

トップインタビュー

2018年度の業績は過去最高を更新 過去の延長線上ではなく、常に顧客起点で考えていく

バンダイナムコグループの2018年度（2019年3月期）は、過去最高の業績となりました。今回は(株)バンダイナムコホールディングスの田口三昭社長に、業績や中期計画の進捗、各事業の動向などについて聞きました。

— 2018年度業績を発表しました。

田口 2018年度の業績は、売上高7,323億円、営業利益840億円となり、売上高・利益ともに過去最高を更新することができました。グローバル規模で大きな変化の波が起きている中、社員の頑張りにより、各事業の主力IPの商品・サービスが年間を通じて好調に推移しました（詳細は4～5ページをご参照ください）。

2018年度の配当につきましては、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基本方針および2018年度の業績を踏まえ、年間の1株当たり配当金は、ベース配当36円に業績連動配当109円を加え、145円（総還元性向50.3%）とさせていただきます。

— 取締役の体制が変わります。

田口 6月24日開催予定の定時株主総会で、新たな取締役体制を上程します。グローバル企業の経営者として豊富な経験を有する川名浩一さんを新たな社外取締役候補とし、株主総会で全員を選任いただけましたら、取締役12名のうち3分の1が社外取締役という体制になります。今後は、さらに経営の監督機能や透明性を高めるとともに、スピーディな経営を推進したいと思います。

— 中期計画1年目はどうでしたか？

田口 2018年4月からの中期計画で

は、我々の強みであるIP軸戦略をさらに強いものとし、グローバル展開をはかるとともに、各地域でグループが一体となりALL BANDAI NAMCOで事業を推進しています。

IP軸戦略の中心となるIP創出に向けては、従来の商品・サービス発に加え、グループ横断プロジェクト、外部パートナーとの協業など、さまざまな形で進めています。IP戦略投資としては、オリジナルIP創出やIPマーケティングを中心に、2018年度は60億円の投資を行いました。中期計画の3年間では、計250億円のIP戦略投資を行う計画です。また、ハイターゲット層など年齢層の拡大やライブイベントビジネスが大きく成長するなど、新たな顧客との接点を増やすことができました。2019年度からは、グループ全体最適の視点で、スピーディにIP創出に投資することを目的に設立した「バンダイナムココンテンツファン」も始動します。今後も、国内外のあらゆるパートナーとオープンに連携し、魅力的なIPの創出と育成をはかっていきます。

ALL BANDAI NAMCOの動きの一つとしては、2018年度に「ドラゴンボール」の映画公開にあわせて開催された北米7都市ツアーに、地域や事業を横断して参加し、ファンの熱気を直接感じることができました。2019年度には、世界8都市で開催さ



(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

れる「DRAGONBALL WORLD ADVENTURE」にも参加しますので、パートナーと共に世界のファンに向けて話題を発信していきたいと思っています。

このほか、成長の可能性が高く、重点地域と位置付けている中国では、上海の持株会社のもと、トイホビー、ネットワークエンターテインメント、リアルエンターテインメント、IPクリエイションの4つの事業会社を設立し、本格稼働に向けた準備が整ってきました。今後は、各事業が連携するとともに、現地パートナーとも協力し、現地のファンに支持していただける商品・サービスを提供していきたいと思っています。

中期ビジョン「CHANGE for the NEXT 挑戦・成長・進化」には、過去の延長線上に未来はなく、時代の変化にスピーディに適合し、あらゆる面でCHANGEすることで、これまでになかった新たな価値を顧客に提供していきたいという思いを込めています。中期計画の2年目以降も、CHANGEし続けていきます。

(次ページに続く)

IP創出のための投資、グローバル展開拡大の 基盤整備、次世代向けの技術研究にも取り組む

—市場環境をどう見えていますか？

田口 環境が激しく変化し、昨日受け入れられたものが、明日には受け入れられなくなる高速変化の時代を迎えています。そのような中、我々は、安定的に収益をあげられる基盤を、厚く、強くしていくことに加え、常に顧客を起点とした対応を行う必要があります。また、特にネットワークコンテンツや家庭用ゲームなどのデジタル分野においては、過去の延長線上で楽観的に計画を立てることが難しいと考えています。

そして、IP創出のための投資、グローバル展開拡大に向けた基盤整備、次世代に向けた技術研究にも積極的に取り組む必要があります。我々は単年度の収益の達成だけにこだわるのではなく、中長期での持続的な成長を重視し、投資や種まきに取り組んでいきます。

—2019年度の計画はどうですか？

田口 2019年度の計画は、売上高7,200億円、営業利益700億円です。トイホビー、リアルエンターテインメント、映像音楽プロデュース、IPクリエイションにつきましては、好調だった前年度とほぼ同等の収益を目指します。ネットワークエンターテインメントについては、ネットワークコンテンツは、2018年度的好調の延長で考えず、新しい価値を求める顧客のニーズに適合すべく、さらなる手を打ちます。家庭用ゲームについては、クオリティを重視した開発スケジュールの見直しなどの理由から、ワールドワイド向け大型タイトルの端境期となり、タイトル編成の違いを計画に織り込んでいます。

2019年度は、掲げた計画を達成するとともに、将来を見

据え、中長期的な視点で着手すべきことにも取り組んでいきます。

—各事業の動向を教えてください。

田口 トイホビーでは、新たな取り組みの一つとして、AIを活用したデジタルカードゲーム『ZENONZARD』をこの夏リリースします。カードの新たな遊びの開拓とともに、新規IPとしても立ち上げていく予定です。

ハイターゲット層向け展開としては、累計出荷数5億個を突破したガンブラで「ガンダム40周年」との連携をはかります。さまざまな企業とのコラボ商品で話題を発信するとともに、新作映像にあわせたガンブラも発売します。新作映像の「SDガンダムワールド 三国創傑伝」は、海外市場を強く意識しています。すでにアジアでコミック展開がはじまり、夏より映像展開がスタートする予定です。それに先立ち、日本を含めたアジア地域でガンブラの先行発売を行っており、手応えを感じています。

ハイターゲット層向け商品のもう一つの柱であるフィギュアでは、高価格帯だけでなく、アミューズメント景品のプライズや、キャラクターくじのロト、ガシャポンなど幅広い価格帯や仕様、そして多様なIPラインナップを揃えています。これらを各地域の市場特性に合わせ、海外でも積極的に拡販をはかっています。北米では、ハイターゲット層向け商品の販

売・マーケティングを行う会社を立ち上げましたので、この流通網も積極的に活用していきます。

—ネットワークエンターテインメントでは？

田口 ネットワークコンテンツでは、顧客データを分析し、主力タイトルを継続的な施策で、長く遊んでいただく運営を行うとともに、クオリティにこだわった新規タイトルを投入していきます。また、アプリ以外での顧客接点をふやすため、『enza』や動画配信など、ネットワークを活用した新サービス創出に積極的に取り組んでいます。

家庭用ゲームは、ロングライフ化が進んでいます。長く遊んでいただくためには、タイトル自体の評価が高いことが前提ですので、ネットワークコンテンツ同様、クオリティにこだわって開発を行います。2019年度については、大型タイトルの端境期になりますが、「ドラゴンボール」の新作、海外発タイトル、子ども向け新規IPタイトルなどバリエーションに富んだラインナップで展開していきます。

この業界は、グループの中でも特に変化が激しく、ビジネスモデルそのものが大きく変わってきています。この変化に適合するためには、顧客を起点に考えていくことが必要です。現在、さまざまな新プラットフォームの登場が表明されており、すでに具体的に研究を進めているものもあります。全てにおいて顧客起点で考え、どうすることで皆さまに喜んでいただ



中国で展開中の『THE GUNDAM BASE SHANGHAI』
©創造・サンライズ



家庭用ゲーム新作『ドラゴンボールゲーム プロジェクトZ (仮)』
©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.

けるか、IPの魅力を最大化できるかを軸に考えていきたいと思います。—リアルエンターテインメントは？
田口 2018年度に好調だった業務用ゲームでは、自らの施設で顧客接点を持っている強みや技術力を生かし、2019年度も『ジョジョの奇妙な冒険ラストサバイバー』をはじめ、複数の新製品を投入します。同時に開発のスピードアップやコストダウンにも

取り組み、競争力向上をはかっています。アミューズメント施設では、限定景品やキャンペーンなどで差別化をはかるとともに、バンダイナムコならではの技術やノウハウを生かしたスポーツアスレチック施設『TONDEMI』など人気の新業態出店を進めています。このほかにも、新しいコンセプトの大型施設の企画を進めていますので、ご期待ください。



グループの商品やサービスを通し、国境や言語を越えてコミュニケーションできる世界を創りたい

—映像音楽プロデュースは？

田口 映像、音楽、ライブが三位一体となりIPを創出すべく、複数の企画を進めています。主要IPでは、『ガールズ&パンツァー 最終章』第2話の劇場上映を予定しているほか、「アイドルリッシュセブン」のTVアニメ2期の制作が決定しています。最近の取り組みとしては、「荒野のコトブキ飛行隊」のアニメを起点に、ネットワークエンターテインメントがアプリをサービスするグループ横断プロジェクトを進めています。また現在、アプリ内で新作アニメの配信を行う新たなIPの展開モデルにも取り組んでいます。

また、2018年度に公開された「機動戦士ガンダムNT^{ナラティブ}」や「ラブライブ！サンシャイン!!」劇場版のパッケージソフト発売など、話題商品も控えています。期待のライブイベントとしては、レーベル20周年を記念して開催される『ランティス祭り』を予定しており、アニソンを通じて世界中のファンの皆様へ感謝の気持ちをお伝えするイベントにしたいと考えています。ライブイベントは、売上高が年間100億円を超える事業規模となり、事業として力強い存在感を発揮してくれるようになりました。今後も、国内外で積極的に展開していきます。

—IPクリエイションはどうですか？

田口 IP創出をミッションとするIPクリエイションは、外部アニメスタジオからの制作機能の譲受、CGアニメスタジオへの資本参加、優秀な人材確保のための就労環境の見直しなど体制強化に取り組んでいます。また、各事業の商品・サービスと連携した新規IP創出プロジェクトも複数進行しています。

そして、今年は「機動戦士ガンダム」の40周年です。この1年だけを盛り上げるのではなく、50周年、60周年を見据え、新たな顧客層、新たな地域に向け、「ガンダム」の魅力を発信していきます。各世代に向けて、高クオリティな新作映像の制作を行うほか、海外に向けた展開も行います。海外の大型アニメイベントに積極的に参加するとともに、海外を強く意識したアニメの展開、ハリウッドと

の共作による劇場作品の制作も進めています。また、世界から日本に注目が集まる2020年には、新たなイノベーションとして、横浜に“動くガンダム立像”を設置します。「ガンダム」については、グループ横断で、戦略的な取り組みを行っていきます。

—読者にメッセージをお願いします。

田口 2019年度は引き続き、中期計画の重点戦略を進め、将来の持続的な成長に向けた基盤をしっかりとつくっていききたいと思っています。こうした取り組みの積み重ねの先にある我々が描く大きな夢は、世界中のファンが、バンダイナムコグループの商品やサービスが生み出す「夢・遊び・感動」を通して、国境や言語を越えてコミュニケーションできる世界を創ることです。エンターテインメントは、人と人をつなぎ、人がいきいきと生きるために必要不可欠なものです。グループ一同、エンターテインメントに携わることに、誇りと責任を持って歩み続けていきたいと思っています。

■新任社外取締役候補 川名 浩一

<経歴>

1982年4月 日揮(株)入社	2007年8月 執行役員営業統括本部 新事業推進部長
1997年7月 アプタビ事務所長兼クウェート事務所長	2009年7月 常務取締役営業統括本部長
2001年7月 ロンドン事務所長兼 JGC UK Managing Director	2010年6月 代表取締役副社長
2004年5月 営業統括本部プロジェクト事業推進本部 プロジェクト事業投資推進部長	2011年7月 代表取締役社長
	2017年6月 取締役副会長
	2018年6月 副会長 (現在)



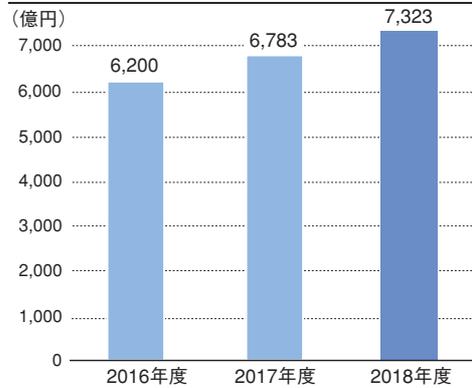
■2019年6月24日開催予定の定時株主総会後の取締役体制

代表取締役社長	田口 三昭
取締役	大津 修二 浅古 有寿
取締役 (非常勤)	川口 勝 宮河 恭夫 萩原 仁 川城 和実 浅沼 誠
取締役 (社外)	松田 謙 桑原 聡子 野間 幹晴 川名 浩一

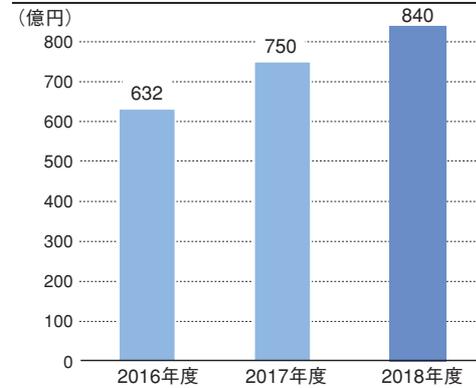
2019年3月期(2018年度)連結業績ハイライト

売上高	営業利益	親会社株主に帰属する 当期純利益	ROE(自己資本 当期純利益率)
2018年度 7,323 億円	2018年度 840 億円	2018年度 633 億円	2018年度 15.5%
2017年度 6,783 億円	2017年度 750 億円	2017年度 541 億円	2017年度 14.7%

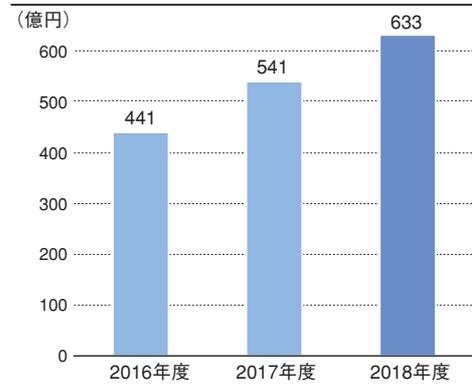
売上高



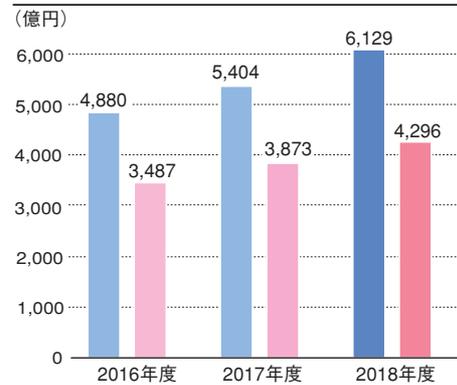
営業利益



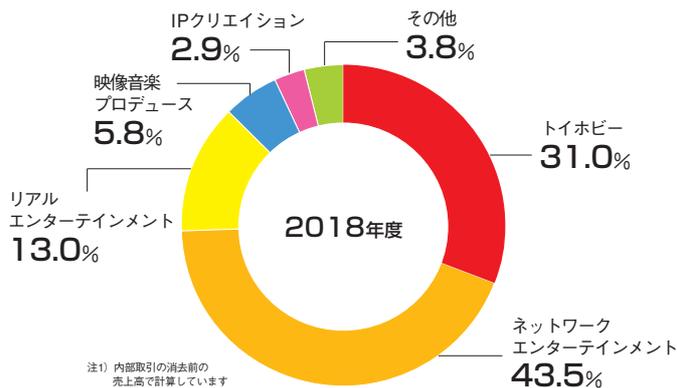
親会社株主に帰属する当期純利益



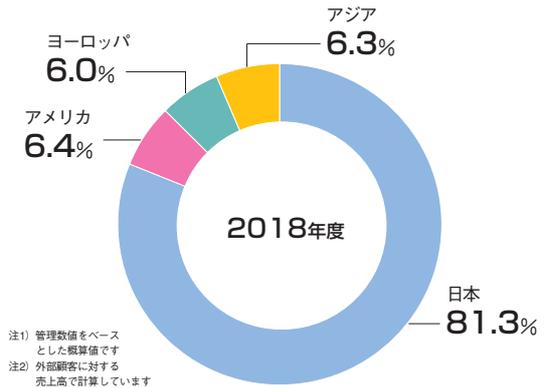
総資産・純資産



事業の種類別売上高比率



所在地別売上高比率



トイホビー

売上高： 242,865百万円（前期比9.2%増）
セグメント利益：21,710百万円（前期比50.0%増）

国内において、「ドラゴンボール」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、ハイターゲット層向けの商品が好調に推移しました。海外においては、アジア地域で「機動戦士ガンダム」シリーズや「ウルトラマン」シリーズなどの商品が人気となったほか、中国市場での事業展開強化に向けた取り組みを行いました。欧米地域では、コレクターズフィギュアや「ドラゴンボール」シリーズのカード商品などのハイターゲット層に向けた展開を推進しました。

「機動戦士ガンダム」シリーズプラモデル ▶
©創通・サンライズ



▲「変身ベルト DXジクウドライバー」
©2018 石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映



ネットワークエンターテインメント

売上高： 340,927百万円（前期比4.4%増）
セグメント利益：47,534百万円（前期比5.2%減）

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」シリーズや「ワンピース」、国内の「アイドルマスター」シリーズなどの主カタイトルがユーザーに向けた継続的な施策により好調に推移しました。また、新プラットフォームの立ち上げなどの新たなサービス創出に向けた取り組みを行いました。家庭用ゲームにおいては、『SOULCALIBUR VI』『ACE COMBAT7: SKIES UNKNOWN』『ジャンプフォース』などのワールドワイド向け新作タイトルの販売に加え、既存タイトルのリピート販売や国内新作タイトルなどの販売が好調に推移しました。

「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.



▲「ジャンプフォース」▶
©JUMP 50th Anniversary
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

リアルエンターテインメント

売上高： 101,493百万円（前期比12.1%増）
セグメント利益：4,264百万円（前期比34.6%増）

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』などの販売が好調に推移しました。アミューズメント施設においては、国内既存店売上高は前年度に及びませんでした。バンダイナムコならではの体験を楽しむことができる場を提供する新業態の出店など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」
©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・MBS



▲「SPACE ATHLETIC TONDEMI」▶

映像音楽プロデュース

売上高： 45,518百万円（前期比11.9%増）
セグメント利益：8,797百万円（前期比32.9%増）

「ラブライブ! サンシャイン!!」や「アイドルマスター」シリーズの映像パッケージソフトや音楽パッケージソフトなどが人気となりました。また、「アイドルッシュセブン」などのIPのライブイベントおよび、それに関連した商品販売やライブ映像のパッケージソフト販売が好調に推移しました。

▼「アイドルマスター」音楽パッケージソフト
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.



▲「アイドルッシュセブン」ライブイベント▶
©BNOI/アイナナ製作委員会

IPクリエイション

売上高： 22,464百万円（前期比32.4%増）
セグメント利益：5,020百万円（前期比4.6%減）

「機動戦士ガンダム」シリーズや「ラブライブ! サンシャイン!!」「アイカツ!」シリーズなどの新作映像の公開を行い、話題喚起をはかり人気となりました。また、IP創出強化に向けた、体制強化や新たな作品の製作に取り組みました。

「機動戦士ガンダム THE ORIGIN 誕生 赤い彗星」▶
©創通・サンライズ



▲「ラブライブ! サンシャイン!!」
The School Idol Movie Over the Rainbow▶
©2019 プロジェクトラブライブ! サンシャイン!!ムービー

関連事業会社

売上高： 29,764百万円（前期比7.7%増）
セグメント利益：1,197百万円（前期比56.1%増）

グループ各社へ向けた物流事業、印刷事業、その他管理業務などのグループサポート関連業務における効率的な運営に取り組まれました。

次世代クリエイターの夢を応援する「夢応援団」スタート

バンダイナムコグループは、未来のエンターテインメントを担うクリエイターの夢を応援することを目的にした「夢応援団～DREAM SUPPORT PROJECT～」を立ち上げました。

本プロジェクトは、応募者に将来の夢への想いや自身が考案したオリジナルキャラクターのイラストを提出していただき、審査を通過した方に、賞金の贈呈に加え、約半年にわたるカリキュラムの受講を通じたスキルアップや作品発表の機会を提供するものです*。

「夢・遊び・感動」を提供することをミッションとし、「世界で最も期待されるエンターテインメント企業グループ」となることをビジョンに掲げるバンダイナムコグループでは、次世代クリエイターを育成し、エンターテインメント業界全体を発展させていくことを重要な使命の一つと考えており、本プロジェクトを通じ、その使命を果たしていくことを目指します。

*現在応募受付期間は終了しています。

東日本大震災被災地の子どもたちに向けて活動実施

バンダイナムコグループは、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、東日本大震災被災地の子どもたちに向けた活動を行っています。3月には、相馬市中央児童センターでプラモデル教室を開催し、約60名の小学生に参加いただきました。

バンダイナムコグループは、CSRコンセプト「Fun For the Future! 楽しみながら、楽しい未来へ。」を合言葉に、今後も楽しい未来づくりに向けた活動に取り組んでいきます。



©Save the Children

株式情報

(2019年3月31日現在)

株式の状況

会社が発行する株式の総数	1,000,000,000株
発行済株式総数	222,000,000株
総議決権数	2,194,754個
株主数	32,903名

株式の状況

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)	14,752	6.71%
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	14,658	6.67%
中村 恭子	6,203	2.82%
有限会社ジル	6,000	2.73%
野村信託銀行株式会社(退職給付信託三菱UFJ銀行口)	4,586	2.09%
株式会社マル	4,400	2.00%
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口5)	4,057	1.84%
任天堂株式会社	3,845	1.75%
STATE STREET BANK AND TRUST COMPANY 505001	3,160	1.44%
STATE STREET BANK WEST CLIENT - TREATY 505234	3,151	1.43%

(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	3,668
1単元以上	22,771
5単元以上	2,597
10単元以上	2,710
50単元以上	401
100単元以上	423
500単元以上	101
1,000単元以上	147
5,000単元以上	85

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	69,208
金融商品取引業者	5,175
その他の法人	26,356
外国法人等	93,846
個人・その他	25,331
自己名義株式	2,081

ウルトラマンタイガ

ウルトラマンシリーズの最新作「ウルトラマンタイガ」が7月6日より放送を開始します(テレビ東京系、毎週土曜日朝9時〜)。本作の新ヒーローはウルトラマンタロウの息子「ウルトラマンタイガ」です。宿敵であるウルトラマンレギアを倒すべく、キーアイテムの「タイガスパーク」と「ウルトラタイガアクセサリ」を使い、3体のウルトラマンに変身して戦います。

(株バンダイから、「DXタイガスパーク」(5,500円、7月上旬発売予定、右下)をはじめとするさまざまな玩具を商品化するほか、「DXタイガスパーク」と連動して遊べる「ウルトラタイガアクセサリ」を玩具、カプセルトイ、食玩、アパレルなど、多彩なカテゴリーで展開していきます。

©円谷プロ ©ウルトラマンタイガ製作委員会・テレビ東京



『ガールズ&パンツァー 最終章』第2話

(株バンダイナムコアーツが製作に参加し、(株)アクタスが制作を担当するヒットアニメ「ガールズ&パンツァー」のシリーズ最新作『ガールズ&パンツァー 最終章』第2話が6月15日より劇場上映を開始します。

本作は、2017年12月に上映し、大ヒットを記録した『ガールズ&パンツァー 最終章』第1話の続編で、「無限軌道杯」第1回戦を通じた大洗女子学園とBC自由学園との戦いがついに決着を迎えます。大洗女子学園チームによる目が離せない激闘と迫力の戦車戦を、豪華スタッフ・キャストでお届けします。なお、今後、体感型シアターである4DX・MX4Dで第1話と第2話を合わせた上映も決定しており、迫力あるスクリーンで、さらに臨場感あふれる戦いをお楽しみいただける予定です。

©GIRLS und PANZER Finale Projekt



あんさんぶるスターズ!

バンダイナムコアーツが製作に参加するアニメ『あんさんぶるスターズ!』が、7月7日よりTV放送を開始します。

本作は、2015年4月からサービスを開始し、5年目を迎える大人気スマートフォン向けゲームアプリケーションをアニメ化した作品で、男性アイドルの育成に特化した「私立夢ノ咲学院」を舞台に、個性豊かな生徒たちが青春のアンサンブルを奏でながらトップアイドルを目指して成長していく物語です。

2019年1月には、日本武道館でキャストライブ『あんさんぶるスターズ! Starry Stage 2nd』を開催し、全国88館でのライブビューイングも実施するなど、多くのファンにステージをお楽しみいただきました。バンダイナムコアーツでは、今後もさまざまな展開でIPを盛り上げていきます。

©Happy Elements K.K./あんスタ!アニメ製作委員会



SDガンダムワールド 三国創傑伝

「機動戦士ガンダム40周年」を記念して、(株)サンライズがSDガンダムシリーズの最新作『SDガンダムワールド 三国創傑伝』の映像展開をスタートします。

本作は、アジア圏で人気の高い「三国志」をモチーフに、多数の「SDガンダム」たちが物語を繰り広げるおとこの熱い叙事詩となっています。7月より香港、台湾、韓国、アメリカ、イタリアなど、14以上の国と地域で新作アニメーション映像の配信を開始予定です。なお、本作の展開にあわせ、(株)BANDAI SPIRITSから、従来のプラモデルの技術をさらに向上させた「SDガンダムプラモデルシリーズ」を展開します。すでに『劉備ユニコーンガンダム』(600円)をはじめ多数のプラモデルを発売中で、映像展開に合わせて、さらにラインナップを拡充していく予定です。

©創通・サンライズ



6インチサイズの新たな完成品フィギュアシリーズを世界各国で発売

株BANDAI SPIRITSは、40周年を迎えたガンダムシリーズの新たな完成品フィギュアシリーズ「GUNDAM UNIVERSE」を発売します。本シリーズは、ワールドワイドで販売することを前提に、フィギュアの世界標準サイズである6インチ（約15cm）サイズで展開します。動きを強調したポーズが可能な広い可動域と、可動に耐えうる丈夫な構造により、遊び応えを追求しています。また、全身に施されたディテールにより、どの角度から見てもシャープなシルエットが楽しめます。第一弾のラインナップは『RX-78-2 GUNDAM』『XXXG-01W WING GUNDAM』『RX-0 UNICORN GUNDAM』の3種類（各3,000円）で、6月より世界各国で発売します。BANDAI SPIRITSでは、本シリーズをガンダムフィギュアの新たなグローバルスタンダードと位置づけ、積極的に展開していく予定です。



『GUNDAM UNIVERSE
RX-78-2 GUNDAM』

©創通・サンライズ ©SOTSU・SUNRISE

『ドラゴンボール レジェンズ』全世界2,000万ユーザー突破

株バンダイナムコエンターテインメントが提供するスマートフォン向けゲームアプリケーション『ドラゴンボール レジェンズ』（2018年5月よりApp Store、Google Playにて配信中）が全世界で2,000万ユーザーを突破しました。本作は、2018年に日本で人気を集めたGoogle Playのコンテンツを紹介する「Google Play ベスト オブ 2018」にて、「ベストゲーム2018」を受賞したほか、ラスベガスで開催した全世界のナンバーワンプレイヤーを決定するイベント「DRAGONBALL LEGENDS SHOWDOWN IN LAS VEGAS」に各国からプレイヤーが参加するなど、世界中で人気を集めています。1周年を迎えた本作をさらに盛り上げるべく、バンダイナムコエンターテインメントでは今後もワールドワイドで施策を展開していきます。



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

家庭用ゲーム「太鼓の達人」小学生向けeスポーツ大会実施

株JTBとバンダイナムコエンターテインメントは、全国の小学生を対象としたeスポーツ大会「太鼓の達人 Nintendo Switch ば〜じょん！小学生フリフリ王決定戦！」（JTB主催）を開催しました。本大会は、全国26カ所での地区予選ののち、「次世代ワールドホビーフェア」の3会場で決勝トーナメントを実施したもので、各会場の優勝者計3名とその家族には、ハワイ最大の文化交流イベント「第25回ホノルルフェスティバル」にて、現地のプレイヤーとともに「太鼓の達人」を用いた演奏をステージで披露していただきました。バンダイナムコエンターテインメントでは、老若男女問わず人気の和太鼓リズムゲーム「太鼓の達人」シリーズを通じて、eスポーツをより身近に感じていただくことを目指し、今後も大会開催に取り組んでいきます。



ホノルルフェスティバルでの様子

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

『TONDEMI KUWANA』東海地区に初登場

株バンダイナムココアミュージックメントは、『SPACE ATHLETIC “TONDEMI KUWANA”』を「イオンモール桑名」（三重県桑名市）にオープンしました。

『TONDEMI』は、国内最大級のトランポリンエリア、子どもから大人まで楽しめるクライミングウォールエリア、ハラハラドキドキのロープウォークエリアなど、世界中から集めたアクティビティを気軽に体験できる次世代型アスレチック施設です。東海地区初登場となる『TONDEMI KUWANA』は、好評のトランポリン、クライミングウォール、ロープウォークなどのアクティビティはもちろん、同店にしかないバラエティ感のある新アクティビティを多数導入しました。バンダイナムココアミュージックメントは、今後もバンダイナムコならではのアクティビティが楽しめる施設を積極的に展開していきます。



バンダイナムコアミュージメントの新社 体験発信基地として一般に開放

バンダイナムコアミュージメントは、本社オフィスをJR田町駅前（東京都港区）に移転しました。

新本社には、オフィスエリアのほか、1階にリアルエンターテインメントをお届けする「エンターテインメントエリア」を設置し、一般に向けて開放予定です（入場無料、アクティビティは有料）。同エリアはショールームとしての情報発信に加え、リアルエンターテインメントの体験を発信する場として展開します。第一弾としてバンダイナムコアミュージメントのVRアクティビティが楽しめる「VR ZONE Portal」を設置予定で、バンダイナムコアミュージメントでは、この「エンターテインメントエリア」を、リアルエンターテインメントを提供する同社ならではの個性を表現する空間として活用していきます。



音楽レーベル「ランティス」20周年を記念し 「ランティス祭り」開催

（株）バンダイナムコアーツは、同社が展開する音楽レーベル「ランティス」が20周年を迎えたことを記念したイベント『20th Anniversary Live ランティス祭り 2019 A・R・I・G・A・T・O ANISONG』を6月21日から23日まで幕張メッセ国際展示場（千葉県千葉市）で開催します。

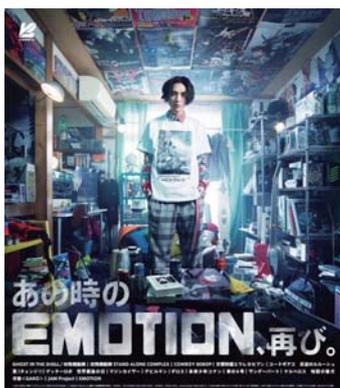
これまでランティスが展開してきた「アニメソング」への感謝を形にするとともに、ファンへの感謝を伝えることをコンセプトに、3日間にわたり、ランティスアーティスト総勢約70組が出演します。事前にグッズ販売を行うほか、当日はアーティストによるライブ、ランティスレーベルの歩みの展示、フォトスポットの設置、ノベルティの配布など数多くの企画を実施予定です。



新グッズレーベル『VIDESTA』始動

バンダイナムコアーツは、これまで同社が発売したLD、ビデオ、CD、DVD、Blu-rayなどのパッケージに使用したデザイン（パッケージアート）を活用したグッズレーベル『VIDESTA』を立ち上げました。今後、（株）コスパと共同でアパレルや雑貨などの商品化を行っていきます。

第1弾として、同社のレーベル「EMOTION」および「ランティス」から発売された16タイトルのパッケージアートを生かしたアパレル・雑貨を7月5日より発売します。「EMOTION」は、1983年に初のオリジナルビデオアニメーション「ダロス」を発売以降、「未来少年コナン」「GHOST IN THE SHELL/攻殻機動隊」「COWBOY BEBOP」「青の6号」「コードギアス 反逆のルルーシュ」など、多くの映像作品をパッケージ化してきたレーベルです。今後も「EMOTION」「ランティス」レーベル商品の開発を推進していきます。



劇場版『機動戦士ガンダム』 初のシネマ・コンサート開催

8月16日、17日に東京オペラシティ（東京都新宿区）にて、ガンダムシリーズ第1作目「劇場版『機動戦士ガンダム』」のシネマ・コンサートが開催されます。

映画やTVドラマの音楽を数多く手がけ、「機動戦士ガンダム THE ORIGIN」で音楽を担当した服部隆之氏による指揮で、東京フィルハーモニー交響楽団の迫力あるフルオーケストラによる生演奏をお楽しみいただけます。

シネマ・コンサートは、映画のセリフや効果音はそのままに、劇中で流れる音楽パートを上映にあわせてフルオーケストラが生演奏する、新感覚の複合型エンターテインメント・コンサートです。シネマ・コンサートの開催はガンダム史上初の試みで、「機動戦士ガンダム40周年プロジェクト」の一環として、ガンダムの新たな感動体験の提供を目指します。



©創通・サンライズ
オーケストラ写真 ©上野隆文

ころがスイッチドラえもん ワープキット/ジャンプキット

6月29日発売予定/各5,980円(2種) (株)バンダイ

「ドラえもん」の世界観で遊びながらプログラミング的思考を身につけることができる玩具です。ブロック、スロープ、ひみつ道具スイッチを組み合わせてコースを作り、ボールをころがしてゴールのドラえもんに届けます。ひみつ道具スイッチには、おなじみの「どこでもドア」「空気砲」などをラインナップし、ボールがスイッチを通過すると、それぞれのひみつ道具ならではの特徴ある仕掛けが作動するため、コース作りがより楽しくなります。「考える・組み立てる・試す・直す」の4つのステップを通して遊びながらプログラミング的思考が身につくほか、アナログのプログラミング玩具ならではの創造力、想像力、空間認識、集中力を身につけることができる商品です。



©藤子プロ・小学館・テレビ朝日・シンエイ・ADK

サーティミニッツ ミッションズ 30 MINUTES MISSIONS 1/144 eEXM-17 アルト [ホワイト/イエロー/ブルー]

6月29日発売予定/各1,280円 (株)BANDAI SPIRITS

プラモデル本来の楽しみである“つくる喜び”“発見する喜び”を追求した新ブランド「FUNPORTER」から発売する、初心者でも組み立てやすい新しいコンセプトのプラモデルです。ランナー（枠につながった状態のパーツ）内の配置を直感的にわかりやすいレイアウトにしているため、ランナーからパーツを探し出す手間なく組み立てられるのが特徴です。パーツは頭部、胸部、腕部の順に配置されており、配置順に組み立てていくことでスムーズにプラモデルを完成させることができます。さらに、各機体共通の関節構造を採用し、機体同士のパーツの組み換えが可能となっています。機体は豊富なカラーバリエーションで展開し、塗装をしなくてもパーツの組み換えだけで機体のカラーコーディネートが楽しめます。



©BANDAI SPIRITS 2019

チョコ! バナナズ! [ケース6種、マスコット24種+シークレット3種]

7月下旬発売予定/各680円 (株)メガハウス

『バナナズ!』は、バナナケースの皮をむくと、中から「バナナクラッシー」と呼ばれる小さなマスコットやラインストーンシールなどが出てくるコレクタブルトイです。シリーズ第2弾となる『チョコ! バナナズ!』では、チョコがけ模様のバナナケースと新たな「バナナクラッシー」をラインナップして展開します。

個性豊かな「バナナクラッシー」たちは、付属のハンガーパーツで複数体をつなげて飾ることができます。また、バナナケースは小物入れとしても使用可能で、バッグに付けて携帯できるほか、2つ以上のケースをバナナの房のように連結することもできます。メガハウスでは、「パンケーキ食べたい!パンケーキ食べたい!」でおなじみの夢屋まさるさんを「バナナズ!大使」として起用し、商品のプロモーションを展開中です。



金色のガッシュベル!! Golden Memories

サービス中/基本プレイ無料・一部サービス内課金 (株)バンダイナムコエンターテインメント

(株)BXDが提供するブラウザゲームプラットフォーム「enza」で展開中のゲームタイトルです。人気アニメ「金色のガッシュベル!!」の名シーンが描かれたカード「メモリー」で魔本を構築し、作中のストーリーやバトルの駆け引きを楽しむことができる魔本構築RPGです。

懐かしのストーリーを楽しめる1人用の「ゴールデンメモリーズモード」や、友人や全国のライバルとオンライン対戦で競い合える「対戦モード」が実装されています。集めた「メモリー」は、条件を満たすと「金色化」できるようになり、「金色化」することで作中の名シーンの感動がよみがえります。

サービス開始時点で150枚以上の「メモリー」が登場するなどコレクション要素も満載で、今後も続々更新していく予定です。



©雷句誠/東映アニメーション ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

Nintendo Switch™ 「ドラえもん のび太の牧場物語」

6月13日発売予定／6,100円 (株)バンダイナムコエンターテインメント
20年以上愛され続けているゲームシリーズ「牧場物語」の世界に、日本の国民的人気キャラクター「ドラえもん」が登場します。

のび太をはじめとするお馴染みのキャラクターたちが、力をあわせて農場や町を発展させていきます。「牧場物語」シリーズならではの作物の育成や動物のお世話に加えて、広大なエリア探索や冒険、虫取りなどさまざまな遊びを体験できるほか、「ドラえもん」ならではの“ひみつ道具”も登場します。絆をテーマに描いたストーリーを通じて、感動的な体験やキャラクター同士の心温まる交流を楽しむことができます。

なお、本作は日本国内のほか、「ドラえもん」が特に人気を博しているアジア地域（台湾、香港、韓国）でも展開予定です。



©藤子プロ・小学館・テレビ朝日・シンエイ・ADK ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. 制作：マーベラス

アンパンマンの缶ピタつくろう！

稼働中／1回600円 (株)バンダイナムココアミュージックメント
アンパンマンのフレームにお子さまの顔写真が入った缶マグネット「缶ピタ」を、親子で遊びながら作れるアミューズメントマシンです。

お子さまがのぞき窓をのぞくと、アンパンマンが語り掛けて顔写真を撮影します。写真とフレームを選び、出てきたプリントから写真を剥がしてマシンにセットすることで「缶ピタ」が完成します。保護者の方が「缶ピタ」を作っている間、お子さまは2種類あるミニゲームで遊ぶことができます。月限定や季節限定のフレームも揃えており、名前や日付、月齢を入れることもできるため、お子さまの成長記録としても活用することができます。



©やなせたかし／フーベル館・TMS・NTV ©2018 BNAM

ナムコ・AsoM!Xららぽーと海老名店 『ASOVERNA』

オープン中／一部有料 (株)バンダイナムココアミュージックメント

“食事遊びだ！”をコンセプトに、(株)バンダイナムココアミュージックメントと(株)ストロベリーコーンズが協業で開発した体感型の遊べる飲食スペースです。店名の『ASOVERNA』は、日本語の“遊べる”とイタリア語で食堂を意味する“Taverna”が由来です。同店では、ストロベリーコーンズが運営する本格ナポリピッツァ『ナポリの窯』のできたてピザをその場で楽しめることはもちろん、おもちゃのブロックで作ったオリジナルのピザを注文すると、おもちゃと同じトッピングの本格ピザが厨房で調理され、食べることができます。バンダイナムココアミュージックメントが全国で展開するお子さま向けインドアプレイグラウンド施設のエンターテインメントノウハウと、ストロベリーコーンズの飲食ノウハウで誕生した、遊びと食が融合したファミリー向けのエンターテインメントパークです。



ラブライブ！サンシャイン!! The School Idol Movie Over the Rainbow

7月26日発売予定／Blu-ray 特装限定版 9,800円
Blu-ray 通常版 6,800円

(株)バンダイナムコアーツ

1月に公開された完全新作劇場版「ラブライブ！サンシャイン!! The School Idol Movie Over the Rainbow」を収録したBlu-rayです。本商品には、新規楽曲を収録した「AqoursオリジナルソングCD」をはじめ、ブックレットや、公式イラストレーター・清瀬赤目氏のイラストを収録した「清瀬赤目 mini illust book」が同梱されます。また、映像特典として、沼津市民文化センターで実施した初日舞台挨拶や「ラブライブ！サンシャイン!! Aqours クラブ活動 LIVE & FAN MEETING 2018 ユニット対抗全国ツアー 東京公演」の映像に加え、劇場で本編前に上映された週替わり特別映像全10種を収録予定です。さらに、キャラクターデザイン室田雄平の描き下ろしイラストを使用した特殊三方背ケースとするなど、豪華仕様の商品となっています。



©2019 プロジェクトラブライブ！サンシャイン!!ムービー

「世界一の総合ホビーエンターテインメント企業」をビジョンに事業のさらなる拡大を目指す

ハイターゲット層（大人層）に向けたトイホビー事業の展開を行う株式会社BANDAI SPIRITSは、2019年4月、市場の深掘りと海外事業の展開を加速させることを目的に株式会社バンプレストと統合し、事業のさらなる拡大を目指しています。

今回は同社の福田祐介社長に、経営方針や今後の注目商品などについて話を聞きました。

— BANDAI SPIRITSの主な事業内容を教えてください。

福田 当社は「世界一の総合ホビーエンターテインメント企業」をビジョンに、ハイターゲット層に向けたエンターテインメント事業を幅広く手がけています。これまでのBANDAI SPIRITSは、「ガンブラ」などのプラモデルを展開するホビー事業、フィギュア・ロボットなどのコレクターズ事業、「一番くじ」などを扱うロト事業を中心にビジネス展開してきましたが、このたびのバンプレストとの統合により、クレーンゲーム機景品のプライズ事業が加わりました。今後各事業において、国内No.1のポジションの維持・拡大を目指すとともに、海外市場での事業拡大を強化していきます。

海外に目を向けると、例えばアクションフィギュア市場は、国内の10倍以上の規模があり、成長率も高く、当社では、大きな伸びしろが期待できます。中でも、特に成長を見込み拡大をはかるエリアを中国と北米に位置付け、海外市場に積極的にチャレンジしていきます。

— BANDAI SPIRITSの強みは何かでしょうか？

福田 第一に、IPを軸に幅広い層に向けて、商品を展開できる点です。これまで、BANDAI SPIRITSでは、「機動戦士ガンダム」シリーズ、「ドラゴンボール」シリーズ、「ワンピース」など、男性ファンに向けたIP商品が得意としてきました。一方、旧バンプレストでは、「ディズニー」や「ポケットモンスター」など女性にも人気の高いIP商品を展開してきました。さらに、旧バンプレストが扱ってきた低価格商品も加わり、価格帯のラインナップが広がることで幅広い価格帯を網羅し、オールターゲットに向けた商品展開が可能となりました。

第二の強みは、国内から海外まで一貫した商品・サービスの提供を行うことで、事業の最大化が可能な点です。例えばプライズ事業では、国内で展開しているクレーンゲーム機景品の海外販売を推進しているほか、コレクターズ事業では、企画段階から世界市場を視野にフィギュアの商品化を進めています。ワールドワイド視点での事業展開を現場が強く意

識することで、事業の拡大にドライブがかかっています。

第三の強みは、企画開発、生産、マーケティング、販売のサイクルを、スピードをもって回している点です。いわゆるバリューチェーンのサイクルの回転スピードを上げることで、時代や顧客の変化にすばやく対応できるだけでなく、問題のあるプロセスにいち早く気づき、速やかな戦略転換が可能となります。

このほか、「技術力」「品質力」「個々の商品のブランド力」の強化に取り組んでいる点も、市場から支持されている大きな要因になっていると思います。

— 国内・国外市場に具体的にどうアプローチしていますか？

福田 国内市場ではモノ需要に限らずコト（体験）に対するニーズが高まっています。そこで、ロト事業では、モノとコトを掛け合わせた新事業領域の開拓を目的に、自分の好きなデザインを自分の爪のサイズにオーダーメイドできるキャラクターネイルシール『Mellowtrill Nail（メロトリネイル）』を発売するなど、コト型ビジネスをベースに、ハイターゲットの女性市場の創造に取り組んでいます。

海外については、昨年8月にオープンした「ガンブラ」を主体とした総合施設『THE GUNDAM BASE SHANGHAI』が盛況です。中国では、コミックやネット配信をベースにした中国・アジア市場と向き合う



『SDガンダムワールド 三国創傑伝』のプラモデル各種
©創通・サンライズ



『TAMASHII NATIONS TOKYO』



『Mellowtrill Nail Powered by YourNail』

オリジナルIPの『SDガンダムワールド 三国創傑伝』と連動した「ガンブラ」の展開を行っているほか、今年3月には、大人のためのウルトラマンイベント『ULTRA HEROES TAMASHII』を上海で開催し、好評を得ました。また、トイホビー事業の強化を目的にBANDAI NAMCO Toys & Hobby (SHANGHAI) CO., LTD.が設立され、今後本格稼働していく予定ですが、私たち自身の力を強化していくことに加え、現地で大きな影響力を持つECサイトや動画共有サイトなどの大手メディアとパートナーシップを確立しながら、事業の拡大を目指していきたいと思えます。

欧米については、昨年夏～秋に版權元さまと連携して北米7会場で開催したイベント『ドラゴンボール北米ツアー』が大成功を取めました。今年はツアーの開催地域を世界8都市に

拡大し、さらにワールドワイドで「ドラゴンボール」の魅力を発信していきます。また、昨年10月には、現地パートナーとともに、ハイターゲット層に向けた商品の販売・マーケティングを行う新会社としてBANDAI NAMCO Collectibles LLC (屋号:BLUEfin) を北米に設立しました。きめ細かい配荷能力を持ち、イベントの物販も得意とするBLUEfinを通して、商品展開の拡大や、イベントへの参加によるプロモーション施策などに取り組んでいきます。

このほか、当社が運営する公式オンラインショップ『プレミアムバンダイ』が今年10周年を迎えたことを機に、海外でのEC事業の構築についても、アクセルを踏んで取り組んでいきたいと思えます。



■福田 祐介社長のプロフィール

<経歴>

1961年2月9日生 東京都出身
 1985年4月 (株)バンダイ入社
 2001年4月 執行役員社長室ゼネラルマネージャー
 2003年4月 執行役員キャンディ事業部ゼネラルマネージャー
 2006年4月 取締役
 2011年4月 常務取締役
 2015年4月 専務取締役
 2015年8月 代表取締役副社長
 2018年6月 (株)BANDAI SPIRITS 取締役 (非常勤)
 (株)バンプレスト 代表取締役社長
 2019年4月 (株)BANDAI SPIRITS 代表取締役社長
 (株)バンダイ 取締役 (非常勤)

40周年を迎えるガンダムを盛り上げるため 新たなガンブラを順次投入

—今期待できる商品やサービスを教えてください。

福田 まずホビー事業では、今年「機動戦士ガンダム」のテレビシリーズが放送40周年を迎えたことを受け、「ガンブラ」を用いた各種記念企画をスタートさせました。具体的には、4月からプロ野球12球団とコラボレーションした『12球団カラーリングガンブラ』(全12種類)を順次発売しているほか、2019年中に世界的な工業デザイナーの奥山清行氏が率いるKEN OKUYAMA DESIGNがデザインしたガンダムが登場するスペシャルムービーの制作と「ガンブラ」の販売などを行う予定です。「ガンブラ」は、2019年4月に累計出荷数5億個を突破し、2020年は販売開始から40周年となりますので、さらに市場を盛り上げていきたいと思えます。

国内フィギュア市場No.1のブランド力を誇るコレクターズ事業は、今年4月に秋葉原にオープンした直営フラッグシップショップ『TAMASHII NATIONS TOKYO (魂ネイションズ東京)』を通じて、当社が展開する大人向けコレクターズ商品の魅力を世界に向けて発信していきます。

このほか、プライズ事業でも、中国・台湾を中心にアジア各地域のクレーンゲーム市場に向けて商品展開を強化していきます。

—仕事に対するポリシーを聞かせてください。

福田 バリューチェーンの各サイクルをできるだけ速く回転させるために、大枠の方向性は示しつつも、個々の仕事については社員に大胆に任せたいと思っています。

また、社員とのコミュニケーション

活性化の一環として、各部門で新商品を発売する際、企画開発担当者のプレゼンテーションを受けています。企画の具体的な内容に口を出すことが目的ではなく、私自身が担当者の熱意を感じ取りたいからです。社員一人ひとりの仕事に対する情熱こそ、企業の成長力や競争力の源泉になると考えています。

私が仕事のモットーにしている言葉は、「道は平素にあり」です。成功するための方程式やアイデアは、特別な所にあるわけではなく、私たちの普段の生活の中にどこにでも存在しているはず。それに気づき、強い情熱をもって具現化できるかが、成功の鍵になります。常にアンテナを張り巡らせ、さまざまな刺激を受けながら、仕事に取り組んでいきたいと思えます。

▶▶▶▶ 2019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2019年3月期の業績を踏まえ、2019年3月期の期末配当金は、ベース配当36円に業績連動配当109円を加え、1株当たり145円（総還元性向50.3%）として、6月24日に開催する第14回定時株主総会に上程する予定です。

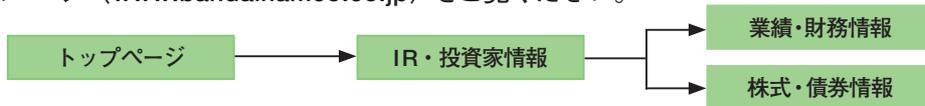
◆2019年3月期 年間配当金 内訳（予定）

中間配当	期末配当	合計
18円	127円	145円

（注）2018年12月7日に、1株当たり18円の中間配当を実施していますので、期末配当金は1株当たり127円となります。



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（www.bandainamco.co.jp）をご覧ください。



▶▶▶▶ 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（年1回実施）
対象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。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申し込み、または申込専用ハガキによる申し込み^{*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イタリアントマト食事券（500円券）
- 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）^{**2}
- ⑤バナコイン（500バナコイン）^{**3}
- 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）^{**4}
- ⑦寄付^{**5}

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）
100～499株	2,000
500～999株	4,000
1,000～4,999株	6,000
5,000～9,999株	10,000
10,000株～	20,000

- ※1）有効期間内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申し込みのみとなります。
 ※2）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」でご使用いただけるポイントです。
 ※3）バナコインは、(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。
 ※4）4,000ポイントで2種類のうちいずれか1個が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。
 ※5）公益社団法人セーブ・ザ・チルドレン・ジャパンを通じ、東日本大震災被災地の子どもたちを支援いたします。
 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。

編集後記

バンダイナムコグループでは、ヒット・クリエイティブ・チャレンジ・話題性などさまざまな観点からグループ企業価値向上に貢献した商品やビジネスモデルなどを表彰する社内制度「バンダイナムコアワード」を毎年開催しています。2018年度のグランプリには、「ドラゴンボール グローバル拡大チャレンジ」が選ばれました。これは、世界展開の強化に取り組んだゲーム事業、新たなチャレンジを成功させたカード事業、グループ横

断で実施した北米でのイベントによって、中期計画の重点戦略である「IP軸戦略のさらなる進化」に大きく貢献したことを評価したものです。

私たちの商品・サービスが、世界中のIPファンをつなげるコミュニケーションツールとなることを目指し、今後もグループ丸となって事業の拡大に取り組んでまいりますので、引き続きご支援のほど、よろしくお願い申し上げます。