

BANDAI NAMCO

Fun for All into the Future

Bandai Namco News

〒108-0014 東京都港区芝5-37-8 バンダイナムコ未来研究所 Newsletter December 2025 No.81



BHCPDII

BANDAI HOBBY CENTER

PLAMO DESIGN INDUSTRIAL INSTITUTE

OPEN!

特集

(株)BANDAI SPIRITS

プラモデル新工場BHCPDIIオープン!

Close Up

(株)バンダイナムコホールディングス

取締役 CFO 辻 隆志



上半期業績として過去最高の売上高、IP別売上高ではガンダムシリーズが過去最高を記録

（株）バンダイナムコホールディングスは、2026年3月期（2025年度）上半期の業績と今後の見通しについて発表しました。今回は、業績や各事業の動向などについてバンダイナムコホールディングス 代表取締役社長の浅古有寿に聞きました。

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 CEO
浅古 有寿 Yuji Asako

— 2025年度上半期の業績を発表しました。

当中間連結会計期間の業績は、売上高6,438億円、営業利益1,054億円、経常利益1,101億円、親会社株主に帰属する中間純利益789億円となりました。売上高は過去最高、営業利益は前年同期には若干及ばないものの、多彩なIPと幅広い事業カテゴリによるポートフォリオ効果で、グループ全体では順調な形で折り返すことができました。

事業面では、玩具ホビー事業の収益が伸長したほか、アミューズメント事業が安定的に推移しました。デジタル事業と映像音楽事業についてはヒットタイトルや作品はあったものの前年同期とのプロダクトミックスの違いが業績に影響しました。IP展開においては、ガンダムシリーズの売上高がグループ全体で1,272億円となり大きく伸長しました。最新映像作品「機動戦士Gundam ジークアクス」、大阪・関西万博における「GUNDAM NEXT FUTURE PAVILION」出展等による話題の盛り上がり商品・サービス展開が非常に良い形で相乗効果を発揮しました。この結果、上半期の業績は、年初計画および8月5日に公表した修正予想数値をいずれも上回る結果となりました。

— 2025年度通期業績予想を見直しましたね。

通期業績予想数値につきましては、上半期の業績に加え、足元の市場環境や各事業の動向、下半期以降の商

品・サービスのマーケティング計画などを踏まえ、5月8日に公表しました予想数値を修正いたしました。年初計画の売上高1兆2,000億円、営業利益1,450億円に対して、新たな通期業績予想は売上高1兆2,500億円、営業利益1,650億円に見直しました。

なお、中間配当金につきましては、株主還元に関する基本方針の通り、1株あたり23円とさせていただきます。また、期末配当金につきましては、さまざまな状況を踏まえ、今後改めて検討させていただく予定です。

各事業の市場動向と下半期のトピックス

— 事業別の動向や事業トピックについて教えてください。玩具ホビー事業は？

玩具ホビー事業は各カテゴリの好調を継続し、8期連続過去最高業績を目指します。関税率上昇による下半期への影響については、セグメント利益で約10億円を見込んでいます。現状は、関税率の上昇分を自社で吸収するもの、価格を変更するもの、商品構成を見直すものなど、商品特性や価格帯に応じて対応しています。中長期的に

は、生産地域のさらなる分散や生産の一部を北米で行うことも検討していきたいと思えます。

費用面では、好調カテゴリの継続と、来年度以降の中期的な成長を見据え、国内外のイベントや、ブランド訴求のためのマーケティング施策などを強化します。

事業トピックとしては、玩具ホビー事業でも上半期にガンダムの売上を大きく伸ばしました。何か1つの商品やカテゴリだけが突出して貢献したのではなく、ガンプラに加え、カードやフィギュア、カプセルトイ、菓子など幅広く展開し、映像と連携したグループ全体の総合力がエンジンとなっています。

7月に発売したガンダムのトレーディングカードゲームは、好調な立ち上がりとなりました。長く市場に定着することを目的に、新弾の投入、イベントや情報発信など、きめ細かい施策を継続してまいります。市場の大きな北米においては、現地の専任チームとの密接な連携により、機動的な対応をはかることが可能となっています。

ガンプラは、7月から新工場の稼働を順次開始し、2026年夏のフル稼働に向け準備を進めています。また、ガンプラ45周年を締めくくる商品として、2026年1月には大型商品も発売予定です。海外では中国などアジアを中心にファンとのタッチポイントとなる直営店の出店も積極的に進めています。

たまごっちは、7月に発売した「Tamagotchi Paradise」がワールドワイドで人気となり、各地域でのライセンスビジネスを通じて、現地企業とのコラボレーションも多数展開しています。IPとしての認知も高まっており、引き続きワールドワイドでしっかり育成してまいります。

また、食玩からスタートした菓子ビジネスが、ウエハースなどのコレクション菓子をはじめ、チョコやグミなど、領域を拡大し、私たちならではの、おいしくて楽しいお菓子として、菓子専門メーカーに並ぶ存在感に育ってきて

います。アジアなど海外での需要も高まっており、身近な売り場でのファンとのタッチポイントとして、さらなる拡大を目指します。

— デジタル事業はいかがでしょうか？

デジタル事業の下半期は、主力アプリタイトルの人気の安定により、ネットワークコンテンツの売上高は前年同期を上回る見込みです。引き続きネットワークコンテンツがデジタル事業の収益基盤となります。家庭用ゲームにおいては、タイトル編成の違いから、新作・リピータイトルともに、販売本数は減少する見込みです。また、ワールドワイドタイトルを含む複数の新作タイトルの投入により、下半期においては、開発費の償却やプロモーションなどの費用が先行することを見込んでいます。

デジタル事業のトピックとしては、ネットワークコンテンツでは、「SDガンダム ジージェネレーション エターナル」が足元でも好調が継続しており、今後も映像との連動をはかり、長く遊んでいただけるタイトルに育成します。9月にローンチした「ドラゴンボール ゲキシン スクアドラ」は、ゲーム性に高い評価をいただいています。チームバトルという特性上、まずは集客数を増やすフェーズです。中期を見据え、しっかりと立ち上げてまいります。

家庭用ゲームでは、10月に発売したワールドワイドタイトル「リトルナイトメア3」が好調なスタートを切りました。年末商戦に向けさまざまなマーケティング施策を実行し、積み上げてまいります。足元では、たまごっちやデジモンのタイトルが、玩具ホビーと連携した展開により、スマッシュヒットとなっています。ワールドワイドタイトルでは、今後、「ELDEN RING NIGHTREIGN」のダウンロードコンテンツや、「CODE VEIN II」の発売を予定しています。長く売り伸ばしをはかり、IPとしても育成してまいります。

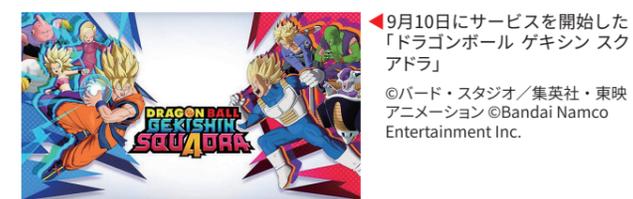


▲ 発売から好調を維持している「ガンダムカードゲーム」
©SOTSU・SUNRISE

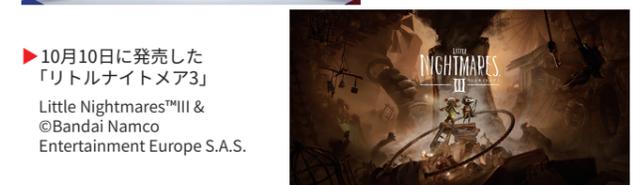
▶ 2026年1月発売予定の「PG UNLEASHED 1/60 vガンダム」
©SOTSU・SUNRISE

▲ ワールドワイドで人気となっている「Tamagotchi Paradise」
©BANDAI

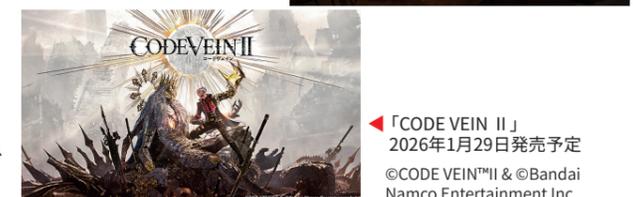
▲ 領域を拡大している菓子ビジネス「魚グミと釣りグミ」「キャラバキ 発掘恐竜チョコ」
©BANDAI



▶ 9月10日にサービスを開始した「ドラゴンボール ゲキシン スクアドラ」
©バード・スタジオ/集英社・東映アニメーション ©Bandai Namco Entertainment Inc.



▶ 10月10日に発売した「リトルナイトメア3」
Little Nightmares™III & ©Bandai Namco Entertainment Europe S.A.S.



▶ 「CODE VEIN II」
2026年1月29日発売予定
©CODE VEIN™II & ©Bandai Namco Entertainment Inc.

また、デジタル事業では、前中期計画で着手した開発体制の見直しが順調に進捗しています。最適なタイトルポートフォリオ構築を進めるとともに、クオリティの高いタイトル提供に向け、開発力の強化に取り組んでまいります。

—映像音楽事業はいかがでしょうか？

映像音楽事業は、上半期に続きグループの商品・サービスが好調なガンダムなどのライセンス収入などを見込んでいます。また、上半期に比べてイベント関連の売上増を見込んでいるほか、第4四半期には、「機動戦士Gundam GQuuuuuuX」のTVアニメ版の映像パッケージ発売を予定しています。

ガンダム作品では、「新機動戦記ガンダムW」の30周年を記念した過去の劇場作品の4K上映が好評で再上映も決定しました。北米における1stガンダムとして人気が高い作品ですので、今後の展開を検討したいと思います。10月末からは、「機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ」の10周年を記念した特別劇場作品の公開が始まりました。2026年1月には、いよいよ「機動戦士ガンダム 閃光のハサウェイ キルケーの魔女」が公開されます。今後もさまざまなファン層に向け、継続的に映像作品をお届けし、ファンとのつながりをより強固なものとしていきます。また、海外に拡大する人気を受け、国内外のガンダムファン向けの情報発信サイトを「GUNDAM Official Website」として統合しました。最大90カ国に向け、多言語で、同時に情報発信や無料映像配信を行います。さらに、2026年4月にユニット内の組織再編を行い、ガンダム関連の機能を集約し、IPとしてワールドワイドでのさらなる展開拡大をはかります。

映像音楽事業では、今後も、IP創出力を強化し、多彩

なIPを提供してまいります。

—アミューズメント事業については？

アミューズメント事業では、施設事業において、国内既存店売上高は下半期105.0%、通期で105.5%を見込んでいます。業務用ゲームにおいては、大型製品の販売は上半期が中心となり、下半期は翌期以降に向けた開発などの種まきを行います。費用面では、大型施設の出店関連の費用などを見込んでいます。

事業トピックでは、施設事業においては、今後も「バンダイナムコCross Store」や、商品・サービスのオフィシャルショップ、IPリテールショップの出店を強化します。12月には新宿にワンピースの公式旗艦店となる大型施設「ONE PIECE BASE SHOP」をオープンします。この施設は、アミューズメント事業が企画開発と運営を行い、トイホビーが商品開発を行います。これまでも取り組んできたグループ連携の強みを活用し、ここにしかないさまざまな体験、ここでしか買えない限定品などを楽しんでいただける施設となる予定ですので、ご期待ください。

業務用ゲーム機では、ワンピースのメダルゲーム機、湾岸ミッドナイトの新機種などを開発中です。バンダイナムコの強みを活かせる機器を今後も提供してまいります。



▲「ONE PIECE BASE SHOP」
©尾田栄一郎／集英社・フジテレビ・東映アニメーション
©Bandai Namco Experience Inc.



▲ONE PIECE初のメダルゲーム機「幻の秘石と運命の歯車」開発中
©尾田栄一郎／集英社・フジテレビ・東映アニメーション©Bandai Namco Experience Inc.
▲新筐体となる「湾岸ミッドナイト スピードイグニッション」開発中

©Michiharu Kusonoki/Kodansha Ltd. All rights reserved. GAME ©Bandai Namco Experience Inc. All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, vehicles, models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners, and used with such permissions.



▲30周年を記念した「新機動戦記ガンダムW Endless Waltz 特別篇」の4K上映が好評
©SOTSU・SUNRISE



▲10周年記念特別劇場作品「機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ ウルズハント」の公開
©SOTSU・SUNRISE



▲「機動戦士ガンダム 閃光のハサウェイ キルケーの魔女」2026年1月30日公開
©SOTSU・SUNRISE

大阪・関西万博で得られたファンとのつながりは大きな財産

—上半期では大阪・関西万博への出展も大きなトピックでしたが、いかがでしたか？

はい、ご存じの通り、10月13日に大阪・関西万博が閉幕しました。バンダイナムコグループが出展した「GUNDAM NEXT FUTURE PAVILION」は、累計入場者数が100万人を超え、調査会社による、来場者に向けた調査では、施設の世界観や、スタッフのホスピタリティが評価され、満足度の高いパビリオンの1位^(※1)に選んでいただきました。またSNSでも非常にたくさんの方々から情報発信をしていただき、注目度の高さを感じました。

業績理由や事業トピックスの振り返りでも触れましたが、万博での盛り上がりや、ガンダムの商品・サービスの販売に間違いなく結びついていると感じています。それ以上に、国内外のあらゆる世代の方にご覧いただき、体験いただいたことで、ガンダムファンとより深くつながり、新しいファンとも広くつながるきっかけをつくられたことを非常にうれしく思っています。万博を通じてつながった皆さんの笑顔を直接見ることができたことは、大きな励みと財産になりました。

(※1) ■データソース：ビデオリサーチ「ACR/ex」
■調査時期：2025年7月
■調査地区：関東(東京50km圏)・関西
■調査対象者：対象地区在住の男女12～69歳のうち大阪・関西万博来場経験者(700サンプル)

—最後に、読者にメッセージをお願いします。

バンダイナムコグループは、2025年9月29日に誕生から20周年を迎えました。バンダイとナムコの経営統合直後には、環境やファンの嗜好の変化に対応しきれず、苦しんだ時期もありました。2010年にIP軸戦略を掲げ、IPやファンと愚直に向き合い続けてきた結果が、今のバンダイナムコの基盤となっています。

世界のエンターテインメント領域において我々ができることはまだまだあります。さらに基盤を強化していくことに加え、今まで以上にさまざまなチャレンジを行い、あらゆるパートナーとともに、日本のエンターテインメントの可能性を切り開いていきたいと思えます。株主の皆さまにおかれましては、引き続きご支援いただけますようよろしくお願いいたします。



▲大阪・関西万博の最終日

2026年3月期 第2四半期 事業報告

◆2026年3月期第2四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 中間純利益
連結業績	643,816	105,481	110,196	78,909
前年同期比	105.3%	92.8%	95.4%	97.7%

◆2026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 [*] (2025年11月発表)	1,250,000	165,000	172,000	120,000
前期実績 (2024年4月～25年3月)	1,241,513	180,229	186,470	129,301

^{*} 予想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、保証したりするものではありません。

◆2026年3月期第2四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	317,830	65,035
デジタル	231,504	37,386
映像音楽	41,078	5,359
アミューズメント	75,380	7,046
その他	18,457	1,150
消去・全社	△40,436	△10,495
合計	643,816	105,481



ガンプラ増産体制完備!
バンダイホビーセンター新工場

BHCPDII

BANDAI HOBBY CENTER
PLAMO DESIGN INDUSTRIAL INSTITUTE

安定的な生産体制を確保する。その目的のため、従来から稼働していたバンダイホビーセンターに近接する敷地に設立された新工場「BANDAI HOBBY CENTER PLAMO DESIGN INDUSTRIAL INSTITUTE」（以下、BHCPDII）。2025年7月から稼働を開始しており、2026年度の本格稼働時にはプラモデル事業全体で2023年度比約35%の増産を予定。

また、工場はミュージアム併設型となっており、一般見学の受入（完全予約制）も実施。ガンプラ（ガンダムシリーズのプラモデル）をはじめとする各種プラモデルの展示に加えてプラモデルデザイン体験が可能で、顧客エンゲージメントの最大化が期待されます。

概要

名称：BANDAI HOBBY CENTER PLAMO DESIGN INDUSTRIAL INSTITUTE
(略称：BHCPDII / 略称読み：バンダイホビーセンターピーディーツー)

所在地：〒420-0813 静岡県静岡市葵区長沼500-15 [MAP→](#)

敷地面積：約14,724㎡

延床面積：約18,076㎡ 地上3階建て

成形機台数：多色成形機10台、単色成形機84台 ※2026年度の本格稼働時（予定）



静岡から世界へ。BANDAI SPIRITSプラモデルの新時代がスタート



(株)BANDAI SPIRITS
代表取締役社長
榊原 博
Hiroshi Sakakibara

BANDAI SPIRITSの未来を切り拓く新工場「BHCPDII」が稼働開始いたしました。本工場では、革新的な生産環境を構築するとともに、従業員が生き生きと楽しく働くことのできる職場環境を実現し、生産性・効率性を向上させています。魂を込めたモノづくりを通じて、高品質な製品を世界中に届けるとともに、BANDAI SPIRITSブランドのさらなる価値向上を目指してまいります。

併設のミュージアム「BHCPDII MUSEUM」は体験型にこだわり、来場者がモノづくりの楽しさを知り・興味を持っていただくことに加え、将来的に「モノづくりの仕事に就きたい!」と思っただきかけとなることを目指しています。

私たちは半世紀以上、静岡の地でプラモデル事業を展開してまいりました。今後も、従業員および地域の皆さま、そしてステークホルダーの皆さまと一緒にプラモデルの文化を発信し続けていきたいと思っています。



デザイン性あるユニフォームや成形機のカラーで働く人のモチベーションをUP!

次世代モノづくり環境・設備が切り拓く、プラモデルの新たな価値創造



(株)BANDAI SPIRITS
ホビーディビジョン
ゼネラルマネージャー
高橋 誠
Makoto Takahashi

新工場「BHCPDII」は、モノづくりの魅力を発信するために設計された“魅せる工場”です。

生産エリアでは、最新のマテハン機器と最適化された生産工程を導入し、少人化しても安定的に生産できる体制を構築しました。当社の誇る多色・単色成形から出荷まで、自動搬送システムによる一貫生産体制により運送コストを削減するほか、作業負荷の軽減と従業員がプラモデザイナーとしての創造性発揮を両立した、持続可能なモノづくり基盤を確立しています。

また、働く人の心と体の健康やウェルビーイングを重視し、工場内の空調や照明、設備や機器のカラー、ユニフォームのデザイン性にもこだわりました。こうした取り組みによって、働く人、関わる人々がこの事業に関わることを誇りに思える理想的な環境を整え、BANDAI SPIRITSの思いと魅力を世界に発信する舞台を創出します。

環境面では、最新の省エネ・創エネ設備を採用し、建物で消費するエネルギーゼロを達成できるZEB認証を取得。生産エリアで使用するエネルギーを創エネで賄うなど、積極的にCO2排出量の削減に取り組んでいます。また、耐震・耐水害性能に優れた建物構造により、大規模災害時でも人命を守り、事業継続を可能とする万全のBCP対策を講じています。

ミュージアム「BHCPDII MUSEUM」は、プラモデルの製造工程を“見る、知る、体験する”ことのできる「モノづくりの魅力発信基地」として、稼働中の工場見学のほか、ガンプラを含むプラモデルのデザイン体験が可能です。モデリング、カラーリング、金型、成形、パッケージデザインなどのプラモデルの一連の製造工程をタッチパネル上で体験でき、デザインしたパッケージ箱をお持ち帰りいただくことができるという、ファン

との新たな接点を創出。ブランド価値向上と追加収益源を確保し、来場者限定の商品販売やリピーター創出のための仕組みづくりにより、製造業の枠を超えた体験価値事業への展開を推進します。

地元の企業・社会との連携強化も実現し、地域に根差す愛される工場・施設として、地域経済の活性化にも一層貢献していきます。



「新静岡セノバ」では、新工場稼働とミュージアムオープンを記念して期間限定POP-UPストアをオープン ※現在は終了

バンダイホビーセンター最寄り駅の「長沼駅」に副駅名として「バンダイホビーセンター前」の表記が追加。静鉄で副駅名がつくのは初!



工場内はクリエイティビティを刺激するようなスタイリッシュなカラーリングが魅力



太陽光パネルを1,080枚※設置し、使用電力量低減など環境配慮にも積極的に着手 ※BHCと合わせると1,858枚

バンダイホビーセンター新工場の見学と
プラモデル企画開発体験ができる

BHCPDII

BANDAI HOBBY CENTER
PLAMO DESIGN INDUSTRIAL INSTITUTE
MUSEUM

新工場「BHCPDII」には、プラモデルの製造工程を「見る・知る・体験する」ことができる完全予約制体験型ミュージアム「BHCPDII MUSEUM」を併設しています。BANDAI SPIRITSのプラモデル製造における進化と挑戦の過程を見学し、学習し、実際に体験することで、大人から子どもまで幅広い年齢層にモノづくりの魅力をお伝えしています。完全予約制による質の高い体験提供としてオープンと同時に多くのお客様からご好評をいただいております。新たな事業機会としてブランド価値向上と収益創出に寄与しています。



POINT 見る



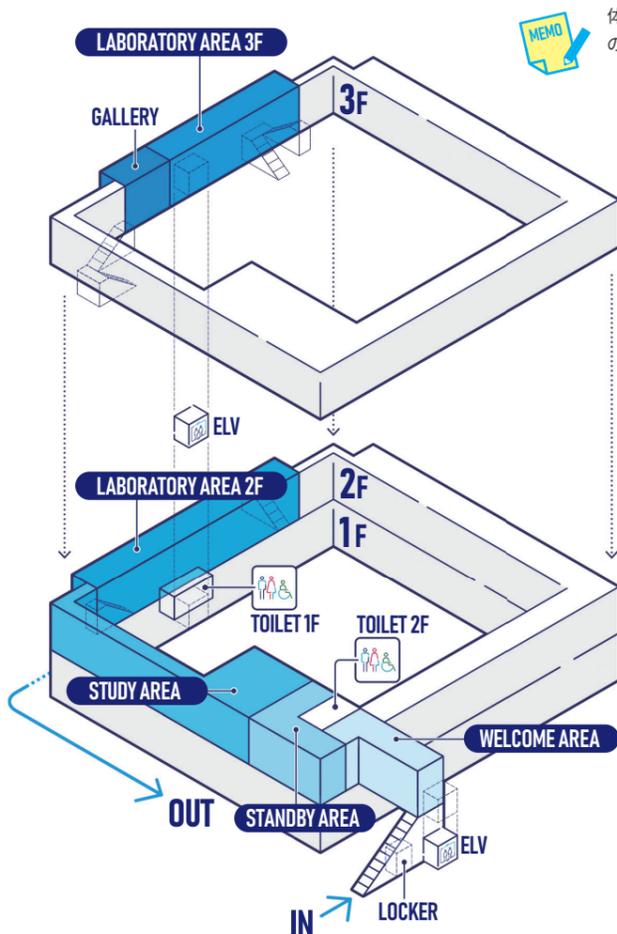
ミュージアムからは新工場の様子を見ることができ、成形機が稼働する臨場感ある製造現場を間近で観察可能!モノづくりの現場のリアルな雰囲気を感じることができます。



POINT 知る

館内には、バンダイホビーセンターの歴史と技術の進歩を知ることのできるエリアが充実。

50年以上に及ぶプラモデル製造で培ったノウハウや最新技術を学習できるスタディエリアでは、企画から設計、成形、出荷まで全工程の仕組みを理解することができ、プラモデル業界におけるBANDAI SPIRITSの技術革新と品質へのこだわりを深く学ぶことができます。



体験ができるラボラトリーエリアの壁にも注目。生産に欠かせない工具やガンブラの材料になる色とりどりのペレットはここでしか見ることができないので貴重!



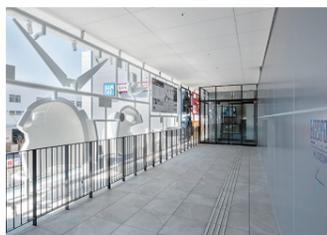
POINT 体験する

来場者が「プラモデザイナー」になりきって、プラモデルが生まれるまでの一連の過程を体験!自分専用の「DESIGNER ID」を作成し、各体験をスタート。主な内容は、プラモデルの形や色、金型、パッケージデザインなどをCGで設計します。体験終了後には、来場者がデザインしたオリジナルパッケージと、選択したモデルのランナープレートをお土産として受け取ることができます。



MEMO

ミュージアムエントランス前には1/1ガンダムのガンプラモニュメントが裏から見るのも新鮮!



MEMO

地域の方をはじめイベント会場でも多くの方に組み立てていただいたガンブラ4,000体の展示が圧巻!



MEMO

ミュージアム限定プラモデルが登場!来場者限定で、プレミアムバンダイにてオンライン購入が可能!

概要

名称: BANDAI HOBBY CENTER PLAMO DESIGN INDUSTRIAL INSTITUTE MUSEUM
(略称: BHCPDII MUSEUM / 略称読み: バンダイホビーセンターピーディーツーミュージアム)
営業時間: 9:00 ~ 17:30 (休館日: 日曜日・月曜日・祝日・年末年始・その他会社指定日)
場所: 〒420-0813 静岡県静岡市葵区長沼500-15 バンダイホビーセンター新工場2階・3階
料金: 大人13歳以上: 2,860円 / 小人: 1,100円 / 未就学児: 無料 (税10%込)
所要時間: 約90分
公式サイト: <https://bhcpdii.bandai-hobby.net>

※完全予約制 [ご予約はこちらから](#)



エントランスに入ると最初に現れる歴代のガンブラや30MSなどの商品企画書たち



MEMO

BANDAI SPIRITS プラモデル 公式PRアンバサダー LINKL PLANET

11月23日発売!
5th Single
『ミルユメカサナレ』



BANDAI SPIRITSのプラモデル公式PRアンバサダー。プラモデルの魅力ファンの皆さんと一緒に学び、プラモデルの楽しさを世界中に広める活動をしています。

MEMO

BHCPDIIには、表示がプラモデルデザインになっている箇所がたくさん!どこにどんなデザインがあるか探してみよう!



CloseUp 新任役員からのメッセージ

資本市場における“Fans”獲得のために— グループ全体で成長に向けた 投資や取り組みを推進

バンダイナムコグループでは、中期計画（2025年4月～2028年3月）において、成長投資戦略に加え新たな株主還元方針を掲げました。入社後ファイナンス領域を中心に歩み、今期から(株)バンダイナムコホールディングス 取締役およびチーフ ファイナンシャルオフィサー（CFO）に就任した辻 隆志より、財務戦略について株主・投資家の皆さまにご紹介いたします。



株式会社バンダイナムコホールディングス
取締役 CFO

辻 隆志 Takashi Tsuji

<プロフィール>

1968年7月22日生

1990年4月 (株)バンダイ入社

2007年4月 当社入社

2015年4月 当社コーポレートコミュニケーション室ゼネラルマネージャー

2018年4月 当社執行役員経営企画本部副本部長兼コーポレートコミュニケーション室、経営企画部ゼネラルマネージャー

2025年4月 当社執行役員CFO

経営企画本部長（現任）

(株)バンダイナムコビジネスアーク取締役（現任）

Bandai Namco Holdings Europe S.A.S.代表取締役社長（現任）

Bandai Namco Holdings UK Ltd.代表取締役社長（現任）

2025年6月 当社取締役 CFO（現任）

現場から、経営の中核へ

— 辻取締役は経理財務部や経営企画部門を中心に携わられてきましたね。

バンダイでは1年目から経理・会計業務全般に関わってきました。現在も稼働している連結会計ソフトの基盤を構築し、業務変革を主導するなど、全社的・俯瞰的な視点や、物事を多角的に捉えて本質を見極める視座を身につけてきたと思います。

バンダイナムコホールディングスでは経営企画本部のコーポレートコミュニケーション室でグループの最上位概念となるパーパス「Fun for All into the Future」制定に携わったほか、経営企画本部長として今中期計画の策定も推進しました。

— 今期よりCFOに就任されました。

今中期計画の策定にあたり、財務面では売上高・営業利益のみならず、資本政策や成長投資、株主還元といった要素にバランス良く目配りしながら計画を着実に推進する方針に舵を切りました。そこを統括していくのが私の第一の務めです。

資本戦略の透明性向上で、 中長期的な企業価値向上を加速

— 資本政策を開示された背景と狙いを教えてください。

これまでの中期計画や決算開示資料はP/Lの要素を用いた内容が多く、今後の計画や事業のトレンドを説明す

るものとしては適していましたが、一方で短期的な業績指標に注目が集まりやすい面もありました。さらなる企業価値向上のため、成長投資の考え方や、中長期的なキャピタルアロケーションを開示することで、どういう方向に向かっているのか、どのように企業価値や株主価値を高めていくのかをより分かりやすく説明したいと考えました。

前述したパーパスや中長期ビジョンの「Connect with Fans」が明らかにしているように、私たちは“Fans”があつてこそ価値を生み出すことができます。今中期計画ではこの“Fans”の意味内容を顧客だけでなくビジネスパートナー、株主、社員、社会など全方位のステークホルダーへとより明確に広げました。ステークホルダーの方々とともにFunを作り、展開していくことで、グループの成長と企業価値につなげる。同時に、社会を明るくするという社会的価値と、エンターテインメント経済圏を広げるという経済的価値も高めていく。バンダイナムコグループだけが良くなるのではなく、ステークホルダーとともに社会や経済全体への貢献を目指すことでより多くの投資家の皆さまからご支援をいただけるよう、透明性のある経営の実現に努めていきます。

— 株主還元方針の変更を図られています。

そうですね。株主の皆さまにとっても預けた資金がどのような成長機会に活用され、適正なリターンに結びついていくのかは最も重要でご関心のあるところだと思います。そのため、キャピタルアロケーションの開示を行いました。

株主還元においては、DOE3.60%を下限とし、総還元性向50%以上を基本方針とすることとしました。2025年3月期の年間配当金は1株当たり71円（ベース配当22円、業績連動配当49円）、DOEは6.2%となりました。また、前期の第4四半期に実施した約349億円の自己株式取得と合わせると、総還元性向は62.7%となりました。今後も基本方針に基づき、適切な株主還元を実施していきます。

— 中期計画発表後、資本市場からの反応はいかがでしたか。

長期的な投資戦略や目指すべき方向性が明確になったことについて、評価をいただいていると感じています。長期の成長戦略と株主還元方針のリバランスも含めて、株式市場から好意的に受け止められていると実感していますので、その期待に応えていきたいと思っています。

拡大する日本のIP需要を捉え、 グローバル市場での収益拡大へ

— 欧州の地域統括会社のマネジメントも担当されています。

今期はCFOに加えBandai Namco Holdings Europe S.A.SのPresident & CEO、Bandai Namco Holdings UK Ltd.のManaging Directorという2つのトップマネジメントポジションを務めることになりました。実際に欧州の統括責任者として現地へ赴き、売場の視察やイベントへの参加を重ねる中で、既に日本のIPがマーケットに浸透していること、非常に高いポテンシャルを有していることを肌で感じることができました。今後はさらなる展開強化を図りたいと思っています。

— グローバル市場における競争優位性をどのように捉えていますか。

バンダイナムコの強みは、多様なタッチポイントを保有し幅広い商品・サービスのビジネス展開をスピーディーに進められることです。これは各事業ユニットが自律性を持ち、スタートアップのような機動的な意思決定ができる体制があつてこそ実現できるものだと考えています。

海外では、まだ一部の事業やIPの展開が中心となっている状況ですが、日本のIPは人気が高く、キャラクター力やストーリー性、漫画文化に根ざした表現力など、グローバルに通用する魅力を持っています。私たちは日本のコンテンツ産業の中心でビジネスをさせていただいている一社ですので、日本のIPをグローバルに広げていく責任があると思っています。優先順位をつけて海外展開を進め、日本と近い仕組みを構築できれば、大きな競争優位性を築けるはずだと考えています。

— 最後に、ステークホルダーの皆さまへメッセージをお願いします。

今中期計画がスタートし、順調な進捗を見せています。私たちはファンの皆さま、ビジネスパートナー、そして株主や投資家の皆さまとともに夢・遊び・感動を創出し、グローバルに笑顔を届ける存在でありたいと思います。この想いをグループ全体でしっかりと共有し、より多くの皆さまと共創していきたいと考えておりますので、引き続きご支援を賜りますようお願い申し上げます。

株主優待 寄付のご報告

2025年3月末時点の(株)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、850名以上の株主の皆さまに寄付をご選択いただきました。その金額と当社からの拠出額を合わせ、合計1,000万円を公益社団法人セーブ・ザ・チルドレン・ジャパンに寄付します。この寄付金は、日本国内の子どもたちへの支援活動資金として活用される予定です。ご賛同いただいた株主の皆さまのご厚意に、心より感謝申し上げます。

「統合レポート2025」発行のお知らせ

このたび(株)バンダイナムコホールディングスは、グループの財務情報・非財務情報を総合的に報告する「バンダイナムコグループ 統合レポート2025」を発行しました。本誌では、グループが将来目指す姿や社会に提供する価値、ビジネスモデルや強みなどを紹介しています。詳細は当社ウェブサイトにて、ぜひご覧ください。



統合レポートURL

<https://www.bandainamco.co.jp/ir/library/integratedreports2025.html>



S U S T A I N A B I L I T Y

サステナビリティについて考える “サステナビリティ WEEK” 開催

バンダイナムコグループでは、従業員がサステナビリティについて考えるきっかけをつくることを目的に、サステナビリティ施策を集中的に実施する「サステナビリティ WEEK」を10月27～31日に開催しました。

2025年度は「サステナ ミテミナ ヤツテミナ」をキーワードに、メインイベントとしてグループのさまざまなサステナブル活動を共有・体験できるリアルイベント「サステナ博」を2日間開催。グループ内の相互理解を生み、よりサステナブル活動を広げることを目的にしています。

その他にも「先進企業の取り組み」「ハラスメント」「働き方」などのセミナーを開催したほか、社員食堂でのサステナブルメニューの提供や、地域の清掃活動などを実施しました。今後もサステナビリティ文化の醸成に取り組んでまいります。



▲メインビジュアル



▲「サステナ博」会場入り口



▲来場者の様子

Bandai Namco Newsを最後までお読みいただきありがとうございました。

次回発行は2026年6月となります。

