

中期ビジョン「CHANGE for the NEXT 挑戦・成長・進化」のもと 新中期計画では次のステージに向け変わり続けるグループを目指す

このたび(株)バンダイナムコホールディングスは、2018年4月よりスタートする新中期計画の内容を発表しました。今回はバンダイナムコホールディングス田口三昭社長に、新中期計画の重点戦略や戦略を推進するための組織体制、策定にあたっての思いなどについて話を聞きました。

— 2017年度（2018年3月期）第3四半期業績を発表しました。

田口 2017年度第3四半期累計期間（2017年4～12月）は、売上高4,831億円、営業利益534億円となりました。

事業別では、玩具ホビー事業は、国内において「仮面ライダー」シリーズや「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ました。ネットワークエンターテインメント事業は、国内外のネットワークコンテンツの好調が続いたほか、家庭用ゲームでは新作「TEKKEN（鉄拳）7」や欧米のリピーター販売が好調でした。映像音楽プロデュース事業では、「ラブライブ！」シリーズや「ガールズ＆パンツァー」シリーズの人气が継続しました。

このように各事業の主力IPの商品・サービスが人気となり前年同期比で増収となりましたが、利益面では主力商品の発売タイミングやプロダクトミックスの違い、VR（仮想現実）などの施設出店によりコスト先行となったことなどの影響により、前年同期には及びませんでした。

通期見込みについては、第3四半期累計期間の実績や足元の各事業の動向をもとに精査を行った結果、国内

外のネットワークコンテンツの好調が続いていることなどを踏まえ、従来見込みの売上高6,200億円 営業利益570億円から、売上高

6,300億円 営業利益570億円へと売上高見込みを修正しました。我々の気持ちとしては、4月にスタートする新中期計画に良い形でつなげていくために、現中期計画スタート時の最終年度目標として掲げていた営業利益600億円を目指し、粘り強く取り組んでいきたいと思っております。

— 2017年度の期末配当の予想を修正しました。

田口 詳細は後ほど説明しますが、2018年4月スタートの新中期計画から、新たな還元施策の考え方を導入します。2017年度の期末配当は、この考え方を前倒しで適用することとしました。この結果、2017年度の1株当たりの期末配当予想は83円（ベース配当20円、業績連動配当63円）となり、年間配当予想は95円（ベース配当32円、業績連動配当63円）となる予定です。

— 現中期計画を総括してください。

田口 2015年4月からの現中期計画



新中期計画について説明する(株)バンダイナムコホールディングスの代表取締役社長田口三昭（2月9日、於・秋葉原ダイビル）

は、我々の強みであるIP軸戦略をさらに強くし、グローバル市場に拡大することを目指してきました。課題は一部ありますが、社員の頑張り、計数面および戦略面ともにおおむね想定通りに進行できたと思っております。具体的な成果として、IPという切り口では、「機動戦士ガンダム」シリーズや「ドラゴンボール」シリーズなどの定番IPについて、商品・サービスを通じたイノベーションを行うことで新たな展開をはかることができました。

また、「ラブライブ！」シリーズや「アイドルリッシュセブン」などの新規IPの定番化に向けた育成に取り組みました。さらに国内外におけるハイターゲット向け事業を拡大したほか、ライブイベントや国内外のネットワークコンテンツ、海外の家庭用ゲームなどのIP出口を大きく伸ばすことができました。

（次ページに続く）

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

資本コストをより意識した資本政策に変更するとともにスピーディーな戦略推進のため5ユニット体制へ移行

— 現中期計画で残った課題があれば聞かせてください。

田口 課題という意味では、新規IPの創出について、もっとできたのではないかと、という思いがあります。新中期計画では新規IP創出にドライブをかけるため、積極的な取り組みを行います。また、海外においては、トイホビーの欧米について一部課題を残しています。このほか、アジアで積極展開を行い、事業拡大をはかることができましたが、中国については本格着手はこれからです。今後、海外については、地域の特性や状況を踏まえ、取り組み方を変えていきたいと思っています。

一方で、新しいチャンスも生まれていると感じています。VRに代表される新技術とIP軸戦略の組み合わせ

は、これまでにない新しい可能性として今後も期待が持てる分野です。また、映像配信の普及により日本IPの人気がワールドワイドで拡大しています。そして、我々が本格的に展開しきれていない中国でも、エンターテインメント市場が大きく成長しています。新中期計画では、IP出口、エリア、ターゲットなど、あらゆる面からIP軸戦略を強化し、チャンスをもさらに拡大していきたいと考えています。

— 新中期計画の策定にあたり意識したことはありますか？

田口 現在、世界規模で環境が激変し、エンターテインメントフィールドのプレイヤーやルールそのものが変わり、これまでのビジネスモデルだけでは通用しない局面に来ていま

す。我々も、今のやり方の延長線では生き残ることができないという強い危機感を感じています。今回の策定にあたっては、次のステージに向けて変わらなければならないという強い思いで取り組み、まず「10年後に我々はどこを目指すのか」ということから検討と討議を行いました。その結果、10年後にありたい姿は、「エンターテインメントリーディングカンパニー」として、世界中の子どもたちやファンから、最も期待されるエンターテインメント企業グループでありたいと思います。ボリュームだけでなく、商品・サービスのクオリティ、面白さなどで期待される、個性あふれる会社と社員の集合体でありたい、という想いで皆が一致しました。このありたい姿に向け、次の3年間何をすべきかという視点で新中期計画の策定を行いました。

— 新中期計画のビジョンについて解説してください。

田口 新中期計画のビジョンは、「CHANGE for the NEXT 挑戦・成長・進化」です。次の3年間は、10年後にありたい姿である「エンターテインメントリーディングカンパニー」を実現するため、また、我々の存在感を示すため、「変わる」「CHANGE」する3年間としたいと思います。このビジョンには、①IP創出企業へのCHANGE——IP軸戦略をさらに強くすることを目指し、これまで以上に新しいIP創出にドライブをかける、②新たなビジネスモデルへのCHANGE——取り巻く環境が変わる中、時代に適合したビジネスモデルに変える、③ALL BANDAI NAMCO体制へのCHANGE——IP軸戦略を浸透拡大するために、各地域でグループ一体となり地域軸で主体的に取り組む、④さまざまな個性を持つ社員が生き生きと働く、チャレンジする「人」を核とする企業グループへのCHANGE、などのさま

新中期計画の計数目標

	2017年度計数見込	2020年度計数目標
売上高	6,300億円	7,500億円
営業利益	570億円	750億円
営業利益率	9.0%	10.0%以上
ROE	11.4%	10.0%以上

資本政策（株主還元策）

資本コストやROEをこれまで以上に意識した株主還元策へ

現在

安定的な配当額として年間24円をベースに
連結配当性向30%を目標に株主還元を実施する

変更後

安定的な配当額としてDOE2%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

※2018年3月期期末配当より、前倒しで実施

さまざまな意味を込めています。新中期計画では、次のステージに向けてファンが期待する新たなエンターテインメントを創造すべく、あらゆる面で変わっていく3年間にしたいと思います。この考えのもと、重点戦略としてIP軸戦略、事業戦略、エリア戦略、人材戦略の4つを推進します。

——新中期計画の計数目標を教えてください。

田口 現中期計画では、ヒットの有無にかかわらず、安定的に売上高5,000億円、営業利益500億円を達成し続けることができる事業基盤を構築することを目指してきました。新中期計画では、事業基盤の厚みを増すとともに継続的な成長も追求します。最終年度の2020年度には、過去最高の売上高・利益である売上高7,500億円、営業利益750億円、営業利益率10%以上、ROE10%以上を目指します。

——資本政策については？

田口 新中期計画のスタートにあたり、グループが目指す方向性、企業として求められる経営など、さまざまな視点から資本政策について検討を行いました。その結果、資本コストやROEをより意識し、「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」という還元施策に変更することとしました。DOEを指標として組み入れたのは、これまで以上に資本コストを意識していくべきという考えからです。総還元性向については、ステークホルダーからの関心が高い資本効率やROEを意識したフレキシブルな株主還元施策が可能となるため、指標として採用しました。

自己株式の取得については、株価動向、投資案件の有無、事業動向などを総合的に勘案するとともに、複数の指標による一定の社内ルールを設け、全体の状況を見ながら、必要

に応じ検討を行っていきます。

——組織体制を教えてください。

田口 4月より、事業会社の集合体の名称をSBUからユニットとし、ミッションごとに、よりスピーディーに重点戦略を推進するため、3SBUから5ユニット体制に変更します。ネットワークエンターテインメントは、ネットワークエンターテインメントユニットと、新設のリアルエンターテインメントユニットに分割します。リアルエンターテインメントは、(株)ナムコに(株)バンダイナムコエンターテインメントのアミューズメント機器事業を統合した(株)バンダイナムコアミューズメントを主幹会社とし、リアルな場を活用したバンダイナムコならではの場やコンテンツを提供します。映像音楽プロデュースでは、バンダイビジュアル(株)と(株)ランティ

スが統合した(株)バンダイナムコアーツが主幹会社となり、映像・音楽・ライブが、より一体となったIPプロデュースを強化していきます。そして、映像音楽プロデュースから独立した新ユニットIPクリエイションでは、(株)サンライズが主幹会社となり、新規IP創出に注力します。

なお、各ユニットの主幹会社の代表取締役社長は、6月の定時株主総会以降、持株会社の取締役を兼務し、グループ全体最適と各事業の成長という双方の視点を持ちグループ経営に取り組む予定です。持株会社については、これまでの代表取締役2名体制から1名体制に変更します。代表取締役会長の石川祝男は4月より取締役会長に、6月の定時株主総会後は顧問となり、引き続き大所高所から経営に対するアドバイスをもらう予定です。

(次ページに続く)

グループの新組織体制

(2018年4月1日時点)

5ユニット体制



トイホビー

主幹会社：(株)バンダイ

代表取締役社長 川口 勝



ネットワークエンターテインメント

主幹会社：(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 大下 聡



リアルエンターテインメント

主幹会社：(株)バンダイナムコアミューズメント

代表取締役社長 萩原 仁



映像音楽プロデュース

主幹会社：(株)バンダイナムコアーツ

代表取締役社長 川城 和実



IPクリエイション

主幹会社：(株)サンライズ

代表取締役社長 宮河 泰夫



関連事業会社

IP創出のための投資を強化するとともに 中国や欧米など海外事業領域の拡大へ取り組む

—重点戦略の「IP軸戦略のさらなる進化」について説明してください。
田口 「IP軸戦略のさらなる進化」では、「IP創出機能（体制）強化」と「IP創出への積極投資」に取り組みます。「IP創出機能（体制）強化」では、グループの全ての現場がIP創出育成に最優先で取り組むとともに、商品・サービスを通じ定番IPのイノベーションを継続します。そして、グループ内だけでなく、あらゆる外部パートナーとオープンに協業しIP創出に取り組みます。また、新設するIPクリエイションユニットでは、新規IP創出育成を最大のミッションとし、グループの各事業と密接に連携し、商品・サービスと連動したIPのプロデュースを推進します。映像制作や他社との協業、製作技術力の向上など、IP創出のための投資も強化します。このほか、高いクオリティの作品をコンスタントに提供し続けることができるよう、安定的に優

秀な人材を確保するための制度の整備なども行います。

「IP創出への積極投資」という点では、新中期計画では、パートナー企業への出資以外のIP創出に関する投資として、通常の投資に加え3年間で250億円を投資します。この250億円には、各ユニットによるオリジナルIP創出のための投資、グループ横断組織のIP戦略本部による投資、新規事業などさまざまなグループ内チャレンジを支援する投資を計画しています。短期的な投資も含まれますが、多くは10年後のありたい姿を見据えた中長期的な種まきを目的としています。3年間の投資を通じ、我々のIP軸戦略を将来においても強いものとしていきたいと思えます。

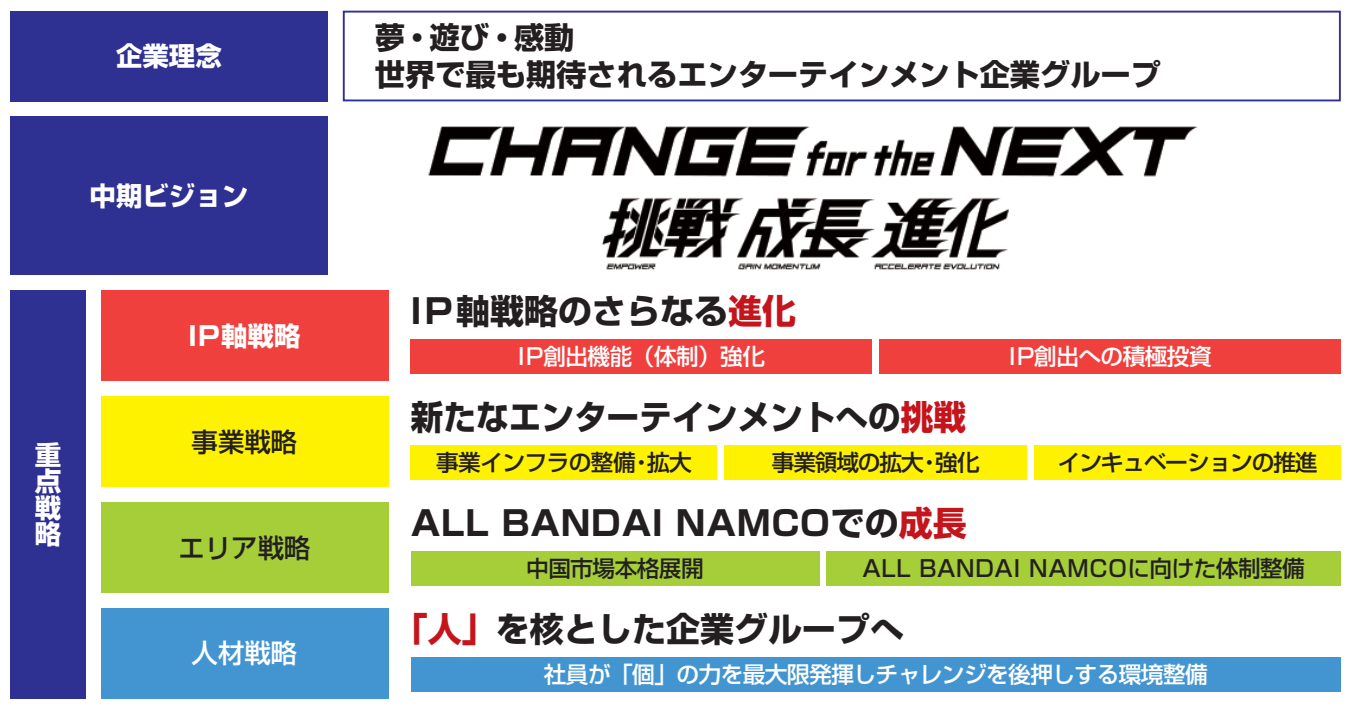
—事業戦略の「新たなエンターテインメントへの挑戦」については？

田口 事業戦略の「新たなエンターテインメントへの挑戦」では、「事業インフラの整備・拡充」「事業領域の

拡大・強化」「インキュベーションの推進」を進めます。事業インフラの整備・拡充として、まず、リアルエンターテインメントユニットを新設し、顧客接点であるリアルな場と技術開発力、IPの世界観を生かすノウハウなどを活用したリアルエンターテインメントを提供します。機器やコンテンツ開発から顧客への提供まで、バリューチェーンが1つである強みを生かし、効率的な運営をはかるほか、VRなどバンダイナムコならではの差別化された場、グループ事業と連携した新しい形の場などの展開に力を入れていきます。

また、新たなデジタルサービス創出に向け、機能の集約やプラットフォームの強化・拡充を行います。まず、国内動画配信機能を1社に集約し、アニメやプロモーション映像などの配信を強化し、IPや商品の認知促進をはかります。そして、(株)バンダイナムコエンターテインメントと(株)ドリコム^{エンザ}の共同出資会社である(株)BXDでは、今春に新たなプラットフォーム「enza」を立ち上げ、スマートフォン

新中期計画の概略



向けブラウザゲーム配信を開始します。ゲーム配信だけでなく、グループ事業と連動したバンダイナムコならではの展開も行う予定です。さらには、ファンクラブビジネスを拡充し、IPファンとの繋がりを深めていきたいと思えます。

— 事業領域拡大・強化にも取り組むようですね。

田口 新中期計画では、チャンスの大い分野やターゲットに向け積極的に事業を展開していきます。今後も国内外で成長の可能性が大いハイターゲット商材強化を目的に、プラモデル、コレクターズアイテム、ロトなど、トイホビーユニットのハイターゲット事業を集約した新会社(株)BANDAI SPIRITSを設立します。特に海外拡大に重点を置き、北米地域での販売網強化や、中国でのガンブラ拡充、ECの積極活用などに取り組みます。今後も、ファンのニーズをとらえた商品開発を行うとともに、事業のスピードアップを加速させ、

世界ナンバーワンの総合ホビーエンターテインメント企業を目指します。

国内外で成長が続くライブイベント市場に向けては、バンダイビジュアル(株)と(株)ランティスの統合会社(株)バンダイナムコアーツの設立により、映像・音楽・ライブがより一体化したIPプロデュースをさらに強化します。また、国内だけでなく、海外においてもIPファン向けライブイベント、ライブビューイング、グッズ販売を強化していきます。さらに、新ジャンルのライブイベントとして、全世界からの注目が高いeスポーツについても、バンダイナムコエンターテインメントを中心に業界団体や業界各社とも協力しながら本格的に取り組んでいきます。

また、ライブイベントを拡充するためには「場」も重要な要素です。このたび、東京都渋谷区に取得した3,500㎡の土地に、ライブハウスや劇場などを備えた複合施設の建設を予定しています。完成後はグループの

さまざまなライブイベントで活用をしていきます。

— エリア戦略の「ALL BANDAI NAMCOでの成長」については？

田口 各地域が「ALL BANDAI NAMCO」で一体となり、地域軸で自発的に戦略を実行し成長を目指します。日本においては引き続き各市場・事業のナンバーワンを追求します。欧米はネットワークコンテンツや家庭用ゲームの拡大に注力するほか、トイホビーは取り組み方を変えていきます。アジアについては各地域の特性に応じ、きめ細かく展開を進めていきます。

そして、新中期計画の重点地域として、日本のIPファンも多く、今後もエンターテインメント市場の成長が期待される中国で本格展開を行います。これに向け、昨年12月には上海に持株会社を設立しました。今後は、現地パートナーとの連携を強化し、日本IP、現地IP双方を活用した現地に根付いたIP軸戦略を推進します。

(次ページに続く)

バンダイナムコグループ主要会社の取締役体制

☆新任 *役割変更 (2018年4月1日時点)

(株)バンダイナムコホールディングス

取締役会長	石川 祝男*
代表取締役社長	田口 三昭
取締役	大津 修二
取締役	浅古 有寿
取締役(非常勤)	川口 勝
取締役(非常勤)	大下 聡
取締役(非常勤)	川城 和実
取締役(社外)	松田 譲
取締役(社外)	桑原 聡子
取締役(社外)	野間 幹晴

(株)バンダイナムコアミューズメント

代表取締役社長	萩原 仁
取締役副社長	清嶋 一哉*
取締役	岩屋口 治夫
取締役	堀内 美康☆
取締役(非常勤)	香川 誠二☆

(株)バンダイ

代表取締役社長	川口 勝
代表取締役副社長	福田 祐介
常務取締役	埜 義孝
取締役	佐藤 明宏
取締役	水野 貴大
取締役	桃井 信彦☆
取締役(非常勤)	宇田川 南欧☆

(株)バンダイナムコアーツ

代表取締役社長	川城 和実
代表取締役副社長	井上 俊次*
常務取締役	河野 聡
取締役	栗田 英幸
取締役	松村 起代子☆
取締役	櫻井 優香☆
取締役(非常勤)	鈴木 孝明☆
取締役(非常勤)	浅沼 誠☆

(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	大下 聡
常務取締役	宇田川 南欧*
取締役	伍賀 一統
取締役	金野 徹☆
取締役	川崎 寛☆
取締役(非常勤)	辻 雅明
取締役(非常勤)	片島 直樹☆
取締役(非常勤)	佐藤 明宏☆

(株)サンライズ

代表取締役社長	宮河 恭夫
専務取締役	富岡 秀行
専務取締役	浅沼 誠☆
常務取締役	佐々木 新*
取締役	正木 直也
取締役(非常勤)	尾崎 雅之
取締役(非常勤)	埜 義孝
取締役(非常勤)	竹中 一博☆
取締役(非常勤)	内山 大輔☆
取締役(非常勤)	河野 聡

※(株)バンダイナムコホールディングスの取締役会長石川祝男は、2018年6月開催予定の定時株主総会の後、同社顧問に就任予定。

チャレンジをグループ一丸で推進し 世界中のファンになくなくてはならない存在になる

中国ではすでにネットワークコンテンツのサービスを行い人気となっていますが、新中期計画期間中には、トイホビーや映像音楽プロデュースの事業会社設立も検討していきます。グループ全体でさまざまな取り組みを行うことにより、中国でのグループ全体の事業規模を大きく拡大していきたいと思っています。

これらALL BANDAI NAMCOでの取り組みを進めるため、各地域でoneオフィス化を推進するなど、

より連携を強くするための体制も検討していきます。また、世界での存在感、グループの一体感を高めるため、バンダイナムコブランドの訴求もワールドワイドで実施していきたいと考えています。

—人材戦略については？

田口 全ての戦略を推進するのは、バンダイナムコ最大の財産であるグループ人材です。私は、バンダイナムコグループはさまざまな個性を持つ社員が生き生きと働くことができる

「面白さで勝つ人材経営の企業グループ」でありたいと考えています。従来よりグローバル人材の育成、グループ間の人事交流、多様な人材の活用、社員が健康で生き生きと働く各種制度の整備を行っていますが、さらに新中期計画では、IP創出へのチャレンジを支援する仕組みなど社員のチャレンジを後押しする制度の推進、現場が自発的にチャレンジできる土壌づくりを進めたいと思います。

—読者の皆さまへメッセージを。

田口 私は、IP軸戦略のもと、多様な事業ドメインを、ALL BANDAI NAMCOとして共通の価値観で推進していくことがバンダイナムコグループの強みだと考えています。IPやファンと真摯に向き合い、我々のこれまでの経験を活用し、商品・サービスを通じてIPの魅力を引き出して最大化できるグループを目指すことで、世界中のファンになくなくてはならない存在になりたいと思います。しかし、時代が大きく変わろうとしている今、この想いを具現化するためには、これまでのやり方だけでは通用しません。今の時代に適合した新しいIP軸戦略に変革する必要があると考えています。今、変わらなければバンダイナムコは将来において生き残ることはできません。そんな危機感を持つとともに、今は、これまでのやり方にとられることなく新しいことにチャレンジできるチャンスととらえています。大いなる好奇心を持ち、新しいチャレンジをグループ一丸となって推進していきたいと思っていますので、今後も引き続き応援をいただければ幸いです。よろしくお願いたします。

再編会社の概要

株式会社BANDAI SPIRITS BANDAI SPIRITS CO., LTD.

設立 2018年2月15日
所在地 東京都台東区駒形
代表者 代表取締役社長 川口 勝
資本金 1億円（株バンダイナムコホールディングス100%子会社）
事業内容 ハイターゲット向けの玩具、プラモデル、コンビニエンスストアなど向け景品などの企画・開発・製造・販売
従業員数 約450人



株式会社バンダイナムコアミューズメント BANDAI NAMCO Amusement Inc.

商号変更 2018年4月1日
所在地 東京都港区三田
代表者 代表取締役社長 萩原 仁
資本金 100億円（株バンダイナムコホールディングス100%子会社）
事業内容 アミューズメント機器の企画・生産・販売、アミューズメント施設やVR・IPを活用した施設の企画・運営などリアルエンターテインメント事業
従業員数 約750人



株式会社バンダイナムコアーツ BANDAI NAMCO Arts Inc.

商号変更 2018年4月1日
所在地 東京都渋谷区恵比寿
代表者 代表取締役社長 川城 和実
資本金 21億8,250万円（株バンダイナムコホールディングス100%子会社）
事業内容 映像音楽コンテンツおよびパッケージソフトの企画・製作・販売、音楽原盤、著作物の企画・制作・発売・運用など
従業員数 約240人



編集後記

2017年3月末時点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、約600名の株主様に寄付を選択いただきました。これを受け、当社からの拠出金額と合わせ、昨年12月に合計1,000万円を公益社団法人セーブ・ザ・チルドレン・ジャパンに寄付いたしました。当社グループでは、

2011年に発生した東日本大震災の被災地の子どもたちに向け、継続的な支援活動を行っており、今回の寄付金は、セーブ・ザ・チルドレン・ジャパンを通じて被災地の子どもたちへの支援活動資金として活用されます。ご賛同くださいました株主の皆さまのご厚意に心より感謝申し上げます。

2018年3月期第3四半期累計期間 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3四半期累計期間（2017年4～12月）における連結業績を発表しました。

《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。

《ネットワークエンターテインメント事業》

スマートフォン向けゲームアプリケーションなどのネットワークコン

テンツにおいて、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「ワンピース トレジャークルーズ」、国内の「アイドルマスター」シリーズなどの主力タイトルの好調が継続し収益に貢献しました。

家庭用ゲームにおいては、欧米地域を中心に新作タイトル「TEKKEN（鉄拳）7」が人気となったほか、既存タイトルのリピート販売が好調に推移しました。

アミューズメントビジネスでは、アミューズメント施設の国内既存店が順調に推移したほか、VR（仮想現実）を活用した機器開発や施設の出店を積極的に行いました。

《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、「ガールズ&パンツァー」シリーズなどの主力IPの既存作品及び新作に関連した映像や商品展開を行い人気となりました。また、「ラブライブ！」シリーズなどの作品に関連したライセンス収入などが収益に貢献しました。

なお、通期業績につきましては、第3四半期累計実績と第4四半期の各事業の動向等を踏まえ、下表の通りを見込んでいます。

バンダイナムコホールディングスでは、新中期計画のスタートにあたり、グループの戦略や経営を取り巻く環境を踏まえ、さまざまな角度から株主還元に関する基本方針について検討を行いました。その結果、長期的に安定した配当水準を維持するとともに、より資本コストを意識し、DOE（純資産配当率）と総還元性向を指標とした基本方針へ変更することとしました。

2019年3月期より基本方針を変更するにあたり、2018年3月期の期末配当より前倒して新たな基本方針を適用し配当を実施します。具体的には、2018年3月期の年間配当予想を1株当たり95円に修正します。なお、すでに1株当たり12円の間配当を実施していますので、期末の配当予想は1株当たり83円となります。

◆2018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
第3四半期 (2017年4月～2017年12月)	483,180	53,462	54,730	40,878
前年同期増減率	5.2%	△11.1%	△9.6%	△12.1%

◆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 (2018年2月公表)	630,000	57,000	58,000	41,500
前年通期	620,061	63,238	63,290	44,159

◆1株当たり配当金

	第2四半期末	期末	合計
前回予想 (2017年5月公表)	12円	12円	24円
当期実績・今回修正予想	12円 (実績)	83円 (予想)	95円 (予想)

◆2018年3月期第3四半期累計期間セグメント別実績

(単位:百万円)

事業分野	セグメント売上高	セグメント利益
トイホビー	164,376	13,286
ネットワークエンターテインメント	285,329	33,834
映像音楽プロデュース	37,872	9,076
その他	20,235	821
消去・全社	△24,633	△3,557
合計	483,180	53,462

※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。

新番組・新IP紹介

◆快盗戦隊ルパンレンジャー VS 警察戦隊パトレンジャー

スーパー戦隊シリーズ第42作目となる「快盗戦隊ルパンレンジャー VS 警察戦隊パトレンジャー」が2月11日より放送を開始しました(テレビ朝日系、毎週日曜日午前9時30分～)。本作はテレビシリーズ史上初となるW戦隊で、モチーフは“快盗”と“警察”です。世界を滅ぼすほどの力を宿す「ルパンコレクション」。その宝が異世界の敵・ギャングラーに奪われたとき、2つの戦隊が動き出します。コレクション奪還を誓い、鮮やかに空を舞う「快盗戦隊ルパンレンジャー」と、ギャングラー打倒を胸に、正義の道を駆け抜ける「警察戦隊パトレンジャー」。かつてない三つどもえの戦いが描かれます。

株バンダイでは、番組中で変身や合体に使用されるキーアイテム「VSビークルシリーズ」(各1,500円～、発売中)を順次発売するほか、玩具、デジタルカードゲーム、カプセルトイ、食玩などのカテゴリーで商品展開していきます。



©2018 テレビ朝日・東映AG・東映

◆HUGっと!プリキュア

プリキュアシリーズ15作目となる「HUGっと!プリキュア」が2月4日より放送を開始しました(ABC・テレビ朝日系、毎週日曜日朝8時30分～)。中学2年生の主人公「野乃はな」と、不思議な赤ちゃん「はぐたん」、そのお世話係(?)のハムスター「ハリー」との出会いからストーリーが始まります。はぐたんの持つ「ミライクリスタル」を狙って襲ってくる悪の組織からはぐたんを守りたいというはなの強い気持ちによって、新しいミライクリスタルが生まれ、はなはプリキュア・キュアエールに変身します。みんなの未来、そしてはぐたん—大切なものを守るためのキュアエールの物語が描かれます。

バンダイでは、なりきり玩具「変身タッチフォン♡プリハートDX」(オープン価格、発売中)、お世話ぬいぐるみ「お世話たっぷり おしゃべりはぐたん」(6,480円、発売中)のほか、玩具、カプセルトイ、食玩、日用雑貨など、多彩なカテゴリーで商品を展開していきます。 ©ABC-A・東映アニメーション



小学生向けスマホ連動シューズ「UNLIMITIV」を今夏発売

バンダイは、ジュニアシューズ「UNLIMITIV」(価格未定)を2018年夏発売に向け開発中です。本商品は、スマートフォンアプリと連動し、子どもの運動能力を高めることをアシストするシューズです。発売前より、雑誌「日経トレンド」の2018年ヒット予測で7位にランクインするなど注目を集めています。

靴に内蔵されたセンサーでカウントした歩数をアプリに送ると、バトル要素を含んだゲームがスマートフォンで楽しめるほか、スマートフォンに表示されるメニューを楽しみながら行うことで、運動能力の向上と、より速い走りを目指すトレーニングを行うことができます。

バンダイでは、子どもたちの運動能力向上のサポートとともに、スマートフォンの使用を通して、親子のコミュニケーションにも役立つ商品づくりを目指します。



爆釣バーロッド

3月17日発売/全4種・各4,800円(株)バンダイ
バンダイ、(株)小学館、東映アニメーション(株)が共同で立ち上げた新IP「爆釣バーハンター」のメイン商品です。「身の回りのバーコードの奥には“バーソウル”と呼ばれる未知の生命体が住む“バーコード海”が広がっている」という設定で、“バーソウル”を釣ることができるリール付きのガジェットとして発売します。ニンテンドー3DS(別売)にセットし、バーコードを読み取ることで、AR(拡張現実)を使った釣り遊びを楽しめます。

©鈴木サバ伍/小学館・爆釣団
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

ブレイク轟牙

発売中/各1,800円(全3種・各2色)(株)バンダイ
武器を装備したマシン同士で、横投げやバックドロップなど、総合格闘技を楽しめるバトルホビーです。武器を使って技を掛けることで、相手をひっくり返し勝敗を決めます。マシンは全長約140~170mmで、5つのパーツから構成され、工具なしで簡単に組み替えられます。攻撃や防御など、性能が異なるさまざまなパーツをカスタマイズして、自分だけの最強の組み合わせを探ることができます。一度ひっくり返っても、マシンが起き上がり、バトルが再開することもあるため、3カウントが終わるまで勝敗が決まらない緊迫した対戦を楽しめます。



©BANDAI

データカードダス アイカツフレンズ!

4月稼働予定/1プレイ・カード1枚100円(税込)(株)バンダイ
女兒向けIP「アイカツ!」のTVアニメ新シリーズ「アイカツフレンズ!」が4月から放送を開始します。放送に合わせて展開するデータカードダス最新シリーズでは、「友達と一緒にアイカツ!」をコンセプトに、「フレンズ」とユニットを組み、協力しながらアイドル活動を行います。新しい演出が加わるほか、ルージュやチークなど、コスメアイテムを使った遊びを初めてゲーム内に導入し、今まで以上に女兒の夢を叶えるIPとして盛り上げていきます。



©BNP/BANDAI, DENTSU, TV TOKYO ©BANDAI

eスポーツへの取り組みを本格始動

2月10日・11日に開催された「闘会議2018」において、eスポーツ*のプロライセンスが発行される日本初の大会「闘会議2018 鉄拳7〜Break the world〜」が行われました。本大会は、(株)バンダイナムコエンターテインメントが展開する格闘ゲーム「鉄拳7」のプロライセンス獲得を賭けた大会で、予選を勝ち抜いたプレイヤーによる激闘の末、4名にプロライセンスが発行されました。

今後、世界中のユーザーから愛されるIPを、家庭用、モバイル、業務用、PCなどあらゆるプラットフォームで提供できる強みを生かし、eスポーツの新規事業化やプロ選手のサポートを行っていくほか、公式国際競技への採用も視野に入れ、積極的に取り組みを進めていきます。

*コンピュータゲームやビデオゲームなどの電子機器を使った対戦をスポーツ競技として捉える際の名称で、「エレクトロニック・スポーツ」の略。



TEKKEN™7 & ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

国内外でパックマンが活躍中

バンダイナムコエンターテインメントのオリジナルIP「パックマン」が国内外で活躍中です。国内では、同社がオフィシャルスポンサーとして協賛した「東京マラソン2018」(2月25日開催)において、本社前にパックマンデザインのフォトスポットを設けたほか、事前に開催された「東京マラソンEXPO 2018」で、パックマンをテーマにブースを出展するなど、大会を盛り上げました。

また、このたび、米国・ハワイで人気のカフェレストラン「Bread & Butter」と共同で、ポップアップストア「PAC-STORE HAWAII」をオープンしました。同店は、女性向けブランド「PAC-STORE」の世界観をモチーフにしたエンターテインメントカフェとして、オリジナルカフェメニューの提供やイベントの実施、ハワイ限定グッズの販売などを行っています。



©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. collaborated with ASOBISYSTEM, TWIN PLANET

「未体験チョコレートスタジオ」プロジェクト始動

(株)バンダイナムコスタジオは、森永製菓(株)とコラボレーションし、“今まで体験したことのないチョコレート体験”をテーマにしたプロジェクト「未体験チョコレートスタジオ」を、1月19日より開始しました。第一弾は「フルコースチョコレート」です。フランス料理のメニューを再現した6種類の味のチョコレートをセットにした製品で、レストランでコース料理を食べる感覚で楽しめます。また、スマートフォンをパッケージのメニュー表にかざすと、バンダイナムコスタジオのAR(拡張現実)技術により、開発担当者のメッセージ動画が再生されます。(株)CAMPFIREが運営するクラウドファンディングで支援金を募集し、支援金3,000円につき1セットが送付される仕組みで、募集開始8時間で目標金額を達成するなど、好調に推移しています。4月からは第2弾の募集を予定しているほか、第3弾の募集も計画中です。



「IDOLiSH7 PRISM NIGHT」Produced by CG STAR LIVE

開催中/4,800円(1公演、税込) (株)バンダイナムコエンターテインメント
※VR ZONE SHINJUKUの入場料含む

VRエンターテインメント施設「VR ZONE SHINJUKU」(東京都新宿区)の新規コンテンツとして「CG STAR LIVE」が登場しました。来場者がペンライトを振ったり声援を送ったりすることで楽曲やトークの内容が変化する、コールアンドレスポンスが特徴のキャラクターCGイベントで、憧れのアイドルたちが目の前のステージに実在するかのようなリアリティーを感じることができます。第1弾として、「IDOLiSH7」のステージイベント「IDOLiSH7 PRISM NIGHT」を開催中です。キャラクターCGによるライブのほか、限定グッズの販売やオリジナルフードの提供などを通して、施設全体で「IDOLiSH7」の世界観を演出しています。「CG STAR LIVE」は、今後もさまざまなIPで展開予定です。

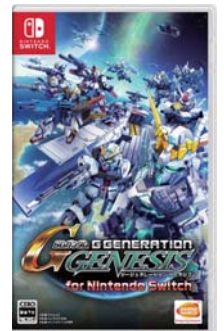


©BNO1/アイナナ製作委員会

Nintendo Switch™「SDガンダム ジージェネレーション ジェネシス for Nintendo Switch」

4月26日発売/6,800円 (株)バンダイナムコエンターテインメント

Nintendo Switch初のガンダムゲームとなる本作は、宇宙世紀100年をめぐる歴代ガンダムのストーリーを、好きなシナリオから楽しめるウォー・シミュレーションゲームです。他機種版で配信されたダウンロードコンテンツが全て収録され、早期購入特典では懐かしの「スーパーガチャポンワールドSDガンダムX」のNintendo Switch版をダウンロードできるダウンロード番号が入手できます。Nintendo Switchならではの据え置きモードと携帯モードの切り替えにより、家でも外出先でも、いつでもどこでもじっくりとガンダムゲームを楽しめます。



©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

バラエティスポーツ施設「VS PARK」を大阪・EXPOCITYにオープン

株ナムコは、4月に、新感覚バラエティスポーツ施設「**VS PARK**」を「EXPOCITY」(大阪府吹田市)内にオープンする予定です。国内のスポーツ熱が高まる中、性別や運動神経に関わらず、親しい仲間同士でもっと気軽に思い切りスポーツを楽しむことを目的に施設を開発しました。テレビのバラエティ番組に参加しているようなエンターテインメント要素が盛りだくさんの「バラエティスポーツ」を集めた施設で、背後から迫ってくる動物(映像)から必死に逃げるアクティビティなど、ワクワク・ドキドキできるさまざまなジャンルのスポーツアクティビティを取り揃えます。



「VR ZONE Portal」国内20店舗オープン

株バンダイナムコエンターテインメントとナムコが共同で全国展開を行っているVR体験施設「**VR ZONE Portal**」が、国内20カ所にオープンしました。「VR ZONE Portal」は、国内最大級のVRエンターテインメント施設として2017年7月にオープンした「VR ZONE SHINJUKU」(東京都新宿区)の小型店舗です。「VR ZONE SHINJUKU」で展開している人気VRアクティビティの一部を導入し、VR技術を通して“体験したくてもできない喜びや驚き”を全国のお客さまに提供していきます。



namcoイオンモール広島府中店



namco博多バスターミナル店

阪急電鉄塚口駅ホームにタピオカドリンク店と体験型キャラクターショップをオープン

ナムコはこのたび、阪急電鉄塚口駅(兵庫県尼崎市)の梅田方面行きホームにタピオカドリンク店「**CUP&CUPS**^{*1}」と体験型キャラクターショップ「**namcoキャラポップストア**^{*2}」をセットにした店舗をオープンしました。ナムコが駅構内のホームに出店するのは本店舗が初めてです。通勤通学途中のお客さまが気軽に立ち寄れるポップカルチャーのスポットとして、「日常の場」である駅を「話題の場所」に変え、キャラクターファンの聖地としていくことを目指します。

*1 株モミアンドイ・エンターテインメントと共同で企画したタピオカドリンク店。

*2 アニメやゲームなどの作品を題材にした期間限定の体験型キャラクターショップ。作品の世界観を演出した店内で、オリジナルグッズの販売や作品をモチーフにしたミニゲームなどを通し、作品の世界観を体感できる店舗です。



九州初出店となる「トーマスステーション宮崎」オープン

株プレジャーキャストは3月16日、人気キャラクター「きかんしゃトーマス」をテーマにした体験型ショップ「**トーマスステーション宮崎**」を「イオンモール宮崎」(宮崎県宮崎市)内にオープンします。「トーマスステーション」は、乳幼児から小学校低学年の子どもとその親世代に向けた店舗です^{*}。九州での出店は初めてで、遊具や乗り物、カーニバルゲームなどが楽しめるコーナーや物販コーナーを設置し、「きかんしゃトーマス」の世界観を親子二世代で体験できます。

*入場無料(アトラクションは有料)



©2018 Gullane (Thomas) Limited.

TVアニメ新番組 4月より続々放送開始

不朽の名作「あしたのジョー」の漫画連載開始50周年企画として、TVアニメ「メガロボクス」が4月から放送を開始します。本作は、「進撃の巨人」で強烈なビジュアルコンセプトを作り上げた気鋭のクリエイター・森山洋の初監督作品で、究極の格闘技“メガロボクス”を舞台に、己のすべてを賭けた男たちの熱い物語が描かれます。

そのほか、人気作品の新シリーズも4月に続々と放送を開始します。2013年から2014年に放送され、熱いガンプラバトルを描き人気を博した「ガンダムビルドファイターズ」の最新作「ガンダムビルドダイバーズ」では、ガンプラバトルの舞台を“オンラインネットワークゲーム”に移し、主人公の少年ミカミ・リクの出会いと成長を描きます。また、「アイカツ！」の新シリーズ「アイカツレンズ！」も放送を開始します。



▲「メガロボクス」
©高森朝雄・ちばてつや/講談社/メガロボクスプロジェクト



▲「ガンダムビルドダイバーズ」
©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・テレビ東京

バイオSFアクションアニメ「A.I.C.O. Incarnation」と 「異世界居酒屋～古都アイテリアの居酒屋のぶ～」が展開スタート

「翠星のガルガンティア」などのSFアニメを手掛ける村田和也監督と、「交響詩篇エウレカセブン」制作の榊ボンズがタッグを組んで贈るオリジナルバイオSFアクションアニメ「A.I.C.O. Incarnation」が3月9日より配信を開始しました。人類の未来を背負う少年、少女が出会った時、明らかになる真実とは何か。世界最大級のオンラインストーリーミングサービス「NETFLIX」にて全12話を全世界独占配信中です。

また、(株)サンライズが制作する、日本の伝統文化「居酒屋」をテーマにしたエンターテインメントアニメ「異世界居酒屋～古都アイテリアの居酒屋のぶ～」も、まもなく展開予定です。蟬川夏哉の人気小説を原作にした本作は、(株)ぐるなびとのコラボレーションによりさまざまなプロモーションを行い、作品を盛り上げていきます。



©BONES / Project A.I.C.O. ©異世界居酒屋～古都アイテリアの居酒屋のぶ～製作委員会



劇場アニメ「さよならの朝に約束の花をかざろう」や 実写映画「素敵なダイナマイトスキャンダル」など話題の映画が続々公開

「あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。」をはじめ、数々のヒット作品の脚本を手掛けてきた岡田麿里が初監督を務める劇場アニメ「さよならの朝に約束の花をかざろう」が、2月24日より全国で公開中です。10代半ばで外見の成長が止まり数百年生き続ける少女マキアと、幼くして両親を亡くした少年エリアルを通じ、あらゆる世代の人生を映し出す“出会い”と“別れ”を描いた珠玉の物語です。

また、昭和のアンダーグラウンドカルチャーをけん引した稀代の雑誌編集長・末井昭の自伝的エッセイを実写映画化した「素敵なダイナマイトスキャンダル」が3月17日に公開されます。柄本佑、前田敦子、尾野真千子などの豪華キャストが集結し、“笑いと狂乱”の半生を描く青春グラフィティです。

さらに、3月10日より「ウルトラマンジード」の劇場最新作「劇場版 ウルトラマンジード つなぐぜ! 願い!!」が公開中のほか、4月13日には劇場アニメ26作目となる「映画クレヨンしんちゃん 爆盛!カンフーボーイズ～拉麺大乱～」が公開予定です。

©PROJECT MAQUIA ©2018「素敵なダイナマイトスキャンダル」製作委員会

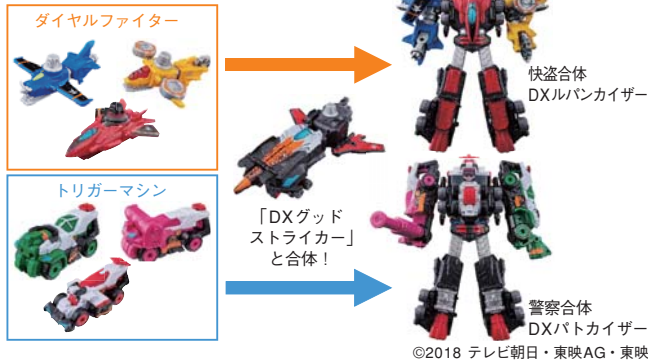


VSビークルシリーズ

【DXトリガーマシン1号／DXトリガーマシン2号／DXトリガーマシン3号／DXレッドダイヤルファイター／DXブルーダイヤルファイター／DXイエローダイヤルファイター】(各1,500円)
【ダブル変形 DXグッドストライカー】(オープン価格)

発売中 (株)バンダイ

2月より放送中の「快盗戦隊ルパンレンジャー VS警察戦隊パトレンジャー」で変身や合体に使用されるキーアイテム「VSビークルシリーズ」の玩具です。「VSビークル」には、「快盗戦隊ルパンレンジャー」が使用する飛行機型の「ダイヤルファイター」と、「警察戦隊パトレンジャー」が使用する車型の「トリガーマシン」の2種類の乗り物のほか、両戦隊が使用する「VSビークルシリーズ ダブル変形 DXグッドストライカー」があり、シリーズを組み合わせることで、快盗と警察それぞれのロボットが完成します。バンダイでは、年間を通して番組に登場するさまざまなVSビークルを商品化していく予定です。



©2018 テレビ朝日・東映AG・東映

変身タッチフォン♡プリハートDX (オープン価格)

お世話たっぷり おしゃべりはぐたん (6,480円)

発売中 (株)バンダイ

2月より放送中の「HUGっと!プリキュア」の玩具です。「変身タッチフォン♡プリハートDX」は、プリキュアへの変身遊びを楽しめます。でんわモード(楕円型)の本体に付属の「ミライクリスタル」をセットし、本体の上下をひねって回転させるとハートモード(ハート型)に変形します。本体下部のハートマークを指先でタッチすると変身音が流れ、番組と同じようにプリキュアへの変身遊びを楽しめます。「お世話たっぷり おしゃべりはぐたん」は、番組で描かれる不思議な赤ちゃん「はぐたん」のお世話ぬいぐるみです。ミルクをあげたり、頭をなでたり、寝かしつけたりしてお世話遊びを楽しめます。お世話をする事で「はぐたん」が成長し、おしゃべりの内容が変化します。「ミライクリスタル」を、スプーン型のキューブ(付属)であたえるとおでこが光り、特別なおしゃべりをします。



▲変身タッチフォン♡プリハートDX

▲お世話たっぷり おしゃべりはぐたん

©ABC-A・東映アニメーション

「&CAST!!! -キャストと遊べる生配信-」

ダウンロード無料 (一部アイテム課金)

今春配信予定 (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が提供する独自のライブストリーミングプラットフォームをスマートフォン向けアプリケーションとして展開し、「動画配信×ゲーム」をコンセプトにした視聴者参加型のサービスを今春より開始します。

視聴者は自身のアバターを作り、動画視聴中に発生するゲームをキャスト(動画配信者)や他の視聴者と協力しながら挑戦し、クリアしていきます。アバターの強化やゲーム内アイテムの入手なども楽しめるほか、キャストにコメントを送ったり、入手したアイテムを使って共闘したりするなど、双方のコミュニケーションが楽しめます。

動画チャンネルは、「テイルズ オブ」シリーズや「ゴッドイーター」シリーズなど同社人気IPのほか、新規IPコンテンツも多数配信予定です。IPの世界観をさまざまな視点で楽しめるサービスを幅広いジャンルで展開します。 © BANDAI NAMCO Entertainment Inc.



&CAST!!!
アンドキャスト!!!

ガールズ&パンツァー 最終章 第1話

Blu-ray【特装限定版】(7,800円)、DVD (5,800円)

3月23日発売

バンダイビジュアル(株)

2017年12月9日より大ヒット上映中の「ガールズ&パンツァー 最終章 第1話」のBlu-ray&DVDです。Blu-ray特装限定版には、封入特典として、脚本・吉田玲子書き下ろし短編小説が付属するほか、TVシリーズより好評を博している、作中登場戦車を解説する人気コンテンツ「秋山優花里の戦車講座」や各種イベント映像、プロデューサーが取材した「ボービントン戦車博物館取材記」、5周年プロジェクトとして制作された実写ダンスムービー「SEN-SHA」のPV&メイキング映像などを収録します。さらに音声特典には、ご家庭でも5.1chの音場感を再現することができる「DTS Headphone:X™」や、オーディオコメントリーを2種類収録するなど、豪華特典が満載となっています。



©GIRLS und PANZER Finale Projekt