

2026 Jun.

Bandai Namco Filmworks Journal

発行：株式会社バンダイナムコフィルムワークス 広報チーム



# — Bandai Namco Filmworks — Journal

バンダイナムコフィルムワークスが手掛ける作品や  
取り組みについて、担当者の声などを通じてご紹介します

バンダイナムコフィルムワークスのライセンス事業拡大

## あの作品の魅力に、再び出会う 多様なタッチポイントで作品の価値を再創出

**国**内におけるキャラクタービジネスの市場規模は、2024年度には2.7兆円を超え、年々拡大を続けています。(矢野経済研究所調べ)  
当社も2025-2027年度中期計画の重点戦略の1つに「ライセンス事業の拡大」を掲げ、様々な取り組みを行っております。  
また、50年の長きにわたり手掛けてきた作品は500以上、さらに、当社グループの映像音楽ユニット全体では著作権を保有する作品数が1,213作品、時間にして約6,146時間ものライブラリを保有しています。(2026年3月末時点) 今回は、当社の強みでもあるライブラリ作品の価値最大化に向けた様々な取り組みを、担当者の声とともにご紹介いたします。

## 「サンライズ50周年」プロジェクトで ライブラリ作品の魅力を再発見！

当社の自社スタジオであるSUNRISE Studios (サンライズスタジオ) 制作のアニメーションを中心とする作品ブランド「サンライズ」1作目となる『無敵超人ザンボット3』が、放送開始から2027年で50周年を迎えることを記念し、2026年からの3年間を「サンライズ50周年」プロジェクト期間として、様々な記念施策を展開しています。6月17日には、選りすぐりの50作品を新規に描き下ろしたビジュアルを一挙公開。現在は各作品のキャラクターやロボット等の全身ビジュアルをサンライズ公式Xで順次公開し、ファンの皆さんがそれぞれの思い出を語るなど、周年とともに楽しんでいただいております！



©SUNRISE  
©SUNRISE 50TH PROJECT



## 担当者インタビュー

当社のライセンス事業拡大戦略を加速するべく、今期新たに設立された「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ピュティゼネラルマネージャーに話を聞きました。

### 商品ライセンス部の設立について

当社は2022年に3つの会社が統合しました。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※1したことで、より幅広いIP※2展開が可能になりました。新体制がスタートし約3ヶ月が経ちましたが、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。

※1 2026年4月1日、バンダイナムコブルーの映像音楽ユニット内の組織再編により、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しました。両社が手掛けてきた様々なジャンルの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。 ※2 Intellectual Property：キャラクターなどの知的財産

### 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、いかにIPを長くファンの皆様に楽しんでもいただく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。



第19回ライセンシングジャパン出展ブースの様子

## 今後の展望をお聞かせください

当社における国内ライセンス事業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、企画段階から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。

### interview



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。トイホビー事業・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。

©SUNRISE 50TH PROJECT ©サンライズ ©高千穂&スタジオぬえ・サンライズ ©SUNRISE ©サンライズ・R ©伊東岳彦/集英社・サンライズ ©SUNRISE・BV・WOWOW ©サンライズ・プロジェクトゼーガ  
©SUNRISE/PROJECT GEASS Character Design ©2006-2017 CLAMP ST ©BNP ©BNP/T&B PARTNERS ©BNP/BANDAI, DENTSU, TV TOKYO ©2013 プロジェクトラブライブ!  
©SUNRISE/VVV Committee ©SUNRISE/PROJECT ANGE ©2021 SUNRISE BEYOND INC. ©サンライズ・MBS

↑  
BACK TO TOP