

「第 3 回ガンダムカンファレンス」開催 「ガンダムメタバースプロジェクト」の展望を発表！ ガンダムを通じて社会問題を考えるサステナブルプロジェクト「GUDA」より 「ガンダムオープンイノベーション」の続報も発表

バンダイナムコグループの横断プロジェクト「ガンダムプロジェクト」は、本日、バンダイナムコグループのガンダム事業統括者であるチーフガンダムオフィサー（CGO） 藤原 孝史（ふじわら こうじ）が登壇し、「第 3 回ガンダムカンファレンス」を開催いたしました。

第 3 回となる今回のカンファレンスでは、ガンダムの IP（キャラクターなどの知的財産）価値を向上させ、SP（Social Property／社会的アイコン）として成長させるための構想として、新たにワールドワイド戦略軸、作品軸、GUDA（※）軸のプロジェクトをスタートさせることを発表いたしました。

ワールドワイド戦略軸では、バンダイナムコグループが 2022 年 4 月から掲げる中期ビジョン「Connect with Fans」のもと、その重点戦略の一つである、IP でファンとつながるための新しい仕組み「ガンダムメタバースプロジェクト」について、今後の展望を発表いたしました。作品軸では、2022 年ガンダムシリーズ TV アニメーション最新作の『機動戦士ガンダム 水星の魔女』についての最新情報を、GUDA 軸では、社会課題に対してガンダムと未来技術を掛け合わせるにより未来の夢と希望を現実化するプログラム、「ガンダムオープンイノベーション」に関する続報を発表いたしました。

今後も、バンダイナムコグループだけでは成しえないことに挑戦し、SP への成長を図りながら、ガンダムを通じてより良い未来の実現を目指してまいります。引き続き、ガンダムの各種プロジェクトにご期待ください。

※ガンダムを通じて社会問題を考えるサステナブルプロジェクト「GUNDAM UNIVERSAL CENTURY DEVELOPMENT ACTION」の略称

— 本日の発表内容 —

【 ワールドワイド戦略軸 】

■「ガンダムメタバースプロジェクト」に関して

- 目指す姿について
- 「SIDE-G」への歩み

【 作品軸 】

■ガンダムシリーズ TV アニメーション最新作『機動戦士ガンダム 水星の魔女』に関して

【 GUDA 軸 】

■「ガンダムオープンイノベーション」の続報

- 来るべき現実の宇宙世紀に向けた企画の採択先決定！
- 「2025 年日本国際博覧会（大阪・関西万博）」パビリオンでの成果発表会の実施について

ワールドワイド戦略軸に関する発表内容

■「ガンダムメタバースプロジェクト」に関して

＜目指す姿について＞

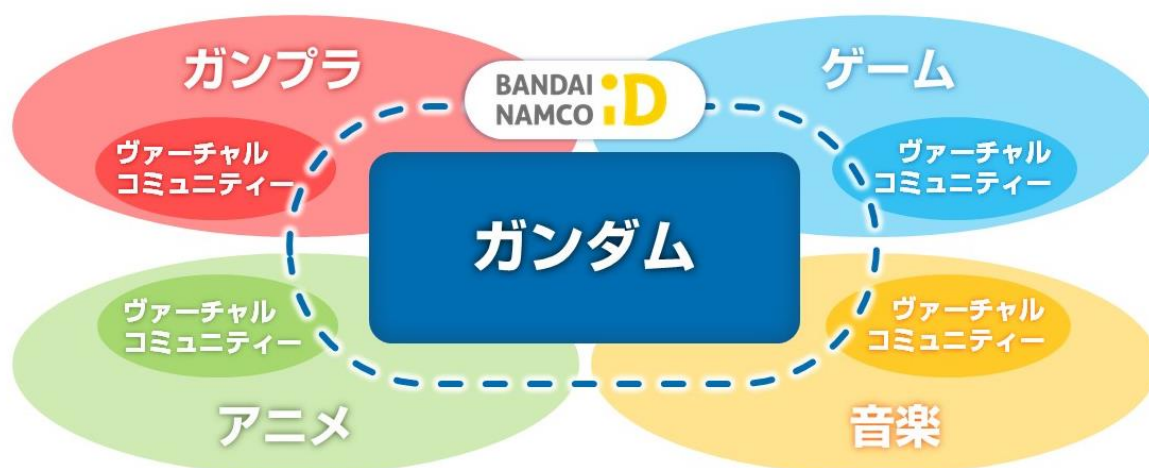
バンダイナムコグループは、2022 年 4 月からグループの最上位概念となる「パーパス」の導入を行います。特に重要な要素は、“つながる”“ともに創る”という要素で、バンダイナムコとファンが「夢・遊び・感動」を通じてつながることで“Fun for All into the Future”を実践していきます。

このパーパスのもと、同月にスタートする新中期計画では世界中の IP ファン、あらゆるパートナー、グループ社員、社会と常に向き合い、深く、広く、複雑につながる存在を目指すため「Connect with Fans」という中期ビジョンを掲げました。

新中期計画では、バンダイナムコグループの強みである IP 軸戦略を重点戦略の一つとしており、IP でファンとつながるための新しい仕組みとして IP ごとのメタバースを構築してまいります。その第一弾として「ガンダムメタバース」の開発に着手いたします。この「ガンダムメタバース」の目指す姿は、世界中のガンダムファンが集い、語り合い、さまざまなカテゴリーのコンテンツに出会い、ふれあう場の創出です。

今後の展望としましては、すぐにメタバース空間の完成形を目指すのではなく、段階を踏んで基盤を構築してまいります。まずは、カテゴリーごとにヴァーチャルコミュニティを創出し、それらをバンダイナムコ ID(※)により連結いたします。

※バンダイナムコIDとは、バンダイナムコグループの共通アカウントです。一つのアカウントで、グループ各社で展開するさまざまなサービスやコンテンツをお楽しみいただくことができます。



＜「ガンダムメタバースプロジェクト」バンダイナムコ ID での連結イメージ＞

創出したヴァーチャルコミュニティは、ガンダムの世界観になぞらえ、仮想空間という広大な宇宙にあるスペースコロニーとし、それらをつなぐことで一つの「ガンダムメタバース」宙域、その名も「SIDE-G」を創り上げます。

今後、「SIDE-G」を構成するアニメ、ガンプラ、ゲーム、音楽など、さまざまなカテゴリーが主体となるスペースコロニーが、続々と仮想空間内に打ち上げられていく予定です。

デジタルサービスにとどまらず、バンダイナムコグループの強みを活かし、デジタルとフィジカルが融合した空間を目指してまいりますので、ぜひご期待ください。

■「ガンダムメタバースプロジェクト」に関して ＜「SIDE-G」への歩み＞

■「ガンプラコロニー」

「SIDE-G」の完成を目指して、ガンプラに関わるさまざまな体験を提供する仮想空間、「ガンプラコロニー」を最初に打ち上げます。

2021 年にテスト運用を行った、世界中どこからでも遊びに行くことができるヴァーチャルガンプラエンターテインメント総合空間「ガンダムベースヴァーチャルワールド」を、「ガンダムベースガンプラコロニー店」として正式サービスインを目指し、今秋に期間限定テストオープンいたします。

また、バンダイナムコ ID によるマイルーム機能を実装し、ガンプラの作品を通したコミュニティを形成いたします。さらに、ガンプラをスキャンして戦うことができる「ガンプラバトル」や「ガンプラコンテスト」の開催、ガンプラオンライン講座など、デジタルとフィジカルを融合させたエンターテインメント区画を充実させ、「ガンプラコロニー」の完成を目指してまいります。



＜「ガンダムベースヴァーチャルワールド」＞

■「esports コロニー」

次に打ち上げるコロニーは、2023 年の完成に向け鋭意建設中の「esports コロニー」です。

まず、「esports コロニー」の皮切りタイトルとして、2022 年に『GUNDAM EVOLUTION』を正式稼働いたします。本タイトルは、esports に特化したガンダム初の FPS ゲーム(※)です。ガンダムという作品の魅力を最大限に生かしつつ、FPS ゲームとして最高峰の楽しさを提供するという 2 つの要素を高次元で両立させています。6vs6 のオンラインマルチプレイ『機動戦士ガンダム バトルオペレーション2』と合わせ、日本国内だけでなく海外にも広く展開し、世界中のお客さまが参加できるゲームコミュニティ、「esports コロニー」を生み出します。

まずは、『GUNDAM EVOLUTION』の正式稼働に先駆け、2022 年 4 月 8 日(金)より PC 版のネットワークテストを日米同時に実施予定です。

※一人称視点のシューティングゲーム(First Person Shooter)の略称。



＜『GUNDAM EVOLUTION』＞



＜『機動戦士ガンダム バトルオペレーション2』＞

■ガンダムにおける他企業の参入および C to C ビジネスの推進

さらに、近い将来にはバンダイナムコグループ以外の企業によるガンダムビジネスへの参入促進、また、一般ユーザーによるガンダムを活用したビジネス可能な場の提供を目指し、ガンダムにおける UGC (User Generated Content) を許諾し、C to C ビジネスを推進する予定です。

キャラクターの権利が保全されたメタバースを構築し、本取り組みを実施することで、新たなガンダムのビジネスが生まれ、ファンと共創したガンダム IP のさらなる拡大につながることを期待しております。



＜「ガンダムメタバースプロジェクト」イメージ＞

「ガンダムメタバースプロジェクト」では、カテゴリーごとのスペースコロニーを随時打ち上げ、「SIDE-G」を構築してまいります。仮想空間上ではありますが、世界中のガンダムファンが集う大規模な生活圏の構築を目指すとともに、バンダイナムコグループ以外の企業の参入や C to C ビジネスの推進により、新たな経済圏を創出いたします。

現在の展望にとどまらず、2026 年以降もさらなる規模へと成長させるべく、「ガンダムメタバースプロジェクト」をバンダイナムコグループの柱として据え、各コロニーの展開を促進してまいります。ぜひ、今後の発表にご期待ください。

作品軸に関する発表内容

■ガンダムシリーズ TV アニメーション最新作『機動戦士ガンダム 水星の魔女』に関して
2022年10月より毎週日曜午後5時～MBS/TBS 系全国28局ネットにて放送開始
ティザービジュアル&ティザーPVを解禁！さらに前日譚「PROLOGUE」が今夏公開予定！

ガンダムシリーズのTVアニメーション最新作『機動戦士ガンダム 水星の魔女』が、2022年10月より毎週日曜午後5時からMBS/TBS系全国28局ネットにて放送開始いたします。

最新情報として、本作の主人公と、主人公機が描かれたティザービジュアルやティザーPV、モビルスーツの設定画を解禁いたしました。さらに、アニメ本編の前日譚にあたる「PROLOGUE」の制作が決定し、この夏より公開を予定しております。

本作に関する発表の詳細は、3月29日(火)14時に株式会社サンライズから配信しているニュースリリースをご覧ください。

・ニュースリリース掲載 URL:

<https://www.sunrise-inc.co.jp/news/news.php?id=19618>



GUDA 戦略軸に関する発表内容

■「ガンダムオープンイノベーション」の続報
＜来るべき現実の宇宙世紀に向けた企画の採択パートナー決定！＞

2021年6月より始動した、ガンダムと未来技術を掛け合わせることで未来の夢と希望を現実化するプログラム「ガンダムオープンイノベーション」につきまして、多数の公募の中から、この度、採択パートナーが決定いたしました。

【「ガンダムオープンイノベーション」公募概要】

■応募テーマ

ガンダムの世界同様に今後社会が向き合う人口問題、環境問題などの未来社会におけるサステナブルなテーマ・領域において、革新的なアイデアや技術。

■公募期間

2021年7月15日(木)～2021年10月15日(金)

■選考概要

宇宙世紀を起点に人類の革新や人類が望む未来社会を構想し、本気で実現に向けて挑むことのできるさまざまな分野のエキスパートやイノベーター、研究機関や先端企業などの採択パートナーを幅広く募集いたしました。主に、「ガンダムへの深い理解」「募集テーマにおける技術・経験・実績」「今後の実現性(3～4カ年の計画)」をポイントに選考いたしました。

【採択パートナー一覧】



【ロボット】* 以下 2 社はチームでの参加となります。

株式会社乃村工藝社(チームBALL)

アスラテック株式会社(チームBALL)

【ロケットエンジン】

神奈川大学宇宙ロケット部

株式会社 SPACE WALKER

【都市・コミュニティ】

avatarin 株式会社

大分県

大和大学社会学部

【宇宙・月面探査】

高砂熱学工業株式会社

東京理科大学 スペースシステム創造研究センター

【医療・倫理】

慶應義塾大学

国際医療福祉大学 成田病院

【素材開発】* 以下 2 社はチームでの参加となります。

自然科学研究機構 核融合科学研究所(チーム宇宙世紀の矛と盾)

東北大学(チーム宇宙世紀の矛と盾)

【サポートチーム】

株式会社NTTデータSBC

日本マイクロソフト株式会社

各採択パートナーとのアクションプランにつきましては、現在検討中でございます。また、今回発表した採択パートナーのほかにも、現在選考中の企画もございます。各企画の内容や進捗状況につきましては「ガンダムオープンイノベーション」の公式サイトにて公開してまいります。

■「ガンダムオープンイノベーション」の続報

<「2025年日本国際博覧会（大阪・関西万博）」パビリオンでの成果発表会の実施について>

バンダイナムコグループとして出展が決定した「2025年日本国際博覧会（大阪・関西万博）」の「ガンダムパビリオン（仮称）」にて、「ガンダムオープンイノベーション」の一部の企画の成果を発表し、宇宙世紀宣言を掲げることを目指してまいります。来るべき“現実の宇宙世紀”に向けた企画の歩みに、ぜひご期待ください。

詳細は、「ガンダムオープンイノベーション」公式サイトをご確認ください。

・「ガンダムオープンイノベーション」公式サイト：<https://www.bandainamco.co.jp/guda/goi/index.html>

■「ガンダムメタバースプロジェクト」関連情報

【製品概要】

・『GUNDAM EVOLUTION』

タイトル	GUNDAM EVOLUTION		
対応機種	PlayStation®5、PlayStation®4、Xbox Series X S、Xbox One、PC	ジャンル	ガンダムチームシューター
サービス開始日	2022 年 予定	希望小売価格	基本プレイ無料（一部アイテム課金）
プレイ人数	1 人～12 人	CERO	審査予定
公式サイト	https://gundamevolution.jp/	Twitter アカウント	@GUNDAMEVO_JP (https://twitter.com/GUNDAMEVO_JP)
権利表記	©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・MBS		
サービスエリア	北米・欧州・アジア地域 [※ネットワークテストは日本・北米地域のみ、アジア地域は PC のみ]		
開発	株式会社バンダイナムコオンライン		
運営	株式会社バンダイナムコエンターテインメント & 株式会社バンダイナムコオンライン		

※一部有料のコンテンツがございます。

※本サービスをプレイされるには、各プラットフォームのアカウント、インターネット接続環境が必須となります。

※オンライン接続に関わる通信費は、お客様のご負担となります。

※“PlayStation”、“PS5”および“PS4”は株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントの登録商標または商標です。

※Microsoft、Xbox、Xbox Live、Xbox One および Xbox 関連ロゴは、米国 Microsoft Corporation および/またはその関連会社の商標です。

・『機動戦士ガンダム バトルオペレーション2』

タイトル	機動戦士ガンダム バトルオペレーション2		
対応機種	PlayStation®5/PlayStation®4	ジャンル	チームバトルアクション
サービス開始日	好評配信中	希望小売価格	基本プレイ無料(一部アイテム課金)
プレイ人数	1人～12人	CERO	B 12才以上対象
公式サイト	https://bo2.ggame.jp/	Twitter アカウント	@gundambattleope (https://twitter.com/gundambattleope) @gbo2_tenda (https://twitter.com/gbo2_tenda)
権利表記	©創通・サンライズ		
サービスエリア	北米・欧州・アジア地域		

※一部有料のコンテンツがございます。

※本サービスをプレイされるには、PlayStationNetwork アカウント、インターネット接続環境が必須となります。

※オンライン接続に関わる通信費は、お客様のご負担となります。

※“PlayStation”、“PS5”および“PS4”は株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントの登録商標または商標です。

【著作権表記】

■「ガンダムメタバースプロジェクト」のイメージ画像を使用される場合

＜日本語表示＞ ©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・MBS

＜英語表示＞ ©SOTSU・SUNRISE ©SOTSU・SUNRISE・MBS

■上記以外

＜日本語表示＞ ©創通・サンライズ

＜英語表示＞ ©SOTSU・SUNRISE

* 画像素材を掲載・使用される際は、必ず上記の著作権表記を記載いただきますよう、お願いいたします。

* 本プレスリリースの情報は2022年3月29日(火)時点のものであり、各施策の名称や日程、内容等は、予告なく変更する場合がございます。

* 画像はイメージを含みます。