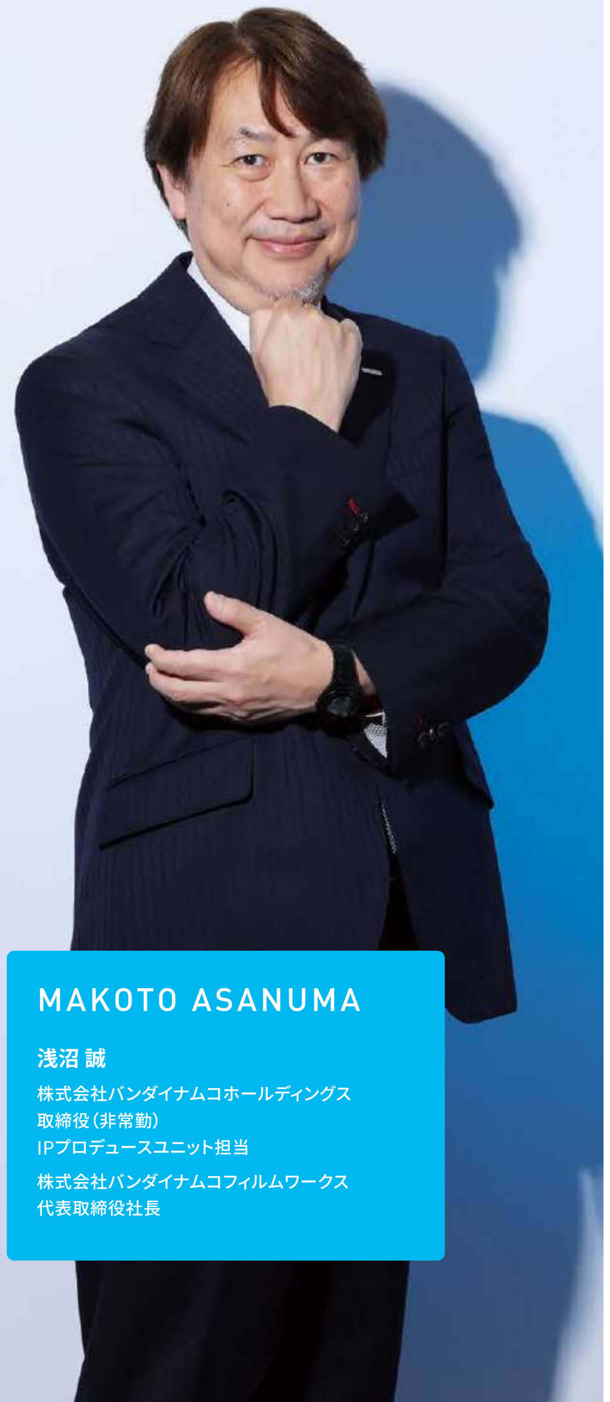
IP PRODUCTION UNIT

IPプロデュースユニット

ユニット中期ビジョン

**世界をつなぐ多彩な物語を提供し続ける
IPプロデュースNo.1集団への進化**



MAKOTO ASANUMA

浅沼 誠
株式会社バンダイナムコホールディングス
取締役(非常勤)
IPプロデュースユニット担当
株式会社バンダイナムコフィルムワークス
代表取締役社長

“いいもの”をつくり続けることに妥協なく挑戦し続けます

IPプロデュースユニットは、映像・音楽・ライブイベント事業を担うユニットとして作品や音楽を生み出すための創出力、制作力を強化し続けます。中期計画最終年度は、映像事業全体が転換期を迎える中、映像作品のポートフォリオ経営を着実に実行し、利益の最大化をはかります。

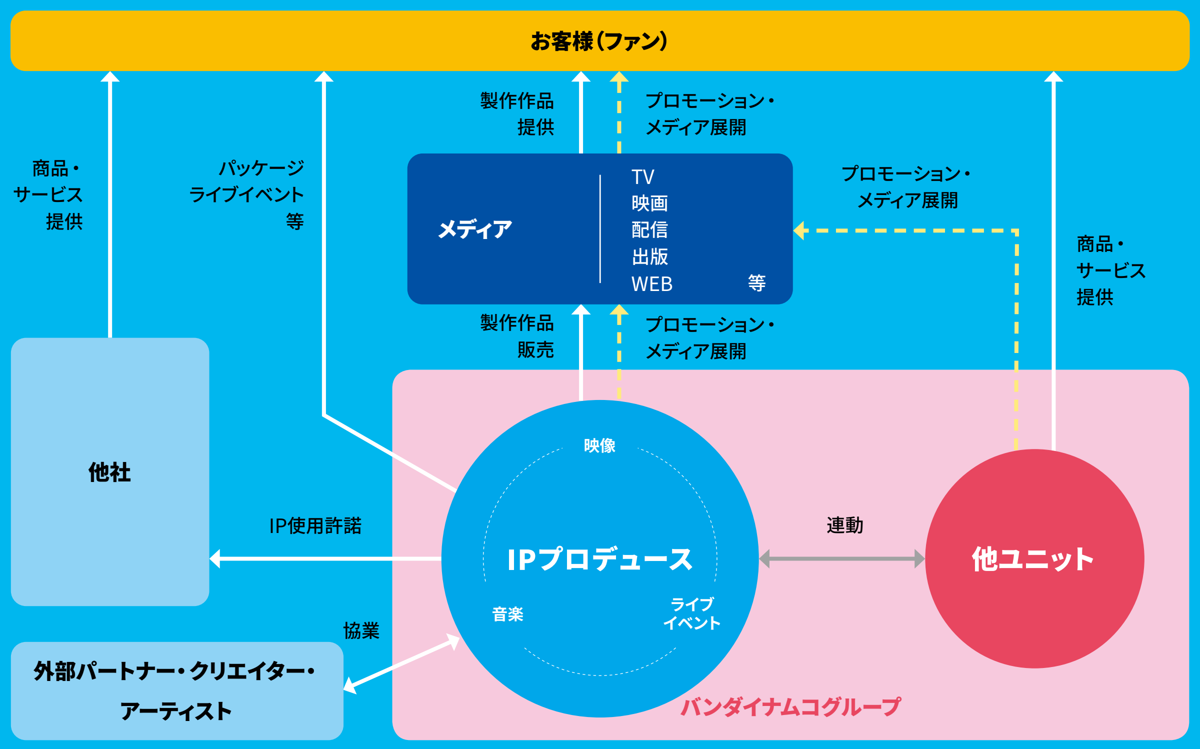
アニメーション制作・販売ビジネスの市場環境は大きく変化しており、制作本数が増加する一方、アニメーター人材の不足により、制作スケジュール調整の難易度が高まり、制作コストも上昇しています。そうした環境に対応すべく、自社内の制作力強化とともに、外部パートナーとも連携し、創出力・制作力の強化をはかっていきます。社内に制作スタジオを持つ強みを最大限活用し、ノウハウの蓄積や長期的な技術力の強化に加え、内部クリエイターの育成にも力を注ぎます。並行して、(株)エイトビットのグループ入りをはじめ、複数のアニメーション制作会社との業務提携により、制作力は着実に強化しています。今後も外部スタジオとの連携、協業を積極的に実行していきます。

出口戦略としては、作品の方向性に応じてTV・映画・映像配信などの映像展開、番組販売、パッケージ販売、ライブイベントでの活用など映像事業の全方位的な可能性を探り、様々な形で価値を広げていきます。また、もう1つの強みであるライセンスビジネスにおいては、ライセンス機能を持つユニット各社の拠点を集約し、連携向上をはかることで、よりライセンサーとしての機能も強化していきます。

音楽・ライブイベント事業では、拡大するライブ需要を取り込むべく、2026年の完成に向けて収容客数2,000人規模のコンサートホールを東京都渋谷区に建設中です。多種多様な音楽・ライブイベントを通じて、IPやアーティスト育成の場としても活用していきます。

IPプロデュースユニットでは、IPそのものを生み出し続けることが、私たちの成長だけでなく、今後の映像・音楽業界の進化にもつながると信じています。これからも“いいもの”をつくり続けることに妥協なく挑戦し、世界中から注目される作品を多くのファンにお届けすることで、IPプロデュースNo.1集団へと進化していきます。

IPプロデュースユニットにおけるビジネスモデルの一例



重点戦略

- 多面的プロデュース力強化によるヒット創出加速
- 多角的マネジメント力強化による作品価値最大化
- 戦略を遂行し、継続的に成長・発展するための強固なユニット体制の確立

2025年3月期計数目標

売上高	830億円
セグメント利益	120億円

注:2024年5月時点の業績予想を記載

2024年3月期業績関連データ

IPプロデュース事業の著作権保有数(2024年3月末現在)

著作権保有コンテンツ数／総時間数
(株)バンダイナムコフィルムワークス、(株)バンダイナムコピクチャーズ (株)SUNRISE BEYOND
1,137作品／5,902時間

管理楽曲数
(株)バンダイナムコミュージックライブ
原盤管理楽曲数
約72,700曲
出版管理楽曲数
約40,400曲

ライブイベント開催回数
公演回数*
イベント799回

* (株)バンダイナムコミュージックライブが実施した公演回数