

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

新型コロナウイルス感染拡大防止策を継続するとともに エンターテインメント企業として人々の期待に応えていく

(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）連結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、2019年度の業績や今後の方向性、新型コロナウイルスによる影響などについて話を聞きました。

—新型コロナウイルスの影響で世界的な混乱が発生しています。

田口 このたびの新型コロナウイルス感染症によりお亡くなりになられた方々に謹んでお悔やみを申し上げますとともに、罹患された方々の一日も早い回復を心よりお祈り申し上げます。

バンダイナムコグループでは、お客様、社員やその家族、パートナー企業などのステークホルダーの皆さまの安全を最優先に考え、新型コロナウイルス感染拡大を防ぐための取り組みを継続します。また、今後も社会の一員として、私たちができること、ステークホルダーの皆さまから期待されることに取り組んでいきたいと思っております。

— 2019年度の業績と配当について説明してください。

田口 2019年度通期の業績は、売上高7,239億円、営業利益787億円となりました。第4四半期は、新型コロナウイルス感染拡大の影響を各事業で受けましたが、年間の業績については、売上高・営業利益ともに計画を達成することができました。

当社では、グループの競争力を一層強化し、財務面での健全性を維持しながら、継続した配当の実施と企業価値向上を実現することを目指し

ています。具体的には、長期的に安定した配当を維持し、併せて資本コストも意識した、DOE（純資産配当率）2%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。この方針に基づき、2019年度の年間配当は、ベース配当40円に業績連動配当92円を加え、132円（総還元性向50.3%）とさせていただきます。

— 2019年度の各事業の状況を総括してください。まず、トイホビーについてはどうですか？

田口 トイホビーは、ガンブラや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に推移したほか、国内で「仮面ライダー」などの定番IPや玩具周辺商材が人気となりました。また、アジア地域でハイターゲット層向け商品や「ウルトラマン」の玩具などが人気となりました。欧米地域では、ハイターゲット層に向けた商品の販売・マーケティングを強化しました。

第4四半期には、新型コロナウイルスの影響で、海外の自社工場および協力工場の生産に遅れが発生したほか、海外の玩具小売店休業や流通制限の影響を受けましたが、年間ではトイホビーとして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？

田口 ネットワークコンテンツの主要タイトルが安定的に推移しました。第4四半期においては、「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」が5周年イベントを実施した2月に国内過去最高の月次売上高となりました。これは、IPそのものの人気に加え、顧客に向けた継続的なアプローチが効果を発揮したためと考えています。

家庭用ゲームについては、大型タイトルの端境期となりましたが、「ドラゴンボールZ KAKAROT」などの新作タイトルが計画を上回る販売本数となりました。また、在宅需要の可能性もあると考えていますが、リピート販売も好調に推移しました。

新型コロナウイルスの影響としては、第4四半期において、海外の小売店の休業の影響を受けたほか、大型イベントの延期や自粛によるプロモーション面での影響が発生しました。（次ページに続く）

IP軸戦略をグローバルに展開するための施策に引き続き取り組む

—リアルエンターテインメントは？
田口 第4四半期に新型コロナウイルスの影響で、国内外のアミューズメント施設の休業を行いました。また、業務用ゲームでは、新製品投入の遅れや、販売計画の未達により前年度に及びませんでした。

今回、新型コロナウイルスの影響を最も受けたのがリアルエンターテインメントです。今後も、各地域での施設休業が続く可能性があるとともに、業務用ゲーム販売の需要に影響が出るリスクがあるとみています。このような市場環境を踏まえ、財務体質を強化するため、第4四半期末に業務用ゲームの仕掛品などの評価損を計上したほか、一部苦戦している施設の固定資産に係る減損損失として特別損失を計上しました。今後、リアルエンターテインメントでは、環境変化に適合することができる筋肉質な体質となることを目指します。

—映像音楽プロデュースは？

田口 映像音楽プロデュースは、「アイドルマスター」シリーズや「ラブライブ！」シリーズ、「アイドルリッパシュセブン」などのIPで、映像、音楽、ライブイベントが連携したIPプロデュース展開をはかり、人気となりました。しかしながら、高付加価値のパッケージソフトの販売が複数あった前年度とのプロダクトミックスの違いが業績に影響しました。

第4四半期には、新型コロナウイルスの影響でイベントの延期や自粛を行いました。それ以前に開催したイベントの好調などにより、業績への影響は限定的となりました。

—IPクリエイションは？

田口 IPクリエイションは、「機動戦士ガンダム」40周年に伴い、さまざまな話題の発信、TVアニメや映画などの新作映像の展開を行いました。ま

た、IP創出強化のため、製作体制の強化やグループ横断プロジェクトの推進などを行いました。利益面では、プロダクトミックスなどの違いにより、前年度を上回りました。なお、新たにグループ入りした(株)創通は、2020年度よりIPクリエイションユニットの所属となりますので、ガンダムIPをさらに盛り上げていきます。

なお、グループ全体で、2019年度の業績に対し、新型コロナウイルスの影響がどこまであったか線引きすることは非常に難しいのですが、施設の休業やイベント中止のような明らかなものを合算すると、概算で、売上高140億円、営業利益40億円の影響があったと考えています。

—2020年度の業績予想については？

田口 現時点では、2020年度の業績予想は未定とさせていただいています。経済や社会全体、個人の消費の動向が不透明な状況が当面継続するものと考えており、このような環境下で、ステークホルダーの皆さまに適切な予想を算出し、ご提示することは難しいと判断したためです。2020年度の業績予想につきましては、算出が可能になった段階で速やかに開示します。

今後、新型コロナウイルス感染拡大が続いた場合、グループを横断した影響としては、小売店の休業や物流制限、イベントの自粛や延期およ

びそれに伴う各種プロモーションへの影響が発生する可能性があります。これに加え、自社および協力工場における玩具などの生産スケジュールへの影響、家庭用ゲームやネットワークコンテンツの開発スケジュールや運営体制への影響、施設の休業による影響、映像製作スケジュールや作品公開時期への影響を想定しています。これらの事業上の影響をできるだけ軽減すべく、各事業においてさまざまな取り組みを行うとともに、これまで以上に、情報収集とスピーディな判断を行います。

また、リアルエンターテインメントにおいて、施設の休業継続により、アルバイト従業員の処遇の変更を行ったことを受け、新型コロナウイルス感染拡大に対する危機を経営として重く受け止め、グループとしてこの局面を乗り越えるべく、バンダイナムコホールディングスと(株)バンダイナムコアミューズメント2社の常勤取締役9名の2020年度5月～9月の月額基本報酬の減額を決定しました。

危機管理という観点では、バンダイナムコホールディングスの常勤取締役に加え、5つのユニットの代表取締役社長が参加する危機管理委員会を定期的に開催し、決定した方針を国内外のグループに周知し、各社が方針に沿った対応を行っています。

—新型コロナウイルス感染拡大防止に向けた支援活動については？

田口 バンダイナムコグループでは、国連財団とスイス慈善基金会在が設立



▲2020年は「ガンプラ40周年」プロジェクトを推進
©創通・サンライズ



▲次世代家庭用ゲーム機対応
「SCARLET NEXUS (スカーレットネクサス)」
SCARLET NEXUS™ & ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

した基金「COVID-19 Solidarity Response Fund for WHO」に1億円の支援金を拠出しました。同基金への各企業からの支援金は、WHO、国連世界食糧計画（WFP）、ユニセフ、CEPI（感染症流行対策イノベーション連合）の活動に役立てられているほか、医療物資の支援やワクチン・治療薬の開発などの実行支援に活用されています。

これに加え、金型製造技術を生かした飛沫防護マスクの生産、屋内でできる運動動画やゲームコンテンツの無料配信、厚生労働省との協力によるIPを活用した感染症予防の手洗い推進啓発ポスターの無料配信など、商品・サービスを通じた支援を実施しています。

— 2020年度以降の事業展開についてはどうですか？

田口 中期計画では、中長期の成長に向けて、さまざまな取り組みや仕

込みを行ってきました。グループ横断では、世界に向けた「ガンダム」のアピールと商品・サービスの展開強化、中国市場における事業の拡大、定番IPのイノベーションや新規IP創出プロジェクトを推進しています。

各事業においても、さまざまな展開を行っています。トイホビーでは、ハイターゲット層向け商品・サービスの拡大に向け、ガンプラ40周年の企画やグローバルECの体制強化に取り組んでいます。ネットワークエンターテインメントでは、新たなネットワークサービスや次世代機対応を含めた大型家庭用ゲームタイトルの開発に加え、海外を中心に「パックマン」40周年の企画を進めています。リアルエンターテインメントでは、次の成長に向け財務面・事業面での足場固めを行います。映像音楽プロデュースとIPクリエイションでは、定番IPの新シリーズや新作映像の製



作、ライブイベントの開催などを計画しています。

新型コロナウイルスの影響で、スケジュールなどの見直しも発生していますが、バンダイナムコの強みであるIP軸戦略のもと、我々の商品・サービス、IPマーケティングをグローバルに展開するという大きな方向性には変わりはありません。これら施策には、引き続きしっかりと取り組んでまいります。

顧客の嗜好や価値観の変化に ALL BANDAI NAMCOで対応

— 一定時株主総会が開催されます。

田口 2020年6月22日開催予定の株主総会においては、新型コロナウイルス感染拡大防止のためのさまざまな対策を行います。安全を最優先に考え、株主の皆さまにおかれましては、書面またはインターネットによる議決権の事前行使をいただき、ご来場を見合わせることをご検討いただきたいと思います。

また、事前登録制を導入し、抽選で当選された方のみのご出席とするなど、例年と異なる運営を行います。招集ご通知に記載している案内をご一読いただき、ご理解とご協力をいただきますよう何卒よろしくお願いたします。

— 今後の環境をどのようにとらえていますか？

田口 今回の新型コロナウイルスの

影響で、顧客の嗜好や価値観、また、私たちの働き方も大きく変わると思っています。顧客の価値観という点では、デジタル化がさらに加速する一方、リアルな空気感が必要なものの価値が改めて見直されるのではないかと考えています。人々にとって、本当に必要なものは何か問われることとなり、そういった欲求や期待に応えられるものが選ばれるようになるのではないのでしょうか。

また、在宅勤務などこれまでと異なる働き方やコミュニケーションを経て、おのずと、業務の選択と集中が行われていくと思います。今後もさまざまな変化が予想されますので、各地域や事業間で協力しALL BANDAI NAMCOで力を合わせて、厳しい環境にしっかりと適合していきたいと思っております。そして、環境変化に左右

されにくい体制や財務基盤をさらに強化していきます。

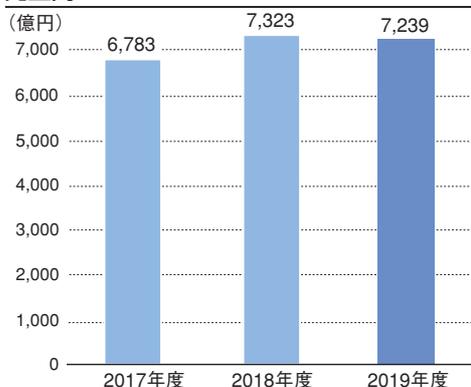
— 読者にメッセージをお願いします。

田口 国内外で人々の生活にさまざまな制限がかかる中、我々は、エンターテインメントが人々の心や暮らしの支えとなり、求められるものであることを、改めて実感しています。新型コロナウイルスの感染拡大が終息を迎えることを願うとともに、世界の人々の心が一日でも早く明るさを取り戻すことができるよう、世界中の社員たちが、商品・サービスやマーケティングのアイデアに知恵を絞り、準備をしています。世界の人々に夢や楽しみを提供し、心を潤すという我々の使命を果たすべく、皆さまの期待やニーズに対応していきたいと考えています。

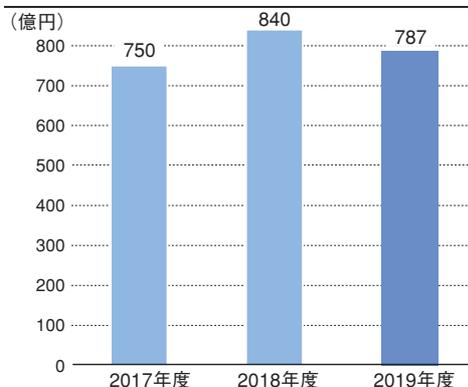
2020年3月期(2019年度)連結業績ハイライト

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)
2019年度 7,239 億円	2019年度 787 億円	2019年度 576 億円	2019年度 13.1 %
2018年度 7,323 億円	2018年度 840 億円	2018年度 633 億円	2018年度 15.5 %

売上高



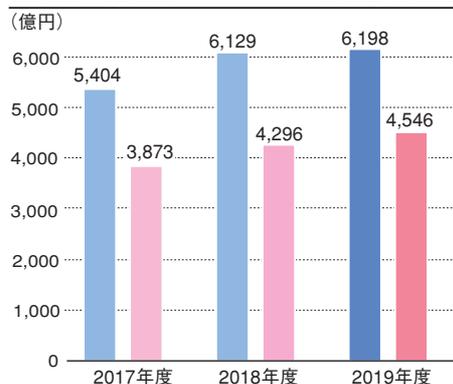
営業利益



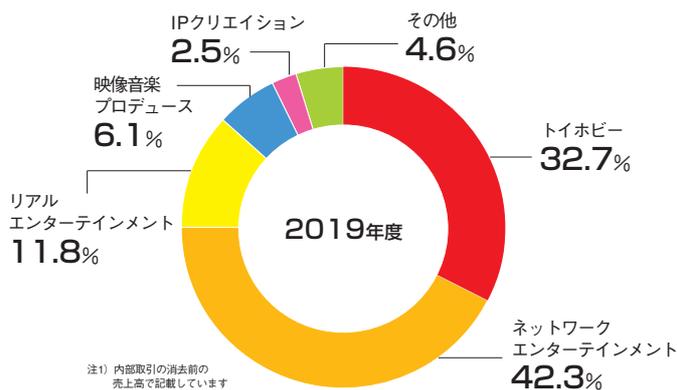
親会社株主に帰属する当期純利益



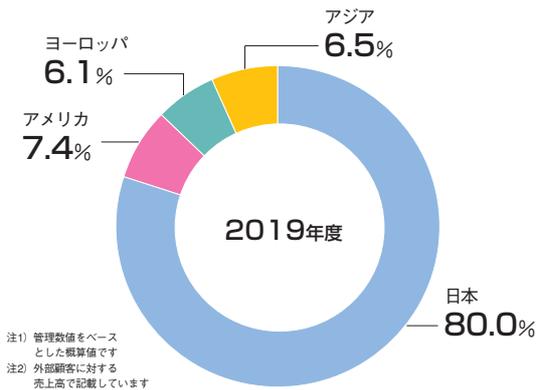
総資産・純資産



セグメント別売上高比率



所在地別売上高比率



トイホビー

売上高： 253,714百万円（前期比4.5%増）
セグメント利益： 26,733百万円（前期比23.1%増）

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ション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の玩具および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。

「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 飛電ゼロワンドライバー」
©2019 石森プロ・テレビ朝日・ADK EM・東映

ネットワークエンターテインメント

売上高： 328,079百万円（前期比3.8%減）
セグメント利益： 43,879百万円（前期比7.7%減）

ネットワークコンテンツにおいて、国内外で展開している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「ドラゴンボールZ KAKAROT」や「CODE VEIN」などが人気となったほか、既存タイトルのリピート販売が、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。



▲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」
©窪岡俊之 ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.



▲家庭用ゲーム「ドラゴンボールZ KAKAROT」
©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.

リアルエンターテインメント

売上高： 91,753百万円（前期比9.6%減）
セグメント利益： ▲1,502百万円（前期4,264百万円）

アミューズメント施設において、国内既存店売上高が安定的に推移したほか、バンダイナムコならではの体験を提供する新業態の展開を推進しました。しかしながら、第4四半期において新型コロナウイルス感染拡大を受け、国内外の施設を休業した影響を受けました。業務用ゲームは新製品投入の延期などにより前期に及びませんでした。また、足元の市場環境を踏まえ、業務用ゲームの仕掛品などの評価損を計上したほか、一部施設の固定資産に係る減損損失を特別損失に計上しました。



▲バラエティスポーツ施設「VS PARK」
©BANDAI NAMCO Amusement Inc.



▲屋内アスレチック施設「SPACE ATHLETIC TONDEMI」

映像音楽プロデュース

売上高： 46,951百万円（前期比3.1%増）
セグメント利益： 8,032百万円（前期比8.7%減）

「アイドルマスター」シリーズや「ラブライブ！」シリーズ、「アイドリッシュセブン」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。しかしながら、前期とのプロダクトミックスの違い、第4四半期において新型コロナウイルス感染拡大を受けイベント開催の延期や自粛を行ったことなどにより前期には及びませんでした。

「ガールズ&パンツァー 最終章」第2話
©GIRLS und PANZER Finale Projekt



Blu-ray「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

IPクリエイション

売上高： 19,750百万円（前期比12.1%減）
セグメント利益： 5,758百万円（前期比14.7%増）

40周年を迎えた「機動戦士ガンダム」シリーズなどにおける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。



▲ガンダム公式YouTubeチャンネル
「ガンダムチャンネル」



「ガンダムビルドダイバーズ Re:RISE」
©創通・サンライズ

関連事業会社

売上高： 35,752百万円（前期比20.1%増）
セグメント利益： 1,864百万円（前期比55.7%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。

ウルトラマンZ

「ウルトラマン」シリーズの最新作『ウルトラマンZ』（テレビ東京系、毎週土曜朝9時〜）が6月20日より放送を開始します。

「ウルトラマンゼット」は、10周年を迎えた「ウルトラマンゼロ」の弟子で、ゼロに憧れ、努力を重ねてついに「宇宙警備隊」の一員となった熱血ヒーローです。対怪獣ロボット部隊「ストレイジ」の新人パイロットである主人公が、ウルトラゼットライザーを使って「ウルトラマンゼット」に変身し、互いに前を向きながら一人前のヒーローへと変身していきます。(株)バンダイからは、変身・攻撃遊びが楽しめる『DXウルトラゼットライザー』（6,050円、右下*）などの玩具を中心に、カプセルトイ、食玩、日用雑貨などさまざまな商品を展開予定です。



*画像はウルトラゼットライザーにウルトラアクセスカード・ウルトラメダルをセットした状態です。
©円谷プロ©ウルトラマンZ製作委員会・テレビ東京

転生したらスライムだった件 第2期

(株)バンダイナムコアーツが製作に参画し、(株)エイトビットがアニメーション制作を担当するTVアニメ『転生したらスライムだった件』の第2期の放送が決定しました。

『転生したらスライムだった件』は、関連書籍がシリーズ累計1,800万部を突破した痛快転生エンターテインメントです。TVアニメ第2期は、第1部が2021年1月、第2部が2021年7月に放送開始予定となっています。

なお、バンダイナムコアーツとエイトビットは、アニメーションを中心とした映像作品および関連コンテンツの創出に関する業務提携を開始しました。両社はこれまでに『転生したらスライムだった件』をはじめ多くの作品で連携しており、このたびの業務提携によりさらなる関係強化をはかることで、新しいエンターテインメントの創出を目指していきます。



©川上泰樹・伏瀬・講談社/転スラ製作委員会

monster娘のお医者さん

バンダイナムコアーツが製作に参画する「monster娘のお医者さん」が7月よりテレビ放送を開始します。

本作は、折口良乃氏の原作、Zトン氏のイラストによる異色の人気ライトノベル（集英社ダッシュエックス文庫刊）をTVアニメ化するものです。魔族と人が共に暮らす街「リンド・ヴルム」を舞台に、人ならざる特徴を持つ女の子“monster娘”（モン娘）の生態に迫る、メディカルファンタジーです。出演キャストには、土岐隼一、大西沙織、ブリドカットセーラ恵美、藤井ゆきよ、嶋村侑といった、人気・実力を兼ね備えた若手声優が集結。新米医師のグレン先生と助手のサーフェが、見た目も構造も性質も異なるモン娘たちを救おうと全力で奔走します。



©折口良乃・Zトン/集英社・リンドヴルム医師会

TIGER & BUNNY 2

大ヒットアニメ『TIGER & BUNNY』の新シリーズ『TIGER & BUNNY 2』（企画・原作・制作：(株)バンダイナムコピクチャーズ）が2022年にスタートします。

『TIGER & BUNNY』は、“「NEXT」と呼ばれる特殊能力者がスポンサーロゴを背負って街の平和を守る”異色の「ヒーロー」たちの活躍を描くオリジナルアニメーションシリーズです。2011年にTV放送され、2012年、2014年には劇場版も公開し、長きにわたり支持されています。『TIGER & BUNNY 2』では、全シリーズに携わってきた西田征史氏（脚本・ストーリーディレクター）と桂正和氏（キャラクターデザイン・ヒーローデザイン）が再びタッグを組み、新たに加瀬充子監督を迎え、前作の続編を描きます。なお、放送開始から10周年となる2021年にはさまざまな施策でシリーズを盛り上げていく予定です。



©BNP/T&B2 PARTNERS

▶▶▶ 2020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2020年3月期の業績を踏まえ、2020年3月期の期末配当金は、ベース配当20円に業績連動配当92円を加え、1株当たり112円として、6月22日に開催予定の第15回定時株主総会に上程いたします。

2019年12月6日に、1株当たり20円の中間配当を実施いたしますので、期末配当金が株主総会で承認可決されますと、年間配当金は1株当たり132円（総還元性向50.3%）となります。

◆2020年3月期 年間配当金 内訳（予定）

中間配当	期末配当	合計
20円	112円	132円



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。

トップページ

IR・投資家情報

業績・財務情報

株式・債券情報

株式情報

（2020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	2,192,542個
株主数	34,563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）	34,715	15.78%
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社（信託口）	18,310	8.32%
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	2.08%
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）	4,211	1.91%
任天堂株式会社	3,845	1.75%
JP MORGAN CHASE BANK 385151	3,419	1.55%
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社（信託口7）	3,363	1.53%

（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	4,434
1単元以上	23,589
5単元以上	2,711
10単元以上	2,720
50単元以上	380
100単元以上	435
500単元以上	106
1,000単元以上	118
5,000単元以上	70

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	91,662
金融商品取引業者	5,124
その他の法人	25,444
外国法人等	72,486
個人・その他	25,240
自己名義株式	2,042

編集後記

このたびの新型コロナウイルス感染症によりお亡くなりになられた方々に謹んでお悔やみ申し上げますとともに、罹患された方々の一日も早い回復を心よりお祈り申し上げます。バンダイナムコグループでは、このような状況に鑑み、事業面や従業員の勤務体制などにおいて実行可能な施策に取り組んでいます。また、6月22日に開催予定の定時株主総会につきまして、例年と大

きく異なる対応をとらせていただきますが、皆さまのご理解とご協力を賜れば幸いです。このような事態に際し、エンターテインメントを通じて世界に「夢・遊び・感動」を提供することを目指すバンダイナムコグループだからこそできることがあると信じています。私たちの商品・サービスが、少しでも人々の心に夢や楽しさをもたらすことができるよう、グループ一丸となって取り組んでまいります。

▶▶▶▶ 第15回定時株主総会に関するお願いと当社の対応について

当社では、新型コロナウイルス感染拡大防止の観点から、2020年6月22日に開催予定の定時株主総会について、書面またはインターネットにより事前に議決権を行使していただき、会場へのご来場を見合わせることをご検討くださいますよう、株主の皆さまにお願いしております。なお、本株主総会の会場では、以下の対応を行なう予定です。株主の皆さまにおかれましては、ご理解とご協力を賜りますようお願い申し上げます。

*総会当日までの感染拡大の状況や行政の発表・指導内容等によって対応内容を更新する場合がございますので、当社ウェブサイト（<https://www.bandainamco.co.jp/ir/stock/meeting.html>）より適宜最新情報をご確認ください。

株主総会会場における当社の対応

◆事前登録制の導入

混雑による感染拡大を防止するため、出席を希望される株主さまに事前登録をお願いし、設置する座席数に合わせてご来場できる株主のかたを抽選させていただくことといたしました（詳細は6月5日にお送りしました招集ご通知をご覧ください）。なお、当選されたかたには6月15日に「ご来場確定通知」をメールにてお送りする予定です。事前に登録されなかった株主のかた、抽選にて当選されなかった株主のかた、および当選が確認できない株主のかたは入場することはできませんのであらかじめご了承ください。

◆入場時の対応

ご入場には「議決権行使書」と「ご来場確定通知」の2つが必要となります。なお、会場入り口付近に赤外線サーモグラフィカメラを設置します。37.5度以上の発熱が確認された場合や咳などの症状が確認された場合、入場をお断りさせていただきます。

◆展示会等の中止

例年株主総会后に実施しております当社商品・サービスの展示会、映像上映会、当社取締役との懇親会につきまして、本年は実施いたしません。

なお、本年より土産品^{*}の配布は取り止めさせていただきますので、あらかじめご了承ください。^{**}浅草花やしき1日フリーパス引換券を含みます。

▶▶▶▶ 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お申し込み、または申込専用はがきによるお申し込み^{*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} 2020年9月30日まで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お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」でご利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} アートコレクションは、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のための支援活動に充当されます。

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。