

Visual and Music Unit

映像音楽ユニット

MESSAGE

グループの源泉となる“いいもの(IP)”をつくり、世界中に届け、育てます。

2025年3月期は、全世界的な日本発IPの人気の伴いアニメーション市場が拡大する中、ガンダムの劇場作品No.1ヒットとなった「機動戦士ガンダムSEED FREEDOM」と「劇場版ブルーロック -EPISODE 凪-」の興行収入やグローバルでの映像販売、パッケージ販売が業績に大きく貢献しました。

市場における競争が激化する中、私たちはIP創出を使命とするユニットとして、創出力・制作力を安定化させ、独自の魅力や存在意義を発揮し、“いいもの”をつくり、それらを活用していくために挑戦し続けていきます。また、私たちが生み出したIPを外部に向け展開することで、これまでの事業領域以外

にもIPの世界観を広げていきます。さらにIPライセンス事業の海外展開に本格的に着手し、特にガンダムについてはユニットのライセンス業務を集約した組織を組成し、グローバルでのガンダムのIP価値をさらに拡大していきます。

加えて、今中期計画の重点戦略に人材戦略を掲げました。会社は個の集まりであり、作品はその個(人)がつくり上げるものです。従業員が生き生きと働き、成長できるユニットを目指します。特にIPの創出においては、いかに魂を込めることができるかが非常に重要です。そして、それはクリエイターだけに限らず、ユニットに所属する従業員が一丸

となって「“いいもの”をつくり続ける」という志を持ったユニットになることを意味しています。また、外部のアニメーション制作会社やグループ内スタジオとの積極的な協業・連携などで、安定的な制作体制を構築すると同時に、自社内の制作力強化に向けて、クリエイター人材の育成や労働環境の改善も同時並行で推進していきます。

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、いよいよ2026年には渋谷に多目的ホール「Shibuya LOVEZ」を開業します。リアルな場を通じてIPの魅力をダイレクトに発信し、IPやアーティスト育成の場としても活用していきます。

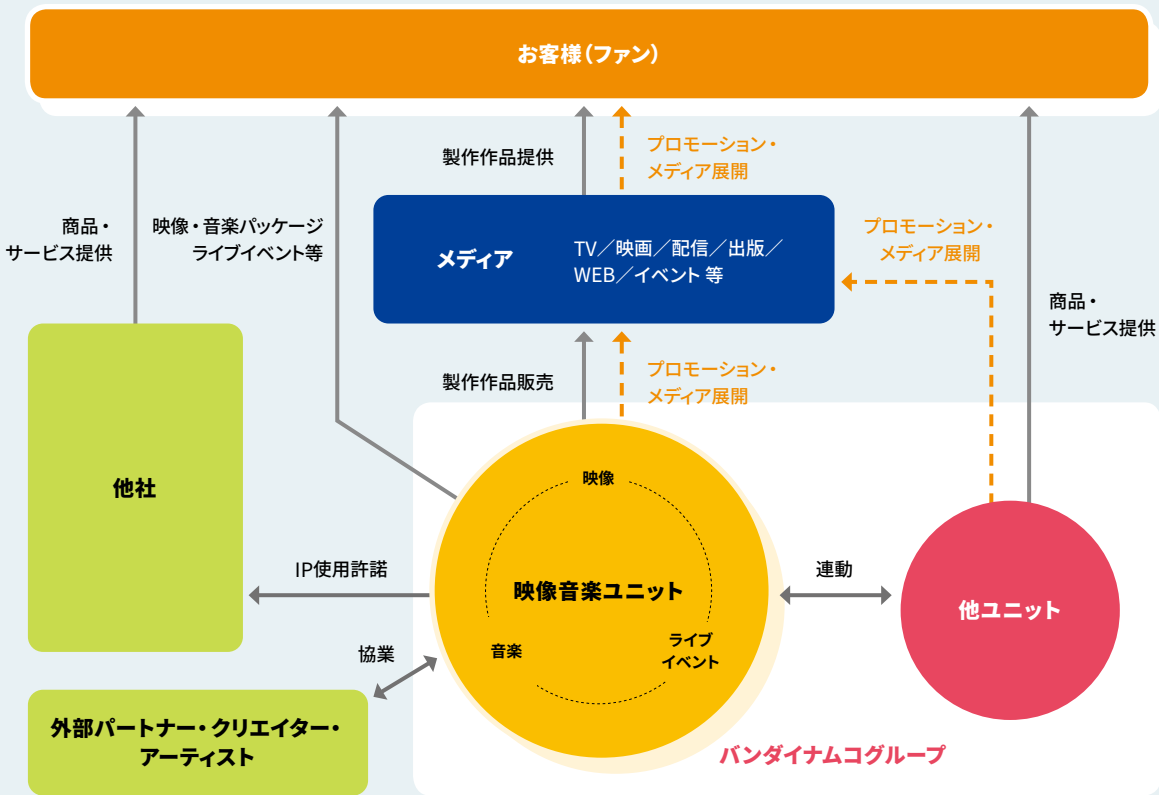
“いいもの”の追求こそがファンから支持され、ひいてはグループの事業拡大に大きく影響します。今後も映像音楽ユニットが生み出す多彩なIPを通じ、世界中のファンとつながることで、今この時を生きる喜び、ともに楽しめる喜びを共有し、感動の渦に巻き込んでいけるような“いいもの”をつくり続けていきます。

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)
映像音楽ユニット担当
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



映像音楽ユニットにおけるビジネスモデルの一例



映像音楽ユニット重点戦略

- IP創出力強化
 - ライセンス事業の拡大
 - 映画事業の強化・拡大
 - グローバル事業の拡大
- 音楽・ライブ事業強化拡大
- 人材戦略

2026年3月期計数目標

売上高 900億円
セグメント利益 105億円

注：2025年5月時点の業績予想を記載

2025年3月期業績関連データ

映像音楽事業の著作権保有数(2025年3月末現在)	
著作権保有コンテンツ数／総時間数	管理楽曲数 (株)バンダイナムコミュージックライブ
1,174作品／6,011時間	原盤管理楽曲数 約76,400曲
	出版管理楽曲数 約42,300曲
注：2017年3月期より自社管理楽曲数を集計	
ライブイベント開催回数	
公演回数*	
イベント 807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	