

IP×Value

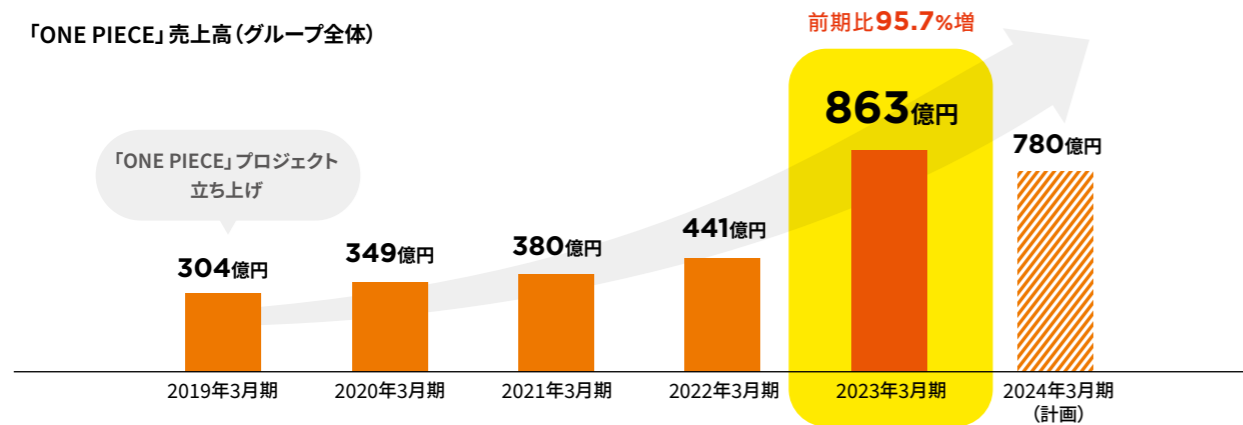
グループ横断で展開する「ONE PIECE」プロジェクト

INTERVIEW

01

ワールドワイドIPとしての確固たる地位を築く

「ONE PIECE」売上高(グループ全体)



「ONE PIECE」の価値最大化に向けて

「ONE PIECE」は、1997年7月から(株)集英社の週刊少年漫画雑誌にて連載を開始した作品で、幅広い世代から常に高い人気を誇っています。1999年からはTVアニメーションも放送を開始、連載25周年を迎えた2022年に公開された劇場作品「ONE PIECE FILM RED」は、これまでの同劇場作品の中で最高の興行収入を記録しました。

「ONE PIECE」の人気が世界的な広がりを見せる中、バンダイナムコグループは、これまでも様々な商品・サービスを展開してきました。2019年には、IP価値を最大化させることを目的としてグループ横断の「ONE PIECE」プロジェクトを立ち上げました。2023年3月期は、著作権元様のご協力のもと、劇場作品「ONE PIECE FILM RED」の公開と商品・サービス展開を強力に連携し、日本・北米・欧州での認知度拡大をはかりました。今後も全世界へとさらなる展開を予定しています。私は、このプロジェクトにおける推進リーダーとして、バンダイナムコグループ

で手掛ける商品・サービスの面で「ONE PIECE」の価値最大化に向けた戦略立案を行うとともに、戦略と連動したグループ横断の活動を推進・進化させることが役割であると認識しています。

私自身は、(株)バンダイナムコエンターテインメントにおいて家庭用ゲームやスマートフォンアプリなどの開発責任者として、2016年から「ONE PIECE」に関わるようになりました。「ONE PIECE」は常に新しい発見のあるIPであり、商品・サービスを通じた価値の最大化というプロジェクトの使命を果たすには、まだまだやるべきことがあると考えています。

世界的なさらなる認知度向上を目指して

グローバル市場において、IPの認知度と価値をさらに高めるため、グループの「ONE PIECE」プロジェクトは著作権元様や「ONE PIECE」に携わるパートナーとともに様々な取り組みを推進しています。

グループの商品・サービス全体の売上高が大きく成長したきっかけとなったのが、前述した「ONE PIECE FILM RED」の公開です。著作権元様と緊密な連携のうえで、公開に合わせて効果的なプロモーションを国内外のグループ各社が計画し、バンダイナムコグループとして商品・サービスを一気に展開することが大きなポイントでした。実際に、「ONE PIECE」プロジェクトとして、ALL BANDAI NAMCOで各ユニット・事業が同じ目線で連動できたことは、プロジェクトにとって大きなターニングポイントになったと感じています。映画は国内のみならず海外においても過去最高の興行収入を記録しており、おかげさまでプロジェクトとしての取り組みも、ここ数年間で実施してきた様々な施策の積み重ねが実を結んだと捉えています。

「ONE PIECE」は現在進行形の物語で漫画雑誌における連載や、TVアニメーションの放送も続いており、毎週のようにファンが盛り上がっています。今後も、認知度が高い国内市場では、物語の展開に合わせた定期的な施策により着実に既存

ファンの熱量を維持・拡大しつつ、新たなファンの取り込みに注力します。そして、国内における熱量を海外の各地域と連携し広げていきます。

私が管轄するデジタル事業においては、スマートフォンアプリと家庭用ゲームでの展開が軸となります。スマートフォンアプリの「ONE PIECE バウンティラッシュ」については、10代の若い世代に人気となっており、さらなる拡大に向け、海外での販売比率を高めていきたいと考えています。また、家庭用ゲームとして、「ONE PIECE ODYSSEY」においても、タイトルのロングライフ化に向けて、長期的視野でのプロモーションプランを考えています。

「ONE PIECE」の魅力は、幅広いファン層の中、個々のファンごとに受け止め方が違っていることだと思っています。それぞれの楽しみ方や好きなポイントがあり、様々なニーズに応えることができるコンセプトのゲームを複数提供し続けることが「ONE PIECE」のデジタルゲームの基本戦略となっています。



「ONE PIECE バウンティラッシュ」

グループの仲間を拡大し、IP価値の最大化に挑戦

「ONE PIECE」のさらなる価値最大化に向けて、今後も国内外のバンダイナムコグループ各社によるALL BANDAI NAMCOでの連動は必要不可欠です。全世界で「ONE PIECE」を大きく盛り上げ、作品の素晴らしさを多くのファンに知っていただくために、「ONE PIECE」の大きな可能性を信じる気持ちはとても重要です。グループ内で同じ熱量を持てる仲間を増やして様々なことに取り組むことが、IP価値の最大化にもつながるはずで

私個人としては、最終章が連載されているタイミングに、「ONE PIECE」プロジェクトというグループ全体を巻き込んだ形で関わったことは、非常に幸運なことだと思っています。大きな刺激を受け、個人的な成長にもつながる絶好の環境だと捉え、今後も商品・サービスの面から全力で「ONE PIECE」の可能性を広げていきます。



ANIME EXPO 2022出展の様子



REI HIRATA

平田 玲
株式会社バンダイナムコエンターテインメント
第1IP事業ディビジョン
第3プロダクション
ゼネラルマネージャー

特撰: Connect with Fans - ALL BANDAI NAMCOでファンとつながる