

## トップインタビュー

株式会社バンダイナムコホールディングス  
代表取締役社長 田口 三昭

### 変化の先にバンダイナムコの未来があると確信し CHANGEし続ける

(株)バンダイナムコホールディングスは、2020年3月期（2019年度）第3四半期累計期間（2019年4月～12月）の業績を発表しました。今回は、バンダイナムコホールディングスの田口三昭社長に、業績や各事業の動向などについて話を聞きました。

— 2019年度第3四半期累計期間の業績を総括してください。

田口 2019年度第3四半期累計期間の業績は、売上高5,325億円、営業利益720億円となり、第3四半期累計期間として過去最高の売上高と営業利益を更新することができました。

トイホビーは、ガンブラ（機動戦士ガンダムのプラモデル）や「DRAGON BALL」のフィギュアなどのハイターゲット層（大人層）に向けた商品が国内外で好調でした。海外ではアジアに加え、販売・マーケティング会社を立ち上げた北米において、ハイターゲット層向け商品が人気を集めました。低年齢層に向けては、国内において「仮面ライダー」「スーパー戦隊」などの定番IP玩具や玩具周辺商材が人気となりました。この結果、トイホビーの第3四半期累計期間は過去最高の業績となりました。

ネットワークエンターテインメントは、「DRAGON BALL」や「ワンピース」「アイドルマスター」などのネットワークコンテンツの主力タイトルが、イベントやアップデートなどの施策により安定的に推移しました。また、2019年度に投入した「ガンダムブレイカーモバイル」や「ソードアート・オンライン アリシゼーション・ブレイディング」などの新

作タイトルも力をつけてきています。家庭用ゲームでは、既存タイトルのリピート販売本数が前年同期を上回りました。足元では、1月に発売した「ドラゴンボールZ KAKAROT」がファンからの評価が高く、発売初週で出荷本数は150万本を突破し、2019年度中に200万本を目標としています。今後も、ネットワークコンテンツ、家庭用ゲームとも、引き続きクオリティの高い開発に注力します。

—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いては？

田口 リアルエンターテインメントは、アミューズメント施設において、国内既存店売上高が好調でした。また、バンダイナムコならではの新业态店舗の展開を推進し、スポーツアスレチック施設「TONDEMI」などの出店を行いました。業務用ゲームでは、大型タイトルの発売やバージョンアップのあった前年同期に及びませんでした。

映像音楽プロデュースは、「アイドルマスター」や「ラブライブ！サンシャイン!!」「アイドルリッシュセブン」などの映像音楽パッケージの販売やライブイベントの開催、「ガールズ&パンツァー」の新作映像の公開など、映像、音楽、ライブイベントでIPの



プロデュースを行い人気となりました。利益面では、複数の高付加価値パッケージタイトルの発売があった前年同期とのプロダクトミックスの違いが影響を与えました。現在新たな切り口のIPによる企画も複数進行していますので、今後にご期待いただければと思います。

IPクリエイションは、40周年を迎えた「機動戦士ガンダム」シリーズの映像制作、劇場やTVなどでの映像公開をはじめ、さまざまな話題の発信により、国内外でIPの話題喚起に取り組みました。また、ライセンス事業については、好調だった前年同期には及びませんでした。取引形態の構成が変動したことにより利益面への影響は限定的となりました。主力IPの一つであるラブライブ！シリーズについては、新作アニメの制作や新プロジェクトの展開も決まりましたので、今後さらに盛り上げていきたいと思っています。

## IPを通じ世界中のファンが 国境を越えてつながる世界を実現したい

— 2019年度通期見込を修正しました。  
田口 2019年度通期見込については、第3四半期までの実績や第4四半期の商品・サービスのマーケティング計画、さらに2020年度以降の事業展開に向け投資を含めたさまざまな施策を行うことを踏まえ精査しました。その結果、売上高見込7,200億円に変更はありませんが、営業利益見込を700億円から750億円に修正しました。

第4四半期については、前年同期の業績には及ばない見込です。その主な要因として、トイホビーでは、国内外のハイターゲット層向け商品展開強化に向けたグローバル市場でのECサイトのプロモーションや、ガンブラ40周年に向けた取り組みを予定しています。また、国内の年末年始商戦の市況を踏まえ、今後の見通しについては慎重に見ています。例年、第4四半期は翌年度に向けた主力IP立ち上げでコストが先行する時期となっています。今年度も、第4四半期に「ヒーリングっど♥プリキュア」と「魔進戦隊キラメイジャー」、さらに、4月からは海外展開も見据えた「デジモンアドベンチャー：」の商品展開がスタートします。2020年度に向け、これらIPをしっかりと立ち上げていきます。

第4四半期のネットワークエンターテインメントでは、ネットワークコンテンツの既存主力タイトルにおいて、イベントなどの継続的なユーザーへのアプローチを国内外で行います。それに加え、新規タイトルを強化し、安定した事業規模を維持していきます。ネットワークコンテンツの第4四半期の新規タイトルについては、前年同期より国内外で8タイトル多く投入することを予定しているため、開発費などの初期費用の負担が大きくなる見込です。家庭用ゲーム

では、第4四半期の投入タイトルは「ドラゴンボールZ KAKAROT」と「ONE PIECE 海賊無双4」となっています。「ONE PIECE 海賊無双4」については、3月下旬発売予定のため、2019年度はコスト先行となる見込です。また、第4四半期のタイトル編成や特性から、リピートタイトルの販売本数やダウンロード販売比率については、前年同期に及ばない見込です。2019年度は家庭用ゲームタイトルの端境期となりましたが、2020年は「THE IDOLM@STER STARLIT SEASON」「SWORD ART ONLINE Alicization Lycoris」「機動戦士ガンダム EXTREME VS. マキシブーストON」などの発売を予定しています。また、発売時期は未定ですが、ファンからの期待が高い「ELDEN RING」の開発も進めていますので、ご期待いただきたいと思えます。

— 2019年度の配当については？

田口 バンダイナムコホールディングスは、長期的に安定した配当水準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DOE2%をベースに、総還元性向50%以上を目標とした株主還元を実施することを基本方針としています。この基本方針に基づき、2019年度の年間の1株当たり配当予想につきましては、安定配当40円に業績連動配当83円を加え、

1株当たり年間123円に修正しました。なお、すでに1株当たり20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103円となります。

— ガンダム関連の動きが活発です。

田口 2019年が機動戦士ガンダム40周年、2020年がガンブラ40周年ということで、引き続きさまざまな方向からIPを盛り上げていきます。ガンブラ40周年に向けては、J.LEAGUEとのコラボレーション商品のような他社との協業や戦略商品の発売を行います。また、生産面においても静岡市の生産拠点の増強を実施し、今後の需要拡大に備えていきます。

現在ガンダムは、日本を含むアジア地域で人気が高いですが、今後は、“世界のガンダム”へ育成していきたいと考えています。特に、海外での認知を高めていくため、イベントの開催や商品・プロモーション展開の強化に加え、さまざまな施策を実施します。2020年には、横浜に“動くガンダム立像”を設置するほか、ドバイ万博では日本館のアンバサダーをガンダムがつとめます。また、JAXAが主体のプロジェクトにおいて、宇宙にガンブラが打ち上げられる「G-SATELLITE 宇宙へ」が実施されます。世界から日本や日本文化に注目が集まる2020年、次々に話題を発信し、期待を集め、この流れを現在ハリウッドと共同制作中の実写映画につなげていきたいと思えます。ガンダムというIPを通じ、世界中のファンが国境を越



▲家庭用ゲーム「ONE PIECE 海賊無双4」  
©尾田栄一郎/集英社・フジテレビ・東映アニメーション  
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.



◀ドバイ万博日本館  
仕様のガンダム  
©創通・サンライズ

## 株式会社バンダイナムコホールディングス 代表取締役社長 田口三昭



要です。IPにとって、顧客にとって、代替のきかない商品・サービスを提供できる存在となれるかどうかはバンダイナムコの存続がかかっています。私は、変化の先にバンダイナムコの未来があると確信しています。今後も時代の変化に柔軟に適合し、CHANGEし続けるグループを目指します。

えてつながるような世界を実現していきたいと思います。

— 取締役人事を発表しました。

田口 4月1日より、バンダイ社長の川口勝が、バンダイナムコホールディングス取締役副社長に就任します。これは、経営と業務執行の連携を深め、経営基盤をさらに強固にすることを目指してのものです。今後グループがALL BANDAI NAMCOで一体となり総合力を発揮していくためには、グループの各事業がもっと深く融合し、連動し、化学変化を起こすことが必要です。モノビジネスは其中で核となる事業の一つとなります。川口には、バンダイ社長を兼務しながら、バンダイナムコホールディングス副社長として全体最適の視点で、融合・連動の推進役となって欲しいと思います。

— 2020年度に向けた抱負は？

田口 デジタル化が直接的、間接的

にもたらす変化は、業界やマーケットの構造そのものを変えています。中期計画では、この変化に対応すべく「これまでの延長上に我々の未来は無い」という考えのもと、CHANGEをテーマとしています。時代のスピードは、我々が立ち止まることを許してくれません。我々がこれに立ち遅れたり、受け身にまわると、これまで築いてきた価値を根こそぎ失う可能性もあります。この変化の中で、我々の商品・サービスがどのように受け止められているかをしっかり確認し、次の打ち手を講じていかなければなりません。

これまでも今後も、バンダイナムコにとって重要なことは、現場、つまりは顧客の近くにおいて顧客の行動や考え方をしっかり感じることです。そして商品・サービスを提供するにあたっては、顧客のニーズをとらえてより本質を追求していくことが必

## バンダイナムコグループ主要会社の取締役体制 (2020年4月1日時点)

### (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
取締役副社長	川口 勝*
取締役	大津 修二
取締役	浅古 有寿
取締役 (非常勤)	宮河 恭夫
取締役 (非常勤)	萩原 仁
取締役 (非常勤)	川城 和実
取締役 (非常勤)	浅沼 誠
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
取締役 (社外)	川名 浩一

### (株)バンダイ

代表取締役社長	川口 勝
取締役	佐藤 明宏
取締役	桃井 信彦
取締役	鍛冶 慎次郎☆
取締役	富樫 憲☆
取締役 (非常勤)	辻 太郎
取締役 (非常勤)	宮河 恭夫☆

### (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	宮河 恭夫
常務取締役	宇田川 南欧
常務取締役	片島 直樹*
取締役	金野 徹
取締役	川崎 寛
取締役	清水 正洋
取締役 (非常勤)	内山 大輔*
取締役 (非常勤)	川口 勝

### (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
常務取締役	香川 誠二*
取締役	岩屋口 治夫
取締役	堀内 美康
取締役 (非常勤)	水野 貴大☆

### (株)バンダイナムコアート

代表取締役社長	川城 和実
代表取締役副社長	井上 俊次
専務取締役	河野 聡*
取締役	栗田 英幸
取締役	櫻井 優香
取締役	濱田 健二
取締役	上山 公一
取締役 (非常勤)	松村 起代子
取締役 (非常勤)	鈴木 孝明
取締役 (非常勤)	浅沼 誠

### (株)サンライズ

代表取締役社長	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)	竹中 一博
取締役 (非常勤)	稲垣 浩文
取締役 (非常勤)	堀内 美康
取締役 (非常勤)	河野 聡

☆新任 \* 役職変更

(株)バンダイナムコホールディングスは、2020年3月期の第3四半期累計期間（2019年4月～12月）の連結業績を発表しました。

\*\*\*\*\*

<トイホビー事業>

国内において「機動戦士ガンダム」シリーズのプラモデルやコレクターズフィギュアなどのハイターゲット層（大人層）向けの商品、定番IPの玩具や周辺商品が好調に推移しました。

海外においては、アジア地域でハイターゲット層に向けた商品や「ウルトラマン」シリーズなどの商品が人気となりました。欧米地域では、子ども層に加え、ハイターゲット層に向けた商品の販売・マーケティング強化に向けた取り組みを推進しました。

<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、ワールドワイド展開している「DRAGON BALL」シリーズや「ワンピース」、国内の「アイドルマスター」シリーズなどの主力タイトルがユーザーに向けた継続的な施策により安定的に推移しました。

家庭用ゲームにおいては、新作タイトル「CODE VEIN」を発売したほか、既存タイトルのリピーター販売が、

ユーザーに向けた継続的な施策により海外を中心に人気となりました。

<リアルエンターテインメント事業>

アミューズメント施設において、国内既存店売上高が前年同期を上回ったほか、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展開を推進しました。業務用ゲームは、大型タイトルの発売や人気タイトルのバージョンアップがあった前年同期に及びませんでした。

<映像音楽プロデュース事業>

「アイドルマスター」シリーズや「ラブライブ！サンシャイン!!」、「アイドルリッシュセブン」などの映像音楽パッケージソフトの販売やライブイベントの開催、「ガールズ&パンツァー」の新作映像の劇場公開などのIPプロデュース展開により、話題喚起をはかり人気となりました。利益面においては、複数の高付加価値パッケージソフトの発売があった前年同期とのプロダクトミックスの違いにより前年同期には及びませんでした。

<IPクリエイション事業>

40周年を迎えた「機動戦士ガンダム」シリーズなどにおいて新作映像の公開やさまざまな情報の発信によりIPの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、グループ横断での取り組みやアニメ製作体制強化などの施策を推進しました。ライセンス事業については前年同期に及びませんでした。利益面では取引形態の構成が変動したことにより影響は限定的となりました。

なお、通期の予想数値につきましては、第3四半期累計期間の実績、第4四半期に予定している商品・サービスのラインナップやマーケティング計画、さらに2021年3月期以降の事業展開に向けた投資などの施策の実施を予定していることから、下表の通り見込んでいます。

\*\*\*\*\*

バンダイナムコホールディングスでは、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ことを基本方針としています。これに基づき、2020年3月期年間の1株当たり配当予想について、ベース配当40円に業績連動配当83円を加え、1株当たり123円に修正します。なお、すでに1株当たり20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103円となります。

◆2020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
連結業績	532,576	72,096	73,431	52,904
前年同期増減率	100.7%	103.2%	102.8%	98.9%

◆2020年3月期通期の連結業績予想と前回予想

(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 (2020年2月発表)	720,000	75,000	76,500	54,000
前回予想 (2019年5月発表)	720,000	70,000	71,000	50,000

◆1株当たり配当金

	第2四半期末	期末	合計
今回予想 (2020年2月発表)	20円 (実績) ベース配当:20円	103円 ベース配当:20円 業績連動配当:83円	123円 ベース配当:40円 業績連動配当:83円
前期実績 (2018年4月～2019年3月)	18円 (実績)	127円 (実績)	145円 (実績)

◆2020年3月期第3四半期累計期間のセグメント別実績

(単位:百万円)

	売上高	セグメント利益
トイホビー	200,981	28,699
ネットワークエンターテインメント	232,034	36,485
リアルエンターテインメント	69,022	1,154
映像音楽プロデュース	31,611	5,596
IPクリエイション	11,714	3,515
その他	23,543	1,367
消去・全社	△36,331	△4,722
合計	532,576	72,096

※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。

## ヒーリングっど♥プリキュア

TVアニメ「プリキュア」シリーズ17作目となる新番組「ヒーリングっど♥プリキュア」(ABCテレビ・テレビ朝日系列、毎週日曜朝8時30分～)が、2月2日より放送中です。地球をむしばむ悪の組織「ビョージェンズ」から地球を守るため、地球を癒やし“お手当て”してきた地球のお医者さん見習い「ヒーリングアニマル」たちとプリキュアが力を合わせて戦うストーリーです。(株)バンダイから、なりきり玩具『キュアタッチ♥変身ヒーリングステッキDX』(6,480円、左画像)や、お医者さんごっこが楽しめるお世話ぬいぐるみ『ちょうしんきでピッ♥おしゃべりラテ』(7,800円、右画像)などの玩具を中心に、カプセルトイ、食玩、日用雑貨、文具などさまざまな商品を展開していきます。



©ABC-A・東映アニメーション



## 魔進戦隊キラメイジャー

「スーパー戦隊」シリーズ44作目となる新番組「魔進戦隊キラメイジャー」(テレビ朝日系列、毎週日曜朝9時30分～)が、3月8日より放送中です。本作は「乗り物×魔法石」がモチーフです。突如襲来した闇の軍団・ヨドン軍から地球を守るため、意思を持つ不思議な宝石・キラメイストーンから選ばれた5人の若者がキラメイジャーに変身します。キラメイストーンは、スーパービークル「キラメイ魔進」に変形し、キラメイジャーの相棒として共に戦います。バンダイから、変形・合体ロボ『キラメイジャーロボシリーズ01 魔進合体 DXキラメイジンセット』(7,200円、下画像)やなりきり玩具シリーズ、カプセルトイ、食玩、日用雑貨、文具など、さまざまなカテゴリーで商品を展開します。



©2020 テレビ朝日・東映AG・東映



## デジモンアドベンチャー：

新番組「デジモンアドベンチャー：」(フジテレビほか、毎週日曜朝9時～)の放送が4月5日よりスタートします。

本作は、1997年にバンダイが発売した携帯型液晶玩具「デジタルモンスター」のヒットを受けて1999年から放送されたTVアニメ「デジモンアドベンチャー」をリポートした完全新作アニメーションです。

バンダイナムコグループでは、玩具と家庭用ゲームを皮切りに、グループ各社から多彩な商品を発売します。欧米を中心に海外でも人気の高い「デジモン」シリーズを、グループが海外事業を加速するための重要なIPと位置づけ、2020年以降も国内外でさまざまな展開を行っていく予定です。



▲トレーディングカードゲーム



▲家庭用ゲーム

©本郷あきよし・フジテレビ・東映アニメーション

## アイドルリッシュセブン Second BEAT!

(株)バンダイナムコオンラインと(株)バンダイナムコアーツが製作に参加するTVアニメ「アイドルリッシュセブン Second BEAT!」の放送が4月よりスタートします。

本作は、バンダイナムコオンライン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をアニメ化した作品の2期シリーズです。メインキャストには1期のメンバーのほか、ゲームアプリケーションに登場するトップアイドル「Re:vale」が加わります。

2019年12月に開催したファン感謝祭vol.5では、放送に先駆けて第1話の先行上映を実施し、全国の映画館でライブビューイングを行い好評となりました。さらに1月7日の「アイナナ\*の日」を記念して、同日よりYouTubeほか各配信サイトで第1話の先行無料配信を実施中です。なお、バンダイナムコアーツより本作のBlu-ray & DVD第1巻を6月24日に発売し、以降毎月新巻をリリースしていく予定です。



©BNOI/アイナナ製作委員会

\*「アイドルリッシュセブン」の略称

## 「ガンプラ40周年」プロジェクトを始動

株BANDAI SPIRITSが展開している「機動戦士ガンダム」シリーズのプラモデル「ガンプラ」が2020年に発売40周年を迎えました。

「ガンプラ」は、1980年の発売以降、バンダイホビーセンター（静岡県にあるプラモデル自社工場）の匠の技術や自社オリジナルの成形技術を基礎として、色彩の再現度や組み立てやすさ、可動域などを追求してきました。現在までに累計出荷数5億個を突破する人気商品となっています。「ガンプラ40周年」では、“LINK”をテーマに「GUNPLA LINK PROJECT」と銘打ち、「ガンプラ」をたくさんの人に楽しんでいただけるイベントの開催、記念映像の制作、40年の集大成となる記念商品の発売やコラボレーション企画など、「ガンプラ」への想いを未来へつなげていくさまざまな施策を実施していきます。プロジェクトの詳細は、ガンプラ40周年公式サイト (<https://bandai-hobby.net/gunpla40th/>) で順次発表予定です。



©創通・サンライズ

## 「アイドルマスター」家庭用ゲーム最新作の制作を発表

バンダイナムコエンターテインメントは、「アイドルマスター」シリーズの家庭用ゲーム最新作「THE IDOLM@STER STARLIT SEASON」を、2020年にPlayStation®4/



Steam®にて発売します。「アイドルマスター」シリーズは、2005年にアイドルプロデュースが楽しめる業務用ゲームとして登場して以来、家庭用ゲーム、スマートフォン向けゲームアプリケーションのほか、音楽CD、ライブイベント、アニメ、グッズなど、グループを横断して商品・サービスを展開しているIPです。本作は、「アイドルマスター」「アイドルマスター シンデレラガールズ」「アイドルマスター ミリオンライブ!」「アイドルマスター シャイニーカラーズ」の4ブランドが合同でスペシャルユニットを結成し、新たな大型アイドルイベントに臨むという設定です。存在感と臨場感あふれる演出表現で、本作ならではの夢の共演が楽しめます。

©窪岡俊之 ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc

## 「namco池袋店」13年ぶりに繁華街激戦区に出店

株バンダイナムコアミューズメントは、「ヒューマックスパビリオン池袋サンシャイン60通り」の1階・地下1階にアミューズメント施設『namco池袋店』をオープンしました。同社がビデオゲーム機をそろえた繁華街型店舗を東京都内に出店するのは13年ぶり、ビデオゲーム機とシールプリント機の設置台数はともに地域最大級となっています。店頭には台湾ドリンク専門店「瑪蜜黛」を、地下1階には人気アニメやゲームの世界観を楽しめる「キャラポップストア」を併設しました。



池袋サンシャイン60通りは、約250mに競合5社の店舗がひしめく国内屈指の激戦区です。バンダイナムコアミューズメントでは、自社が開発するビデオゲーム機の公式プロモーションの拠点として同店を活用するほか、注目度の高い地域においてバンダイナムコならではの情報発信を行うことで、ブランド力の向上を目指します。

## インドに2店舗目のアミューズメント施設を出店

株BANDAI NAMCO INDIA PRIVATE LIMITEDは、インドのナビ・ムンバイ地域の商業施設「Seawoods Grand Central」内に『NAMCO Seawoods Grand Central』をオープンしました。ナビ・ムンバイ地域は急速に発展している地域で、同社のインド国内への出店は2店舗目となります。同店はインド最大級のファミリーエンターテインメントセンターとして、「Kids World」「Sports World」をはじめとする6つのゾーンで構成しています。日本でも人気の高いトランポリンなどのスポーツエンターテインメントアクティビティのほか、プロジェクターで投影されたコンテンツにボールをぶつけたりラリーをしたりして楽しむ「PARTY SQUASH」やデジタルお絵かきなど、インド初となるデジタルコンテンツを複数設置しています。バンダイナムコグループでは、今後も日本で培った施設運営ノウハウを生かし、グループならではの海外事業を展開していきます。



## ランティス公式楽譜ブランド「L SCORE」発足

(株)バンダイナムコアーツは、楽譜ブランド「L SCORE」を立ち上げ、楽譜配信サイトおよび電子書籍で購入できる電子楽譜の発売を開始しました。「L SCORE」は、アニメやゲーム関連の音楽を中心に展開するバンダイナムコアーツの音楽レーベル「ランティス」の楽曲を、身近に手軽に楽しめる楽譜ブランドです。オリジナル楽曲の作曲家が監修するピアノソロアレンジスコアを中心とした電子楽譜(1曲350円)を発売します。楽譜の表紙には楽曲に関連したアニメ作品のキャラクターやロゴ、アーティスト写真などを使用し、高いデザイン性で提供していきます。今後は、イベントの実施により演奏機会を創出していくほか、演奏動画投稿を通じた次世代のクリエイターやミュージシャンの発掘・育成なども行う予定です。バンダイナムコアーツでは、「聞く」「歌う」「演奏する」といったさまざまな機会の提供を通して、アニソン文化の発展に貢献していきます。 ©アイドリッシュセブン



「電子楽譜の一例」

## 「プリンセス・プリンシパル Crown Handler」第1章劇場公開

2017年に放送し、人気を博したオリジナルTVアニメーション「プリンセス・プリンシパル」の続編「プリンセス・プリンシパル Crown Handler」全6章の制作と劇場公開が決定しました。TVアニメーションに引き続き、アニメーション制作をバンダイナムコグループの(株)アクタスが担当します。本作は、TVアニメーションのその後を描く内容で、第1章は2020年4月10日に劇場公開となる予定です。



### <作品概要>

舞台は19世紀末。革命から10年、王国の名門クイーンズ・メイフェア校には女子高生を隠れ蓑に共和国スパイとして活動する5人の少女がいた。女王暗殺未遂事件を阻止し、カサブランカでの休養を終えた彼女たちにコントロールから新たな指令が下された。この任務をきっかけに5人の少女、チーム白鳩は国を揺るがす大きな渦に巻き込まれていくことになる――。

©Princess Principal Film Project

## ガンダム40周年記念アルバム「BEYOND」発売

『機動戦士ガンダム』40周年を記念し、(株)サンライズミュージックより音楽アルバム「BEYOND」を4月下旬に発売します(販売元: (株)ソニー・ミュージックソリューションズ)。

LUNA SEA/X JAPANのギタリストSUGIZO氏を総合音楽プロデューサーに迎え、2019年にNHKで放送されたTVアニメ『機動戦士ガンダム THE ORIGIN 前夜 赤い彗星』の主題歌楽曲のほか、本アルバムのために新規収録したガンダムシリーズのカバー曲をラインナップします。LUNA SEA、GLIM SPANKY、コムアイ(水曜日のカンパネラ)、miwa、アイナ・ジ・エンド(BiSH)といった豪華アーティストが参加し、音楽を通じてガンダムシリーズの世界が堪能できる一枚となっています。



©創通・サンライズ

## 「夢応援団」作品発表会を実施

バンダイナムコグループは、3月2日から31日まで、バンダイナムコ未来研究所(東京都港区)にて、「夢応援団～DREAM SUPPORT PROJECT～」の第1期生・12名の作品発表会を実施しています\*。

未来のエンターテインメントを創る若いクリエイターの夢を応援することを目的に、2019年4月に立ち上げた本プロジェクトでは、応募者に将来の夢への想いや自身が考案した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などを通じたスキルアップの機会を提供しました。このたびの作品発表会はその集大成となります。

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、その実現に向け今後もさまざまな施策を実施していく予定です。



プロジェクト第1期生とバンダイナムコグループ関係者

\*一般観覧の受付は行っていませんが、各作品は公式サイト(<https://yume-ouendan.jp/>)にてご覧いただけます。

## RG 汎用ヒト型決戦兵器 人造人間エヴァンゲリオン初号機

3月14日発売予定／4,500円

(株)BANDAI SPIRITS

「本物であること」を追求し、緻密なパーツ構成や質感表現を実現するプラモデル「RG」シリーズより、アクションポーズに徹底的にこだわった「エヴァンゲリオン初号機」を発売します。

胸部、腹部、背部の装甲パーツや、筋肉をイメージした内部パーツの可動により、劇中で特徴的に描かれる前かがみのポーズや大きく見上げるポーズ、開脚ポーズなどが再現できます。さらに、膝裏のパーツが本物の筋肉のように沈み込むことにより、人間のような関節可動も可能となりました。武器の格納といったギミックも多数搭載しているほか、カラフルに色分けされたパーツを組み上げるだけで精密なカラーリングを再現できます。なお、「エヴァンゲリオン新劇場版・序」に登場した地上への高速輸送用台座をセットにした「DX輸送台セット」(6,500円)も同時発売します。

※画像はイメージです。 ©カラー



## ポケットモンスターズ ギフトコレクション (全6種)

発売中／450円～1,000円

(株)ハート

季節催事菓子(クリスマスのブーツなどの催事用のセット商品)やポケット菓子(子ども向けや小さいサイズの商品)を展開するハートから、ホワイトデーのお返しにも最適な「ポケットモンスター」シリーズのギフト菓子を発売中です。

包み紙に「モンスターボール」のデザインを施したミルクチョコレートや、「ピカチュウ」をかたどったカスタードチョコ、「ピカチュウ」と「イーブイ」をプリントしたクランチチョコなどの菓子を、多彩な6種のパッケージにアソートしました。「ピカチュウ」と「イーブイ」が描かれた本商品専用の包装袋も用意し、手に取った瞬間から喜んでいただける商品となっています。



©Nintendo・Creatures・GAME FREAK・TV Tokyo・ShoPro・JR Kikaku ©Pokémon

## ブラウザゲームプラットフォーム「enza」対応 「NARUTO X BORUTO 忍者TRIBES」

今冬配信予定／基本プレイ無料(サービス内課金あり)

(株)バンダイナムコエンターテインメント

バンダイナムコエンターテインメントは、世界的に人気のオンラインアニメ視聴プラットフォーム「クランチロール」を運用するCrunchyroll, Inc.のグループ会社Crunchyroll Games, LLCと業務提携し、海外でも人気の高いTVアニメ『BORUTO-ボルト- NARUTO NEXT GENERATIONS』や『NARUTO-ナルト- 疾風伝』のキャラクターたちが登場する最新ブラウザゲーム「NARUTO X BORUTO 忍者TRIBES」を、日本、アメリカ、カナダにてサービス開始します。「クランチロール」の登録ユーザーは、「クランチロール」上でアニメなどのコンテンツを視聴後、デバイスを切り替えることなく本ゲームを楽しむことができます。



バンダイナムコエンターテインメントでは、アニメ、ゲーム、漫画をはじめ、さまざまなエンターテインメントを通じて総合的なIP体験をより多くのファンに提供することを目的に、今後も多彩なサービスの展開に取り組んでいきます。

©岸本斉史 スコット/集英社・テレビ東京・びえろ ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

## 家庭用ゲーム 「僕のヒーローアカデミア One's Justice2」

3月12日発売予定／7,600円(ダウンロード版同価格)、  
デラックスエディション：9,400円(ダウンロード専売)

(株)バンダイナムコエンターテインメント

本格対戦アクションゲーム「僕のヒーローアカデミア One's Justice」の続編が、前作を遥かに上回るボリュームでPlayStation®4、Nintendo Switch™、Xbox One(ダウンロード版)に登場します。バリエーション豊かな“個性”を持った40体以上のキャラクターたちが、それぞれの特徴を生かした動きでステージを縦横無尽に駆け回る大迫力の対戦アクションゲームで、プレイヤーはキャラクターの



“個性”を駆使し、白熱の戦闘を楽しむことができます。

主人公のデクや切島のインターン先で活躍するプロヒーロー「サー・ナイトアイ」や「ファットガム」、敵<ヴィラン>連合の「トゥウワイス」と「Mr.コンプレス」も参戦し、さらに激化した闘いをお楽しみいただけます。

©堀越耕平/集英社・僕のヒーローアカデミア製作委員会 ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.



## SPACE ATHLETIC 「TONDEMI YOKOSUKA」

4月下旬オープン予定/有料(時間課金制)

(株)バンダイナムコアミューズメント

都市型アスレチック施設「TONDEMI」の最新施設が、神奈川県横須賀市の商業施設「Coaska Bayside Stores」5階にオープンします。



「TONDEMI」はトランポリン、クライミングウォール、ロープウォークなど、世界中から集めたスポーツアクティビティを、天候に左右されず屋内で気軽に体験できる次世代の都市型アスレチック施設です。2017年に幕張新都心(千葉県)、2018年に平和島(東京都)、2019年に桑名(三重県)にオープンし、累計入場者数は100万人を突破しています。2020年を迎えますますます高まる国内のスポーツ熱を受け、横須賀店ではスポーツを楽しく気軽に体験できる新アクティビティを多数導入する予定です。



## 業務用ゲーム 「海物語 ラッキーマリンツアーズ」

2020年3月より順次稼働開始予定 (株)バンダイナムコアミューズメント (株)三洋物産が展開するIP「海物語シリーズ」の最新メダルゲームが、全国のアミューズメント施設で稼働を開始します。前作の『海物語ラッキーマリンシアター』の面白さはそのままに、「海物語シリーズ」ならではの多彩な演出はもちろん、メダルゲームオリジナルの演出も加え、遊びを盛り上げます。

店舗で目を引くデザインの筐体は、最大12名がプレイ可能で、本筐体ならではの新たなシステムも搭載します。わかりやすいゲームルールで、老若男女問わずお楽しみいただけるゲームです。



©SANYO BUSSAN CO.,LTD. ©BANDAI NAMCO Amusement Inc.

「海物語」は株式会社三洋物産の登録商標です。

## Blu-ray「ラブライブ! サンシャイン!! ファンディスク～Aqours Memories～」

3月19日発売予定/6,800円

(株)バンダイナムコアーツ

大人気アニメ「ラブライブ! サンシャイン!!」初のファンディスクです。2018年から2019年に開催された「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」での最終順位に応じた、Aqoursキャストによる撮り下ろしのご褒美ロケ映像「てくてくAqours PREMIUM」を収録するほか、2016年から2017年に放送されたTVアニメ「ラブライブ! サンシャイン!!」の1期と2期の映像をそれぞれ30分にまとめた総集編「30分でわかるラブライブ! サンシャイン!!」なども収録したファン待望のBlu-rayとなっています。特典に、「LOVELIVE! SUNSHINE!! UNIT LIVE ADVENTURE 2020 追加公演～PERFECT WORLD～」の二次先行抽選申込券のほか、スマートフォン向けゲームアプリケーション「ラブライブ! スクールアイドルフェスティバル ALL STARS」で楽しめるシリアルコード、特製ブックレットなどを付属した豪華商品です。



©2017 プロジェクトラブライブ! サンシャイン!!

## Blu-ray BOX 『機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ』

3月27日発売予定/Flagship Edition初回限定生産:60,000円、Standard Edition上巻・下巻:各27,000円

(株)バンダイナムコアーツ

大ヒットTVアニメシリーズ『機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ』初のBlu-ray BOXです。初回限定生産となる「Flagship Edition」は、本編全50話に加え、映像特典として2019年1月に開催されたイベント「3rd Anniversary “THE REFLECTION”」と、2019年11月に開催された「ピアノコンサート～Soul of the Iron-Blooded Orphans～」の映像を収録します。

特典には、キャラクターデザイン原案集やコミック「鉄血日和」全話のほか、新規描き下ろし漫画(4ページ)を収録したアーカイブブックが付属します。さらに、キャラクターデザイン原案・伊藤悠による描き下ろし収納ボックスと、アニメーター・千葉道徳と有澤寛による描き下ろしインナージャケットの豪華仕様で発売予定です。



©創通・サンライズ・MBS

## グループ内外との連携を加速しながら 世界に向けて高いクオリティの作品を発信

アニメーションの企画・製作、著作権・版権の管理・運用などを行うIPクリエイションユニットは、中期ビジョン「アニメ制作会社からIPプロデュース集団への進化」のもと、既存IPの強みを一層強固なものにするとともに、アニメーションという枠にとらわれないIP創出力の強化や、IPの魅力を世界に広げるIP発信力の強化にも積極的にチャレンジしています。今回は、同ユニットの主幹会社である(株)サンライズの浅沼誠社長に、事業環境や、注目タイトル、今後のビジョンなどを聞きました。

—社長就任から約1年です。

浅沼 2018年4月からサンライズ専務取締役として、2019年4月からは代表取締役社長として、IPクリエイションユニットの経営に携わっています。サンライズ以前は、主にゲームなどネットワークエンターテインメントの分野で、IPを活用した商品・サービスに携わっていました。ネットワークエンターテインメントにおいてもゲーム発のIPといった新規IPの創出は重要な施策の一つでしたが、IPクリエイションユニットは、IPを創出することはもちろん、それに加えて、他ユニットと深く連携することでIP価値の最大化を目指すことがミッションとなっています。

また、制作スタジオが中核となり構成されている点で、グループ内でもユニークなユニットと言えます。そうしたユニットの主幹会社において社長という任を預かることに重大な責務を感じるとともに、映像制作という

クリエイティブな事業に取り組むことに大きなやりがいも感じています。

—IPクリエイション事業を取り巻く環境は？

浅沼 もとより日本のアニメーションは、質と量において世界的に高い評価を得ていましたが、インターネットなどで気軽に観られる動画配信サービスが世界的に普及したことで、全世界で日本のアニメーションが視聴されるようになりました。これまで以上に、世界的なヒットを生み出せる環境が整ったといえます。

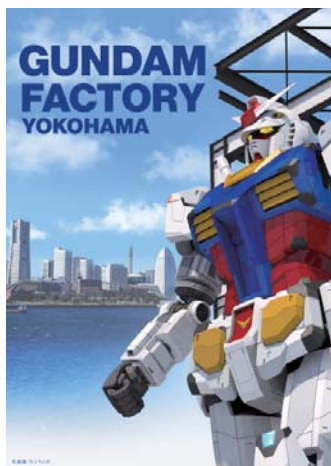
また、多くの国で手描きよりもCGアニメーションが主流になっているなか、日本のアニメは手描きならではの良さを強みとして進化してきました。サンライズはCG専門の制作部門を設置していますので、手描きの良さにどのようにCG技術を掛け合わせたらより魅力的なアニメ制作につながるができるか、自ら検証し、強化することができます。環境の変

化をチャンスと捉え、私たちの強みを生かした作品を世界に向けて発信していきたいと思っています。

—良質な作品を生み出すための秘訣は？

浅沼 高いクオリティを維持しつつ、スピードをもって、数多く作品づくりを行うことが重要です。ユーザーは、完成した映像をスクリーンで観て初めて、その作品の良さを判断することができます。企画を頭の中で考えているだけでは、ユーザーに評価していただけませんので、いち早く映像化することが必要です。とはいえ、作品制作はゼロからイチを生み出すことですので、大きな苦しみも伴います。それを乗り越えるためには、自分の作品企画を信じて突き進む強さが大切です。そのような意識を醸成するために、社内の経験豊富なプロデューサーや他ユニットの役員など、ユニット内外の有識者による講演会を定期的に開催し、社員が刺激を得られるような取り組みも行っています。

また、ユニットを越えてグループ内連携が進んでいることも、作品づくりの追い風になっています。私自身がバンダイナムコエンターテインメントの取締役を経てサンライズの社長に就任したように、グループ内の人材交流が進んでいることや、「IP軸戦略」のもと“新しいIPを生み出していこう”という意識がグループ



▲「ラブライブ!」新シリーズの制作が決定



▲「サンライズ作画塾」の様子

◀2020年10月に実物大の動くガンダムを横浜にて公開予定  
©創通・サンライズ

## 株式会社サンライズ 代表取締役社長 浅沼 誠



あさぬま まこと  
■浅沼 誠 社長のプロフィール

### <経歴>

- 1963年4月23日生
- 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
- 2004年4月 同社モバイル事業部部長
- 2005年6月 同社(株)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 (現(株)バンダイナムコエンターテインメント) 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
- 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事業部部長
- 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
- 2018年4月 (株)サンライズ専務取締役
- 2019年3月 SUNRISE SHANGHAI CO., LTD. 董事長 (現在)
- 2019年4月 (株)サンライズ代表取締役社長 (現在)
- 2019年6月 (株)バンダイナムコホールディングス取締役 (非常勤) IPクリエイションユニット担当 (現在)

全体に浸透してきたことが、大きく影響していると思います。グループとして新しいIPを創出し、生み出したIPを総合力でヒットさせ、得られた利益を次のIP創出に投資する、というバンダイナムコグループならではの循環を加速していきたいと思えます。

— 事業基盤の整備やグループ外連携も進めています。

浅沼 (株)ジーベックの映像制作事業を譲受し、(株)SUNRISE BEYONDを設立したほか、CG制作会社の(株)サブレイションや日本最大級のオリジナルマンガ専門の投稿プラットフォーム

の運営を行うエコーズ(株)に資本参加しました。アニメーション制作は工程が多く、一社でその工程を全て抱えることは難しいため、こうした施策を通して作品づくりのための基盤を強化することは重要だと考えています。また、アニメーターの人材不足が顕在化するなか、「サンライズ作画塾」を設立し、奨励金も支給して塾生の生活をサポートしながら、アニメーターの育成にも取り組んでいます。若い人材が技術を習得する機会をつくることで、アニメーション業界の活性化につなげていきたいと考えています。

## 「ガンダム」「ラブライブ！」などの人気IPのさらなる強化と新規IPの創出を推進

— 2019年にガンダム40周年を迎えました。

浅沼 「機動戦士ガンダム40周年プロジェクト」として、映像5作品を中心にさまざまな施策を展開しました。海外展開も強化し、7月には「機動戦士ガンダムNT」<sup>ナラティブ</sup>をガンダムシリーズで初めて中国大陸にて劇場公開したほか、公式 YouTube チャンネル「ガンダムチャンネル」を開設し、世界に向けてガンダム作品の発信を行っています。

2020年はガンダムシリーズ最新作「機動戦士ガンダム 閃光のハサウェイ」を7月23日より劇場公開するほか、実物大の動くガンダムを10月に横浜で一般公開する予定です。また、10月から開催されるドバイ万博では、ガンダムが日本館PRアンバサダーに任命されました。こうした大胆ともいえる施策を打ち出すことによって、ガンダムを世界的なIPへと飛躍させていきたいと思えます。

— ラブライブ！は9周年でした。  
浅沼 “9人”の少女たちの活動をテーマにした作品ということで、当初から“9周年”を一つの節目として考

えていました。シリーズに登場するスクールアイドルたちが集結する「ラブライブ！フェス」をはじめとしたライブイベントのほか、グッズ、映像、音楽など、多角的に周年施策を展開しました。このたび、新シリーズのTVアニメーションを制作することも決定しましたので、今後ますます盛り上げていきたいと思えます。

— 今後注目の作品は？

浅沼 グループのオリジナルIPである「アイカツ！」シリーズの最新作「アイカツオンパレード！」が、昨年10月より放送を開始し人気となっています。4月からは、月刊「アフタヌーン」で連載中の北海道のラジオ局を舞台にした漫画を原作としたTVアニメ「波よ聞いてくれ」もスタートします。さらに、ハリウッドと共同制作する実写版ガンダムや、Netflixでの配信を予定している「カウボーイビバップ」の米国実写TVシリーズなど、世界に向けた作品が控えているほか、新規IPの映像企画にも積極的に取り組んでいますので、ぜひご期待ください。

— 仕事におけるポリシーは？

浅沼 会社は現場の社員で動いています。もちろん経営陣が指示を出して動かしている部分もありますが、最終的には社員が自らモチベーションとロイヤリティを持って仕事に取り組むことが重要です。言われてやるのと、自らやるのでは、仕事のクオリティに違いが出ます。経営陣の役目は、社員が良いパフォーマンスを発揮するための環境を整えることであり、それが会社を良くする一番の手段だと考えています。社員一人ひとりが自主独立の精神で仕事と向き合うことができるよう、IPクリエイションユニット流のマネジメントスタイルを築いていきたいです。

## 東日本大震災被災地で 子どもたちに向けた活動を実施

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。1月には、宮城県の石巻市子どもセンター らいつにて絵本「くまのがっこう」の工作教室とプラモデル組立体験会を開催し、60名以上のお子さまと保護者にご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。



©Nintendo-Creatures-GAME FREAK-TV Tokyo-ShoPro-JR Kikaku ©Pokémon

## 「ドラゴンボールZ KAKAROT」をプロデュース

### 現場から

(株)バンダイナムコエンターテインメント CE事業部 はら りょうすけ 原 良 輔

2020年1月より世界各国でリリースを開始した家庭用ゲーム「ドラゴンボールZ KAKAROT」。今回は本作のプロデューサーを務める原良輔に話を聞きました。

**Q** 本作の概要について教えてください。

**A** 「ドラゴンボールZ KAKAROT」は、原作アニメ「ドラゴンボールZ」の世界を舞台に、主人公の孫悟空（カカロット）を追体験できる「悟空体験アクションRPG」となっています。孫悟空をはじめとするZ戦士たちを成長させ、原作に登場した強敵たちとバトルするという「ドラゴンボールZ」のメインストーリーを進めながら、サブストーリーや日常の世界観を楽しむことができます。

**Q** 本作ならではの特徴は？

**A** これまでのドラゴンボールのゲームはバトルが中心のタイトルが多かったのですが、本作はバトル要素に加え、従来のゲームでは描き切れなかった原作アニメの細かいシーンを数多く再現することで、「ドラゴンボールZ」の世界観をしっかりと演出しました。軸となるメイン

ストーリーはもちろん、自由な時間を使って空を飛んだり、大地を駆け回ったり、食事をしたり、悟空になった気分です「ドラゴンボールZ」の世界観を満喫することができます。また、原作アニメにはない新しいキャラクター「ポニー」を実装している点も本作ならではの特長です。

**Q** 工夫した点を教えてください。

**A** 通常のRPGでは、バトルを通して経験値を獲得しレベルアップさせていきますが、本作はこれに加えて「食事」もキャラクターのステータスを上げていくための重要な要素としました。狩猟や釣りで集めた食材を料理することで、パラメーターをアップさせることができます。この他にも修業をしたり、仲間とコミュニケーションを取ったり、フィールドに配置されているZオーブを集めてスキルをレベルアップさせたりと、さまざまな方法でキャラクターを強化させることができます。さらに、サブクエストといった“やり込み要素”も加え、お客さまの多様な楽しみ方に対応できるよう工夫し



2012年(株)バンダイナムコゲームス(現(株)バンダイナムコエンターテインメント)入社。業務用ゲームの営業部門、家庭用ゲームのマーケティング部門を経て、2017年4月より「ドラゴンボール」シリーズのゲーム企画開発を担当。

しました。

**Q** お客さまの反応はいかがですか？

**A** 日本はもちろん、海外も含めたドラゴンボールファンの熱量の高さを感じています。発売初週の出荷本数は150万本(ダウンロード版含む)を突破し、多くのお客さまにご好評いただいています。特にドラゴンボールの世界観の表現やRPGならではの遊びについて、高い評価をいただいています。皆さまに長く楽しんでいただけるよう、今後も継続的な施策を打ち出しながら運営にあたってまいりますので、どうぞご期待ください。

### 編集後記

当社は、株式の保有数に応じて株主優待ポイントを年1回贈呈し、ポイントに応じ複数の選択肢の中から株主様に優待品を選択いただく株主優待制度を導入しています。このたび、毎年ご好評いただいている「アートコレクション」(グループが商品・サービス展開するIPの描き下ろしイラストの複製)の2020年のテーマが、「機動戦士ガンダム」シリーズと「アイドルマスター」

シリーズに決定しました。2020年3月末日現在で当社株主名簿に記載または記録された株主様におかれましては、500株(4,000ポイント)でいずれか一つのイラストをご選択いただけますので、ぜひご検討いただければ幸いです。

これからもバンダイナムコグループをどうぞよろしくお願いたします。

