

Bandai Namco Filmworks Newsletter

バンダイナムコフィルムワークスのライセンス事業強化・拡大 様々なタッチポイントでファンとのつながりを育み、作品を未来へつなぐ。

国内外でアニメビジネスへの注目が高まるなか、作品は制作・放映するだけでなく、商品化やイベントの実施、様々なサービスを通じてファンと継続的な関係を築く時代へと変化しています。国内キャラクタービジネス市場も拡大を続け、2025 年度には 2.8 兆円規模※1 に達しました。こうした市場環境を踏まえ、バンダイナムコフィルムワークスでは 2025～2027 年度中期計画において「ライセンス事業の強化・拡大」を重点戦略の一つに位置付け、よりスピーディーかつ戦略的なライセンス展開を可能にする体制整備などの取り組みを行っています。

また、当社は 50 年にわたり数多くの映像作品を手掛け、著作権保有コンテンツは 1,213 作品(2026 年度 3 月末時点)にのぼります。これらの作品を長く愛され続ける IP※2 へ育てるため、商品やイベント、サービスなど様々なタッチポイントを通じてファンとの接点を創出し、その魅力と価値を広げています。

※1 参考:矢野経済研究所「キャラクタービジネスに関する調査(2026 年)」

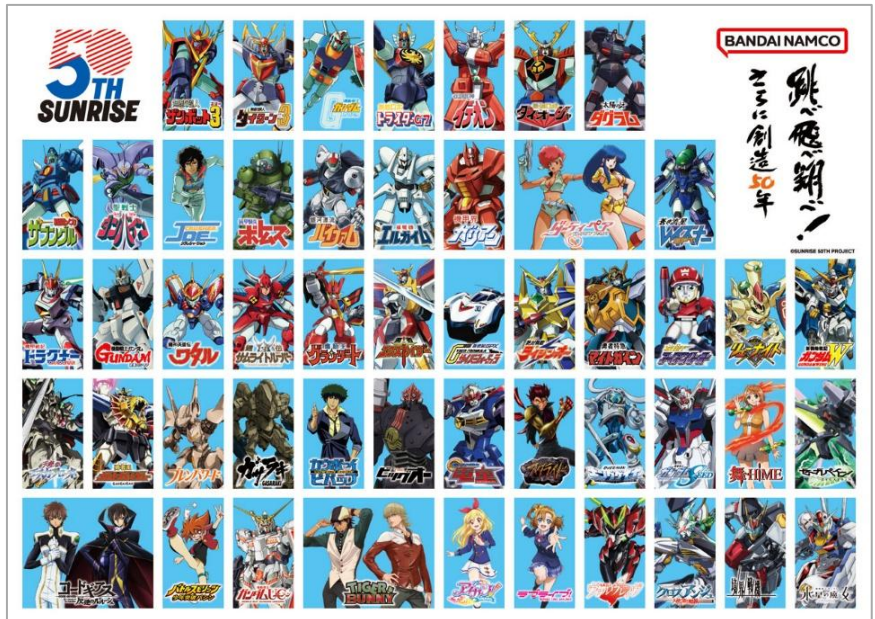
※2 IP:Intellectual Property キャラクターなどの知的財産

CASE01_500 超のライブラリ作品を未来へつなぐ

当社の大きな強みの一つが、50 年にわたり蓄積してきたライブラリ作品です。自社制作スタジオである SUNRISE Studios(サンライズスタジオ)が手掛けてきたサンライズブランド作品は 500 タイトルを超え、ガンダムシリーズや『装甲騎兵ボトムズ』をはじめとするオリジナルのリアルロボットアニメや、ラブライブ!シリーズ、コードギアスシリーズなど、世代を超えて愛される作品を数多く生み出してきました。

こうした作品群の魅力を改めて発信する取り組みとして展開しているのが「サンライズ 50 周年」プロジェクトです。2027 年にブランド誕生 50 周年を迎えることを記念し、2026 年から 2028 年までの 3 年間にわたり様々な施策を展開していま

す。今年 6 月 17 日には 500 以上の作品群から選ばれた 50 作品の新規描き下ろしビジュアルを公開しました。現在は各作品の全身ビジュアルをサンライズ公式 X で順次掲載し、作品の思い出を投稿いただくなど、周年期間を通じてファンとともに作品の魅力を再発見できる機会づくりに取り組んでいます。また、このビジュアルはライセンス業界最大級の専門展示会「ライセンシングジャパン」でも展開し、新たな商品化やコラボレーション創出につなげていきます。



公開時には X のトレンドワードにランクインするなど、大きな反響のあった描き下ろしのキービジュアル

CASE02_あの感動を、もう一度。劇場で再発見する作品の魅力

ライブラリ作品活用の新たな取り組みとして、8月28日から「バンダイナムコフィルムワークス セレクション Vol.1」をTOHO シネマズ5館で展開します。『機動戦士ガンダム SEED FREEDOM』(2024年)を皮切りに、『劇場版 アイドリッシュセブン LIVE 4bit THE BEYOND PERIOD』(2023年)、『劇場版 転生したらスライムだった件 蒼海の涙編』(2026年)、『ラブライブ! The School Idol Movie』(2015年)など、多くのファンに支持され続ける作品を上映。また、本施策は過去作品の再上映には留まらず、舞台挨拶やトークイベントの実施など、劇場というリアルな空間を通じてファン同士が作品体験を共有し、作品との新たな接点を創出することで、IPの価値をさらに高めていくことを目指しています。

バンダイナムコフィルムワークス セレクション Bandai Namco Film Works Selection vol.1



週替り 入場者プレゼント「特製クリアカード」

珠玉のライブラリ作品を週替わりで上映。上映作品のキービジュアルを使用した『特製クリアカード』を入場者プレゼントとして配布する。

※デザインは見本です。実際の特典物と異なる場合がございます。

Interview_ライセンス機能を集約し、ライセンス拡大を加速

よりスピーディーかつ戦略的なライセンス展開を可能にする体制を整えるため、ライセンス機能の集約・強化に向けて新たな体制でスタートした「商品ライセンス部」の取り組みや今後の展望について、同部の柿谷太一朗デビュティゼネラルマネージャーに話を聞きました。

——ライセンス機能集約による事業基盤強化とIP 展開力の向上

当社は2022年に3つの会社※3 が統合しました。当初は各セクションでライセンス業務を行っていましたが、その後業務統合や効率化を進め、今年度から「商品ライセンス部」としてライセンスアウト機能を集約しました。さらに、創通のライセンス事業も統合※4 したことで、より幅広い IP 展開が可能になりました。新体制がスタートし約5ヵ月経ちましたが、業務を統合するだけでなく、作品ごとの特性を大切にしながら、相互に良い影響を生み出す体制が整ってきたと感じています。また、様々な会社・部署から集まったメンバーで構成されているため、ノウハウや視点の多様性が一層広がっています。

※3: バンダイナムコグループのサンライズ、バンダイナムコアート、バンダイナムコライツマーケティングの3社

※4: 2026年4月1日、バンダイナムコグループの映像音楽ユニットの組織再編により、創通のガンダム関連事業、IP プロデュース事業を当社に統合。両社が手掛けてきた多様なジャンルのIP プロデュース・ライセンス機能を集約することで、より多様なIPの創出・拡大・育成を目指しています。

——ライセンスイン・アウト双方の経験が支えるIP 展開力

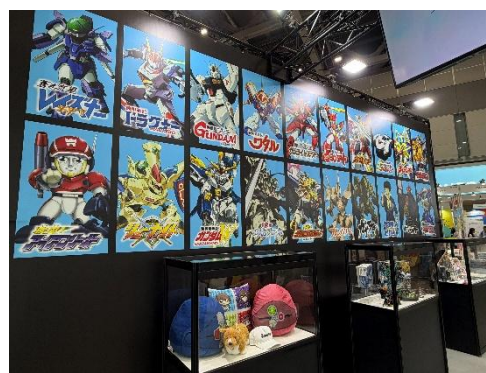
私自身のキャリアもグループ会社のバンダイからスタートしました。トイホビー事業でライセンスインを担当し、トレンドを捉えながら長期的な展開を考えることを重視してきました。現在はバンダイナムコフィルムワークスでライセンスアウトを担当していますが、IPをいかに長くファンの皆様楽しんでいただけるか?という視点は共通しています。また、IPを“創り、届け、育てる”という当社のミッションのもと、新規IPをどのように世の中に広げていくかを考え、実行することも重要な役割だと考えています。そのためにも、お取引先様に対して、作品の特徴や魅力をしっかりとお伝えすることを大切にしています。その上で、作品に適した商品やサービスをパートナーの皆様と一緒に広げていけるような営業活動を心掛けています。

——バンダイナムコフィルムワークスのライセンス事業における強みとは

当社の強みは、長年愛されてきた定番 IP と、毎年生み出される新作 IP がバランスよく存在している点です。また、バンダイナムコグループとしての総合力により、作品を幅広い商品・サービスに展開できる点も大きな特徴です。例えば『マリッジトキシシン』や『銀河特急 ミルキー☆サブウェイ』などの新作においても、放送に合わせてガシャポンや一番くじなどの展開を実現しており、よりタイムリーに、また作品の内容にしっかりと寄り添った商品化が可能となっています。さらに、サンライズブランドがこれまでに蓄積してきた 500 以上の作品群も大きな資産です。

——「サンライズ50周年」プロジェクトに向けて

この 500 以上のライブラリ作品の魅力を再発見するべく今年からスタートした「サンライズ 50 周年」プロジェクトにおいても、ライセンス展開は重要な役割を担っています。6月17日に発表した50作品の新規描き下ろしビジュアルは、公開時に X のトレンドワードにランクインするなど、大きな反響をいただきました。公開同日から開催された第 19 回ライセンシングジャパンにおいても「サンライズ 50 周年」ビジュアルを使用したブースを展開し、多くのお客様に足を止めていただきました。会場での商品化に関するお問い合わせも例年以上に多く、手応えを感じています。現在様々なお話をいただいております、ぜひ今後の展開にご期待いただければと思います。



——今後の展望

当社における国内ライセンス売上は成長を続けており、この流れを維持しながら、今後は定番 IP のさらなる活性化と、新規 IP の立ち上げをいかに加速させるかが重要だと考えています。グッズやゲーム、遊技機やタイアップなどを通じてファンの皆様に作品を楽しんでいただくことは、IP への愛着を高める大きな1つの要素です。今後も多様なライセンス展開を通じて、ファンとの接点を広げていきたいと考えています。また、年々拡大し続けるグローバル市場にも対応していきます。当社のグローバルライセンス部門と、企画段階でしっかりと連携し国内のノウハウを共有しながら、世界中のファンの皆様へも商品やサービスを通じて IP の魅力をお届けしてまいります。



株式会社バンダイナムコフィルムワークス マネジメント事業本部 商品ライセンス部
デピュティゼネラルマネージャー 柿谷 太一朗

2000 年株式会社バンダイ入社。トイ事業・メディア部門を経て、2021 年よりトイホビー事業での経験を活かしライセンスアウト業務に従事。2026 年より新設された商品ライセンス部デピュティゼネラルマネージャーとして、IP の魅力を様々な形でファンへお届けするべく、ライセンスビジネスを牽引する。

当社は総合映像エンターテインメント企業として、作品をつくるだけでなく、その魅力をファンの皆様に届け、長く愛される IP へと育てていくことを目指しています。ライセンス事業は、そのための重要な役割を担っています。「サンライズ 50 周年」プロジェクトや「バンダイナムコフィルムワークス セレクション」は、その取り組みの一例です。

今後も商品、イベント、サービス、グローバル展開など多様な領域で IP 価値向上に取り組み、世界中のファンとの新たな出会いやつながりを広げてまいります。

【公式サイト】

- ・「サンライズ 50 周年」プロジェクト:<https://www.sunrise-inc.co.jp/50th/>
- ・バンダイナムコフィルムワークス セレクション:<https://v-storage.jp/sp-site/bnf-selection/>

【著作権表記】

©SUNRISE 50TH PROJECT

©サンライズ ©金城宗幸・三宮宏太・ノ村優介・講談社/「劇場版ブルーロック」製作委員会 ©BNOI/劇場版アイナナ製作委員会 ©川上泰樹・伏瀬・講談社/転スラ製作委員会 © 2015 プロジェクトラブライブ!ムービー ©1989 HEADGEAR/BANDAI VISUAL/TOHOKUSHINSHA ©1993 HEADGEAR/BANDAI VISUAL/TOHOKUSHINSHA/Production I.G ©「パリに咲くエトワール」製作委員会 ©バード・スタジオ/集英社 ©SAND LAND 製作委員会

株式会社バンダイナムコフィルムワークス



株式会社バンダイナムコフィルムワークスは、映像作品を企画、製作し、テレビ、映画、配信など様々なメディアを通してお届けするだけでなく、著作権・版権の管理運用、映像関連商品の企画・販売や映像関連サービスを通して、世界中の皆様幅広く発信しております。川上から川下まで担う総合映像エンターテインメント企業として、“いいもの”を生み出し、しっかりと皆様にお届けし続けてまいります。

主な事業内容

アニメーションなどの映像コンテンツおよび映像関連サービスの企画・製作・販売および著作権の管理・運用

<https://www.bnfw.co.jp/>