに出展し、「PROJECT CARS 2」など新タイトルを発表しました。開幕に先立って行われたマイクロソフトの「Xbox E3 2017 Briefing」では、2.5Dアニメ表現格闘ゲーム「ドラゴンボール ファイターズ」と、「バディ」キャラクターとともに探索に挑む新作アクションRPG「CODE VEIN」が紹介され、世界のメディアやお客さまから注目を集めました。



ゲームの枠を超え「テイルズ オブ」シリーズ舞台化

バンダイナムコエンターテインメントは、2017年度よりオリジナルIPの舞台化に取り組んでいます。その第一弾として「テイルズ オブ ザ ステージ-最後の預言-」の公演を大阪と東京で行いました。10月には『GOD EATER』単独音楽イベント「GOD EATER ORCHESTRA LIVE 〜フェンリル極東支部公演〜」の開催も決定しています。今後もオリジナルIPの世界観を広げるリアルなエンターテインメントを、より多くのお客さまに提供していきます。



©藤島康介 ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

PlayStation4ソフト「GUNDAM VERSUS」

発売中／通常版：8,200円 (DL版 同価格)
期間限定生産版：11,200円 (DL版 同価格)
(株)バンダイナムコエンターテインメント

「ガンダム」をテーマにしたチームバトルアクションゲームとして15年以上にわたり愛され続けてきた『機動戦士ガンダム VS.』シリーズ。その第5世代にあたる最新作がPlayStation4に登場しました。シリーズ伝統の2対2のプレイはもちろん、1対1や3対3の新たな対戦形式、味方全員(最大6人)で行う協力対戦など新要素が加わり、家庭用ゲームならではの遊び方が楽しめます。



©創通・サンライズ
©創通・サンライズ・MBS ©創通・サンライズ・テレビ東京

スマートフォン向けゲームアプリケーション 「アイドルマスター ミリオンライブ! シアターデイズ」

配信 (株)バンダイナムコエンターテインメント
『アイドルマスター ミリオンライブ!』の新作スマートフォン向けゲームアプリケーションが登場。765プロライブシアター劇場を舞台に、「765 ミリオンオールスターズ」のアイドルたちをプロデュースします。ステージでのライブやお仕事、劇場でのコミュニケーションを通じて、アイドルと「もっと触れ合える」要素が盛りだくさんのアプリとなっています。



©窪岡俊之 ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

スマートフォン向けゲームアプリケーション 「グラフィティスマッシュ」

2017年度配信予定 (株)バンダイナムコオンライン
(株)バンダイナムコオンラインから配信予定のスマートフォン向けゲームアプリケーション。キャラクターを引っ張るだけの簡単操作で、画面を彩りながら戦う新感覚のアクションゲームです。グラフィティ要素によって刻々と変化する状況下で、戦略性のあるバトルを体感することができます。



©BANDAI NAMCO Online Inc.

乗り物ごっこ体験ができる「あそびパークPLUS」 横浜・クイーンズイーストにオープン

株ナムコは、東京急行電鉄株、東急バス株、横浜高速鉄道株とコラボレーションし、「あそびパークPLUS クイーンズイースト店」を神奈川県横浜市にオープンしました。「あそびパークPLUS」初の乗り物ごっこ体験ができるコーナーとして、東急線キャラクター「のるるん」をメインキャラクターにした『のるるんエコライド』を設置しています。『のるるんエコライド』では、渋谷から元町・中華街までの風景を絵本のように演出したスペースで、東急電鉄の車両を可愛らしくデフォルメしたペダルカーの運転が体験できます。また、東急バスと横浜高速鉄道の車両もお楽しみいただけます。



※「夢になれるあそびがいっぱい! ~親子で共創しお子さまの成長を実感できる場~」がコンセプトのナムコの時間課金制インドアプレイグラウンドゾーン

キーコーヒーが展開する「KEY'S CAFÉ」を アミューズメント施設に初導入

ナムコは、キーコーヒー株が展開する本格的味わいのカジュアルカフェ「KEY'S CAFÉ」を、「namco札幌エスタ店」内(札幌市中央区)と「namco博多バスターミナル店」内(福岡市博多区)にオープンしました。「KEY'S CAFÉ」はキーコーヒーが全国に展開するパッケージ型カフェで、「氷温熟成 珈琲」など本格的な味わいをお客さまにカジュアルに提供するブランドです。「KEY'S CAFÉ」がアミューズメント施設に導入されるのは初めてで、ナムコは独自メニューの開発とカフェの運営を行います。ナムコの大規模アミューズメント施設では、ゲームマシンにとどまらず、物販・飲食・体験など、さまざまな業態を“遊びのコンテンツ”と位置づけ複合的に構成しています。「KEY'S CAFÉ」の導入により“遊びのコンテンツ”の幅をさらに広げ、お客さまの多様なニーズに答えていきます。



namco札幌エスタ店



namco博多バスターミナル店

J-WORLD TOKYOに「ドラゴンボール」の新アトラクション

ナムコが運営するテーマパーク「J-WORLD TOKYO」(東京都豊島区)で、「ドラゴンボール」の新アトラクションとして、ぶっ飛びバーチャルコースター「ZENKAI筋斗雲」がスタートしました。ドームスクリーンに映し出される「ドラゴンボール」の世界を再現した広大なフィールドを、憧れの「筋斗雲」に乗って飛び回ることができます。視界を覆う3D映像と、吹き付ける風やミストなどの演出で、大空を駆け巡る爽快感とジェットコースターのような疾走感、目のくらむような臨場感を体験できるアトラクションです。

©バードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映アニメーション



妖怪ウォッチのオフィシャルショップ 東京駅一番街にオープン

ナムコは、東京駅一番街「東京キャラクターストリート」(東京都千代田区)のリニューアルオープンに伴い、これまで期間限定で出店していた「妖怪ウォッチ出張ヨロズマート」を、常設店舗「妖怪ウォッチオフィシャルショップ ヨロズマートミニ 東京駅一番街店」としてリニューアルオープンしました。同店は、妖怪ウォッチ製作委員会との共同企画による「妖怪ウォッチ」公式ショップで、「駅長ver.ジバニャン」など、「東京駅一番街店」限定商品を含む多数の「妖怪ウォッチ」関連商品を取り扱っていきます。

©LEVEL-5/妖怪ウォッチプロジェクト・テレビ東京



「namcoロブレ小山店」 オープン

ナムコは、JR小山駅直結の駅ビル「ロブレ」(栃木県小山市)の4階・5階に、アミューズメント施設「namcoロブレ小山店」をオープンしました。アーケードゲームや音楽ゲームのほか、多彩な景品を揃えたクレーンゲーム、シールプリント機やカードゲーム機、キッズ向けのメダルゲームや乗り物などを設置し、子どもから大人、家族連れから友人同士のグループまで、幅広い層に向けて展開していきます。



「ラブライブ！サンシャイン!!2期」「ドリフェス！R」ほか 話題のTVアニメが今秋続々放送開始

昨年TV放送され大ヒットを記録した「ラブライブ！サンシャイン!!」ファン待望のTVアニメ2期の放送が、10月からスタートします。“スクールアイドル”を目指し、輝きに向かって羽ばたく9人の少女たちの青春学園ドラマとなっています。また、「ドリフェス！」のセカンドシーズンとなる「ドリフェス！R」も10月から放送が始まります。新たなキャラクターも登場し、ますます目が離せない両作品について、バンダイナムコグループではTVアニメの制作に加え、音楽、ライブ・イベント、商品などさまざまな展開で盛り上げていきます。



「ラブライブ！サンシャイン!!」



「ドリフェス！R」

©2017 プロジェクトラブライブ！サンシャイン!!
©BNP/BANDAI, DF PROJECT

このほか、梅田阿比の人気漫画を原作にした群像ハイ・ファンタジー「クジラの子らは砂上に歌う」や、平坂 読による大人気青春ラブコメ小説をアニメ化した「妹さえいればいい。」も放送開始予定です。

「エウレカセブン」「アウトレイジ」「コードギアス」など人気作品の 新シリーズが続々劇場上映

バンダイナムコグループが製作に参加する劇場作品の上映が続々と始まります。

2005年に放送されたTVシリーズから12年の時を経て、新作となる劇場3部作の「交響詩篇エウレカセブン ハイエボリューション1」が9月16日より劇場公開されます。本作では、ゼロから始まるレントンとエウレカの新たな物語が描かれます。そして、裏社会に生きる男たちの仁義なき抗争を描いた



「交響詩篇 エウレカセブン
ハイエボリューション1」



「アウトレイジ 最終章」



「コードギアス
反逆のルルーシュ I 興道」

大ヒットシリーズ・北野武監督最新作「アウトレイジ 最終章」が10月7日に公開されます。アウトレイジ（極悪非道）たちの全面戦争がどのような決着をみせるのか注目が集まります。また、TVシリーズ放送10周年を記念し、「コードギアス 反逆のルルーシュ I 興道」が10月21日より劇場上映されます。劇場3部作として展開する本作は、TVアニメ全50話に新作を加え、全編新規にアフレコを行った話題作です。また、人気ライトノベルを実写映画化した「二度めの夏、二度と会えない君」が公開中です。

©2017 BONES / Project EUREKA MOVIE ©2017「アウトレイジ 最終章」製作委員会 ©S / PLG CD(C)CLAMP・ST

「機動戦士ガンダム THE ORIGIN 激突 ルウム会戦」上映

大ヒットシリーズの第5話となる「機動戦士ガンダム THE ORIGIN 激突 ルウム会戦」が9月2日より4週間限定で劇場上映中です。一年戦争の始まりであるルウム宙域での会戦「ルウム戦役」を、全2話構成で描いていく『ルウム編』の前編で、後編となる第6話は2018年の展開を予定しています。



©創通・サンライズ

第5話のBlu-rayとDVDは11月10日に一般発売予定で、バンダイビジュアルでは公式通販サイト「BVC」で初回限定生産のBlu-ray Disc Collector's Editionを発売します。

「ラブライブ！サンシャイン!!」の Aqoursが沼津市PR大使に

「ラブライブ！サンシャイン!!」のAqoursが、静岡県沼津市のPR大使である「燦々ぬまづ大使」に選出されました。「燦々ぬまづ大使」は、沼津市にゆかりがあり、各界で活躍している著名人から選出され、沼津市の持つ魅力や情報を発信することで、産業、歴史、文化、観光などの振興を図ることを目的に認証されています。

Aqoursは今後も活動を通して、幅広く沼津市の魅力を発信していきます。



©2017 プロジェクトラブライブ！サンシャイン!!

アミューズメント市場におけるグループの優位性は高い技術力と250店舗以上の「場」、そしてIP

このほど東京・新宿に国内最大級のVR（仮想現実）エンターテインメント施設「VR ZONE SHINJUKU」がオープンし、圧倒的な没入感と新たな驚きを体験したいというお客さまで連日賑わっています。今回は、この施設をプロデュースするなど、バンダイナムコグループのアミューズメント事業を担当する(株)バンダイナムコエンターテインメントの浅沼誠常務取締役に、市場の動向、VRの可能性、そして今後の展開などについて聞きました。

—現在の担務を教えてください。

浅沼 リアルエンターテインメント推進と、アミューズメント施設に設置する業務用ゲームなどを扱うAM事業部、パチンコ・パチスロ事業のSPプロジェクトを担当しています。リアルエンターテインメントとは、スマートフォン向けゲームアプリケーションや家庭用ゲームといったデジタルを中心としたエンターテインメントに対し、人が実際にその場に行き楽しむロケーションを軸としたエンターテインメントのことで、この分野を広げていくことが、私の役割だと認識しています。—このほどオープンした「VR ZONE SHINJUKU」もその1つですか？

浅沼 そうです。この施設は、昨年、東京・台場に期間限定でオープンした施設「VR ZONE Project i Can」で得たVRの知見やノウハウを活かし、新たなVR施設として新宿にオープンしたものです。1,100坪に及ぶスペースで16種類のVRを中心としたアクティビティが体験できる、国内最大級のVR施設となっています。

アミューズメント市場はここ数年厳しい環境が続いていますが、この状況を打破するには、既存ビジネスの延長線とは異なる思い切った発想の転換が必要です。今回、「VR ZONE SHINJUKU」をプロデュースするに当たっても、今まで見たことがないようなまったく新しいエンターテインメント施設を作りたいと考えました。オープンに向けては試行錯誤の積み重ねでしたが、おかげさまで

来場されたお客さまの満足度も高く、想定以上の評価をいただくことができています。今後はさらに知名度を上げ、より多くのお客さまに体験していただければと思っています。

—グループ各社の連携は？

浅沼 「VR ZONE SHINJUKU」は、VR機器の企画開発を当社と(株)バンダイナムコスタジオが、施設運営を(株)バンダイナムコが受け持ち、ネットワークエンターテインメントSBUの総力を結集してサービスの提供にあたっています。ほかにも、例えばトイホビーSBUの会社から「物販コーナーでこういった商品が展開できないか」など、グループ内から多くの提案が寄せられています。このように、多彩なノウハウ・アイデア提案力を有している点が当社グループの強みだと思います。厳しい意見も言い合いますが、同じ目標に向かって異なる角度から議論を戦わされる仲間がいることは心強いですし、自然とよいアイデアも生まれてきます。今後も

グループ内の知見を活かし、「VR ZONE SHINJUKU」をますます盛り上げていきたいと思っています。

—VR市場におけるバンダイナムコグループの優位性は何ですか？

浅沼 当社グループには、長年にわたり体感マシンを研究してきたノウハウ、そしてナムコが国内外250店舗以上の「場」で培ってきた運営ノウハウがあります。これらのノウハウとVR技術をかけ合わせることで、バンダイナムコならではのエンターテインメントの提供が可能になっていると思います。そして何よりの強みはIPです。「VR ZONE SHINJUKU」では、「エヴァンゲリオン」や「ドラゴンボール」、「マリオカート」など、さまざまなIPの世界に入り込むことができます。IPを活用したアクティビティを導入することで、VRの内容があらかじめイメージしやすく、体験してみたいというモチベーションのきっかけにつながります。そしてVRを通してお客さまの持つイメージを具現化し期待に応えていくことで、もっとVRを体験してみたいという思いへとつながっていきます。お客さまと我々の想いを強い絆でつないでくれるIPの持つ力の素晴らしさを改めて感じました。

—VR事業の今後については？

浅沼 「VR ZONE SHINJUKU」をフラッグシップ施設と位置づけてさまざまなチャレンジを行い、そしてそれらのコンテンツで中小規模店の「VR



◆VR ZONE SHINJUKU

住 所：東京都新宿区歌舞伎町1-29-1
 (JR新宿駅東口 徒歩7分/西武新宿駅 徒歩2分)
 営業時間：10:00～22:00 (最終入場時間21:00)
 営業日：年中無休
 利用方法：事前予約優先制
 料 金：入場料800円、こども(6～12歳)500円、5歳以下無料
 1Day4チケットセット4,400円
 (入場チケット+アクティビティチケット4枚のセット)

※VRアクティビティの対象年齢は13歳以上です。
 ※予約方法等の詳細は公式ホームページ (<http://vrzone-pic.com>) 参照

北米で展開中のゲーミング機器
 「PAC-MAN VIDEO SLOT
 WILD EDITION」



PAC-MAN® VIDEO SLOT WILD EDITION&
 © 2017 BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

ZONE Portal」を国内外で20店舗以上展開していきたいと考えています。VRは体験してはじめてそのおもしろさが実感できます。お客さまが気軽に体験できるタッチポイントを世界各地に立ち上げることで、VRビジネスの可能性を追求していきたいと思います。—新たにゲーミング機器の開発も進めていますね？

浅沼 昨年9月にオーストラリアの大手ゲーミング製品開発会社のインズワース社と業務提携し、カジノ向

けゲーミング機器の共同開発をスタートしています。その第1弾として、このたび「パックマン」を題材にしたスロット機器を開発し、ラスベガスをはじめとした北米地域で稼働を開始しました。「パックマン」の北米における人気は非常に高く、ゲーミング機器についても高い評価をいただいています。ここでもVR同様、IPのもつ強い力を感じます。今後はエリアの拡大とともにIPラインナップの拡充に取り組んでいく予定です。



■浅沼 誠 常務取締役のプロフィール

<経歴>
1963年4月23日生 東京都出身
1986年4月 (株)ネットワーク (88年バンダイと合併) 入社
2000年10月 バンダイネットワークス(株)転籍入社
2005年6月 同社取締役事業本部副本部長 兼 コンテンツ事業部長
2009年4月 (株)バンダイナムコゲームスと合併 同社執行役員NE事業本部副本部長
2010年10月 (株)バンダイナムコオンライン代表取締役社長兼務
2014年4月 (株)バンダイナムコエンターテインメント 取締役第1事業本部長 兼 (株)バンダイナムコスタジオ取締役 (非常勤、現職) 兼 BANDAI NAMCO Games America Inc. (現・BANDAI NAMCO Entertainment America Inc.) 取締役 (非常勤) 兼 (株)アルグラ社外取締役 (現職)
2015年4月 同社 常務取締役 グローバル事業推進室・メディア室担当
2016年4月 同社 常務取締役 AM事業部、SP事業担当 兼 チーフパックマンオフィサー
2017年6月 同社 常務取締役 リアルエンターテインメント推進 兼 AM事業部・SPプロジェクト担当

験したことがない」という言葉をキーワードに、引き続き新しいもの、インパクトのあるエンターテインメントの創出に挑戦したいと思います。技術進化のスピードはめざましく、この3年間でも驚くべき変化がありました。次の中期計画の間にも今では考えられないような新たな技術が続々と生まれていると思います。変化をチャンスととらえ、ユーザーの期待の一步先をいく仕掛けをどんどん生み出していきたいですね。

「今まで見たことがない」「体験したことがない」をキーワードに新しい驚きを仕掛けていきたい

—既存店における業務用ゲームの状況は？

浅沼 現中期計画スタートの年は非常に厳しい状況でしたが、製品ラインナップや組織体制の見直し、効率化などを行い、再スタートを切ることができました。既存のアミューズメント施設で展開する業務用ゲームは「完全フリーのプラットフォーム」である点が特徴です。例えば、どのようなスペックのマシンをどのようなサイズ、どのようなプレイ内容で展開するかは、メーカー側の裁量によるところが非常に大きいです。作り込もうと思えばいくらでも作り込めますし、「ここまででいい」という判断が非常に難しいです。しかし厳しい環境を踏まえ、機器開発も方向転換を行いました。もう一度足元を見つめ直し、自分たちの強み、やるべきことをしっかりと把握して、スピード感をもって開発に取り組むことが、今の我々に必要なことだと考

えています。今後も精査を重ね、時代をとらえた良質な機器の開発・提供に努めてまいります。

—人材育成について心がけていることは何かありますか？

浅沼 人材育成なくして事業は成り立ちません。エンターテインメントは市場の変化が非常に速い業界ですが、人材が育成され力を発揮すれば、どんなに市場環境が変わろうとも乗り越えられないことはないと思います。そのためにも、上司は自分の部下をもっと知らなければいけません。部下は何が得意で、どんなことに興味があり、どういうことで力を発揮するのかを把握し、現場がモチベーションを上げ、いい仕事ができる環境を整えることが、マネジメントの使命だと考えています。

—一次期中期計画ではどのような戦略を考えていますか？

浅沼 現中期計画の経験を活かし、「今まで見たことがない」「今まで体

去る6月19日に開催した当社の定時株主総会には、多くの株主さまにご来場いただき、たくさんのご質問やご意見を頂戴いたしました。中期計画最終年度にあたる本年度は主力IP・事業が順調なスタートを切ることができましたが、皆さまからのメッセージを踏まえ、ガバナンスのさらなる向上と、より良質な商品・サービスの提供に取り組んでまいり

ます。引き続きご支援のほど、よろしくお願いたします。

なお、2017年3月31日を基準日として100株以上保有いただいている株主の皆さまにご案内させていただいております株主優待の申込期限が9月30日（WEBサイト申込は当日中、ハガキ申込は必着）となっておりますので、この場を借りて改めてご案内申し上げます。

「ドラえもんひらめきパッド」

9月30日発売 / 14,800円

(株)バンダイ

人気キャラクターのドラえもんとその仲間たち、そしてドラえもんの「ひみつ道具」とともに、3歳からの基礎勉強が楽しくできるタブレット型学習パッドです。2020年から小学校で「プログラミング教育」が必修化されることを受け、プログラミングを分かりやすく体験・学習できるコンテンツを収録しました。さらに、「こくご」「さんすう」「えいご」「せいかつ」「せかい・れきし」「ずこう・おんがく」「ゲーム」の8カテゴリー・全40アプリで、出題数1,000問以上を収録しています。各カテゴリーに難易度別のメニューを用意しているので、3歳から小学校に入学した後まで長く遊ぶことが可能です。



©藤子プロ・小学館・テレビ朝日・シンエイ・ADK

ハイレゾリューションモデル 1/100 ウイングガンダムゼロ EW

9月発売 / 12,000円

(株)バンダイ

作品中の機体設定を「素材の組み合わせ」と「デザインアレンジ」で高解像度（ハイレゾリューション）化するガンプラブランド「ハイレゾリューションモデル」より、「ウイングガンダムゼロEW」を発売します。塗装済み完成品状態で封入される内部骨格フレームは、樹脂素材と金属パーツを組み合わせ、リアリティと重量感の両立を実現しました。作品中に登場する「ゼロシステム」再現時には、各部が展開し、隙間からフレームが覗く立体感のある装甲を再現しています。また、各パーツはメッキや光沢のあるグロスインジェクション成形を採用し、リアルな質感を表現しました。特徴的な「ツインバスターライフル」は連結状態の再現が可能です。多様なポーズングに対応できます。さらに、シールドと組み合わせることで、飛行形態への変形も可能です。



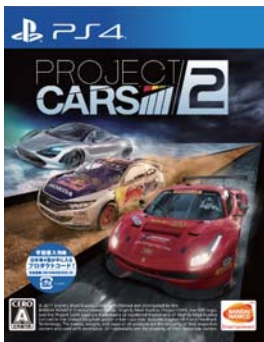
※画像は開発中の設計データを元にしたCGです。©創通・サンライズ

PS4/STEAMソフト 「PROJECT CARS 2」

【PS4版】9月21日発売 / パッケージ版、DL版：7,200円
 (DL版早期購入価格：6,480円 ※期間：10月18日まで)
 デラックスエディション (DL版+シーズンパス)：9,720円
 【PC (STEAM) 版】9月22日発売 / DL版：6,480円
 デラックスエディション (DL版+シーズンパス)：9,720円
 (株)バンダイナムコエンターテインメント

全世界で200万本以上を出荷した前作「PROJECT CARS」の第2弾「PROJECT CARS 2」が、11言語対応でワールドワイドで発売予定です。前作同様、目を見張る美しいグラフィックに加え、プロレーサーたちによる入念な調整が施された新技術「Live Track 3.0」を搭載。天候変化に伴う本物さながらのコース環境・車体挙動の変化が楽しめます。180以上の収録車種と100種以上のコースレイアウトによるレースは、まさにゲームを超えたプロドライバー体験を味わえる内容となっています。PS4版は最大16人、PC(STEAM)版は最大32人のオンライン対戦が可能で、定期的に世界中のプレイヤーが参加できるオンラインイベントも実施予定です。レースゲームファンだけでなく、車やレース観戦が好きな方も楽しめるタイトルです。

©2017 Slightly Mad Studios Limited. Published and distributed by the BANDAI NAMCO Entertainment Group. Slightly Mad Studios, Project CARS, the SMS logo, and the Project CARS logo are trademarks or registered trademarks of Slightly Mad Studios Limited in the United Kingdom and/or other countries. The names, designs, and logos of all products are the property of their respective owners and used with permission.
 ※本タイトルは、開発元：Slightly Mad Studios、販売元：(株)バンダイナムコエンターテインメントとなっています。



「この世界の片隅に」 Blu-ray / DVD

9月15日発売 / Blu-ray【特装限定版】：9,800円
 Blu-ray：4,800円、DVD：3,800円 バンダイビジュアル(株)

2016年11月に63館で公開し、累計動員200万人、興行収入26億円を超える大ヒットを記録したアニメーション映画「この世界の片隅に」のBlu-ray & DVDを9月15日に発売します。

昭和20年の広島・呉を舞台に、戦時中に生きる人々を丁寧に描いた本作は、多くの人の心を震わせ、第40回日本アカデミー賞で最優秀アニメーション作品賞に輝くなど、2016年を代表する作品となりました。Blu-ray【特装限定版】には、のん（主人公・すず役）の撮り下ろしインタビューをはじめ、メイキング、舞台挨拶の映像を収録した特典ディスクのほか、100ページにも及ぶ特製ブックレットが付属。大切な人に薦めたい、珠玉のアニメーション映画です。



©この史代・双葉社 / 「この世界の片隅に」製作委員会