

# 中期計画重点戦略の概要と進捗

## IP軸戦略

### IP×Fan IPでファンとつながる

長期的な視点であらゆるパートナーとオープンに協業するほか、事業の最大化はもちろんのこと、IPの可能性を拡大するための取り組みを推進します。地域や事業を横断して展開するIPにおいては、グループ横断プロジェクトによりIP価値最大化を目指します。

#### 2024年3月期 取り組み事例

##### グループ横断

- 「ガンダムシリーズ」のアニメーションや劇場作品の公開と連動し、商品・サービスやマーケティングをグループ横断で展開
- 「DRAGON BALL」「ONE PIECE」の商品・サービスやマーケティングをグループ横断プロジェクトのもと展開
- データユニバース構想の推進

##### デジタル事業

- バランスの取れた最適なタイトルポートフォリオの構築、開発体制の強化を推進

### IP×Value IPの価値を磨く

組織再編や戦略投資などによりIP創出とプロデュース力をさらに強化します。また、外部パートナーとの協業や各地域・各事業の連携を通じて、より長期的な視点でIP価値最大化を目指します。

##### トイホビー事業

- グローバル展開拡大のため、展開カテゴリーの拡大、EC、生産体制を強化
- リアルイベントや店舗によるタッチポイントの拡大、オンラインを活用した展開強化

##### IPプロデュース

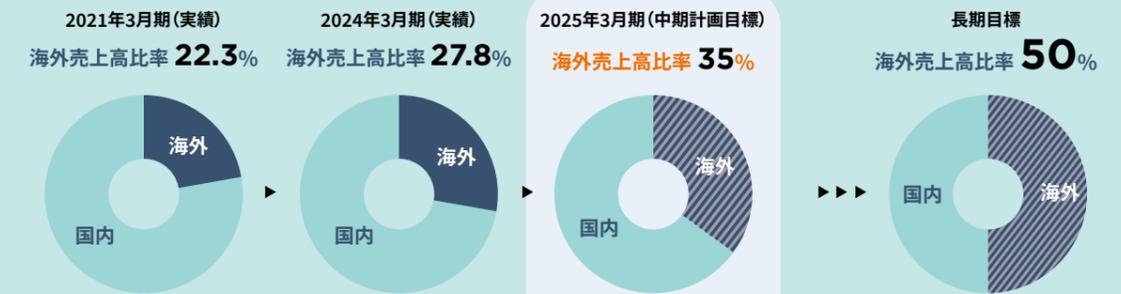
- アニメーション制作会社およびデジタルコンテンツ制作会社の子会社化
- 自社制作/他社との協業映像作品のグローバル展開強化

##### アミューズメント

- グループのIPや商品・サービスと連動した施設展開の強化
- グループと協業した施設展開のグローバル拡大強化

### IP×World IPで世界とつながる

グローバル市場において、ALL BANDAI NAMCOで一体となり戦略を推進するため、世界の各地域で組織再編や各事業の拠点集約などを行いました。この体制のもと、グローバル展開の拡大や、事業を横断したマーケティング面の連携を強化したことにより、2024年3月期の海外売上高比率は27.8%となりました。前年同期比で、0.7ポイント低下しましたが、これは国内売上高が拡大したことで比率が下がったもので、海外売上高自体は拡大しています。中期計画最終年度の2025年3月期には、海外売上高比率35%を目標とし、さらにできるだけ早期に50%への拡大を目指します。



注：グループ会社の所在地別売上高で日本からの輸出は日本の売上高に含まれます。

特集：IP×Worldの取り組み P.54～61

#### IP軸戦略の進化に向けた投資計画

今中期計画の3年間  
合計 **400**億円

##### IP価値最大化に向けた戦略投資

**250**億円

2024年3月期 取り組み事例

- 定番IP商品・サービスの強化
- 新規IP創出

##### 「IPメタバース」開発に向けた投資

**150**億円

2024年3月期 取り組み事例

- データユニバース構想に向けたグループデータ基盤整備

## 人材戦略

### 多様な人材の育成

バンダイナムコグループは、様々な才能、個性、価値観を持つ人材が生き生きと活躍することができる企業グループの集団であることを目指します。マーケット人材、クリエイター・エンジニア人材、管理系人材など、多様な人材の登用・育成をはかるとともに、社員のチャレンジ支援やグローバルで活躍する人材育成など様々な働き方ができる環境づくりを推進します。

ESGセクション：バンダイナムコグループの人材戦略 P.72～73

ESGセクション：社員とともに P.92～95

## サステナビリティ

### 笑顔未来へつなぐ

パーパスのもと、ファンとともに持続可能な社会の実現に向けたサステナブル活動を推進します。また、エネルギー由来の二酸化炭素排出量削減目標を掲げ、脱炭素化に向けた取り組みを推進します。

- バンダイナムコグループのサステナビリティ方針
- マテリアリティの特定

#### マテリアリティ5項目

- 地球環境との共生
- 知的財産の適切な活用と保護
- コミュニティとの共生
- 適正な商品・サービスの提供
- 尊重しあえる職場環境の実現

- 脱炭素化に向けた中長期目標

各マテリアリティの取り組みについては、P.96～101をご覧ください。