

# ENTERTAINMENT UNIT

## エンターテインメントユニット

### ユニット中期ビジョン

## Connect with Fans

### ユニット重点戦略

- ・大規模な長期的投資×短期サイクルでのスピード投資
- ・IP価値最大化思考

### IPを軸にデジタルとフィジカルの両面でファンとより強くつながる

エンターテインメントユニットでは、グループ全体と同じく「Connect with Fans」を中期ビジョンに掲げ、IPを軸にデジタルとフィジカルの両面で、ファンとより強くつながることを目指しています。

重点戦略として、「大規模な長期的投資×短期サイクルでのスピード投資」を推進しており、デジタル事業とトイホビー事業、それぞれのビジネスモデルの特徴を活かした投資サイクルでの成長をはかりながら、事業間の連携をさらに深めていきます。

また、IPそのものの価値を最大化することが、事業の成長・拡大に直結します。重点戦略「IP価値最大化思考」のもと、特にグループを横断してワールドワイド展開しているIPについては、外部パートナーとも協業し、IP価値最大化につなげていきます。

### デジタル事業： 2つの基本方針のもと、世界中のファンの期待を超えていきます

デジタル事業では、「長く深く遊べる良質なコンテンツ」と「多彩なエンターテインメント」を基本方針としています。

主軸となるゲーム事業では、グローバルでの競争環境が激化するとともに、ゲーム開発は大規模化し、開発期間も長期化しています。そのような中、長く深く遊べる良質なコンテンツの実現に向け、我々が生み出すゲームは、多角的な視点を踏まえた最適なタイトルポートフォリオをもとに、戦略的に展開します。また、自グループ内での開発力を強化し、外部スタジオとのさらなる連携をはかることで強力な開発体制を構築していきます。

同時に、多彩なエンターテインメントという点では、バンダイナムコグループ中期ビジョン「Connect with Fans」のもと、ゲームから生まれたIPの出口拡充や、世界中のファンが長く

深く複雑につながり、様々なコンテンツに触れることができるコミュニティの形成に取り組みます。

これまで我々デジタル事業が培ってきた企画開発、販売・マーケティング、データ分析など様々な得意分野を深掘りし、ファンと向き合いながら、これからも継続的に事業を成長させることで、安定かつチャレンジし続けられる経営基盤を築き、ネットワークコンテンツ、家庭用ゲーム、ライブエンターテインメントなどのエンターテインメント事業を通じて、世界中のファンの期待を超えていくことを目指します。

### トイホビー事業： 世界中の多くのファンにスピーディに商品をお届けしていきます

トイホビー事業の強みは、IPを軸に幅広い商品カテゴリーを展開している点にあります。中期計画2年目においては、グローバル展開のさらなる強化に向け、ワールドワイドでのプロモーションやイベント展開に注力します。

重点戦略であるワールドワイドIPの商品・サービス展開については、引き続き話題性のあるIPの商品展開を加速し、事業拡大を目指します。また、新規IPの展開においてもスピーディかつ機動的な商品化を進めるとともに、世界中のファンをつなぐ仕組みを構築していきます。

グローバル市場においては、事業展開をより一層強化し、トイホビー事業の売上高の海外比率を高めていきます。各地域において、IPラインナップや商品カテゴリーの拡大を進めるほか、需要予測の強化と生産力の増強に取り組みます。また、グループ全体戦略と同様に北米と中国を重点地域とし、北米においては、ファンとのつながりをEコマースなどのデジタルと、イベントや商品のフィジカルの両面から強化します。中国については、日本発のIP商品だけでなく、現地発IPの商品化や現地ファンの嗜好に合わせた商品企画を推進します。

トイホビーにはIPを軸に、ファンに愛されている商品ブランドが数多くあります。今後も、既存のブランドや新たに生まれるブランドを着実に育成し、世界中の多くのファンとつながっていきます。



NAO UDAGAWA

宇田川 南欧  
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)  
エンターテインメントユニット デジタル事業担当  
株式会社バンダイナムコエンターテインメント  
代表取締役社長



KAZUHIRO TAKENAKA

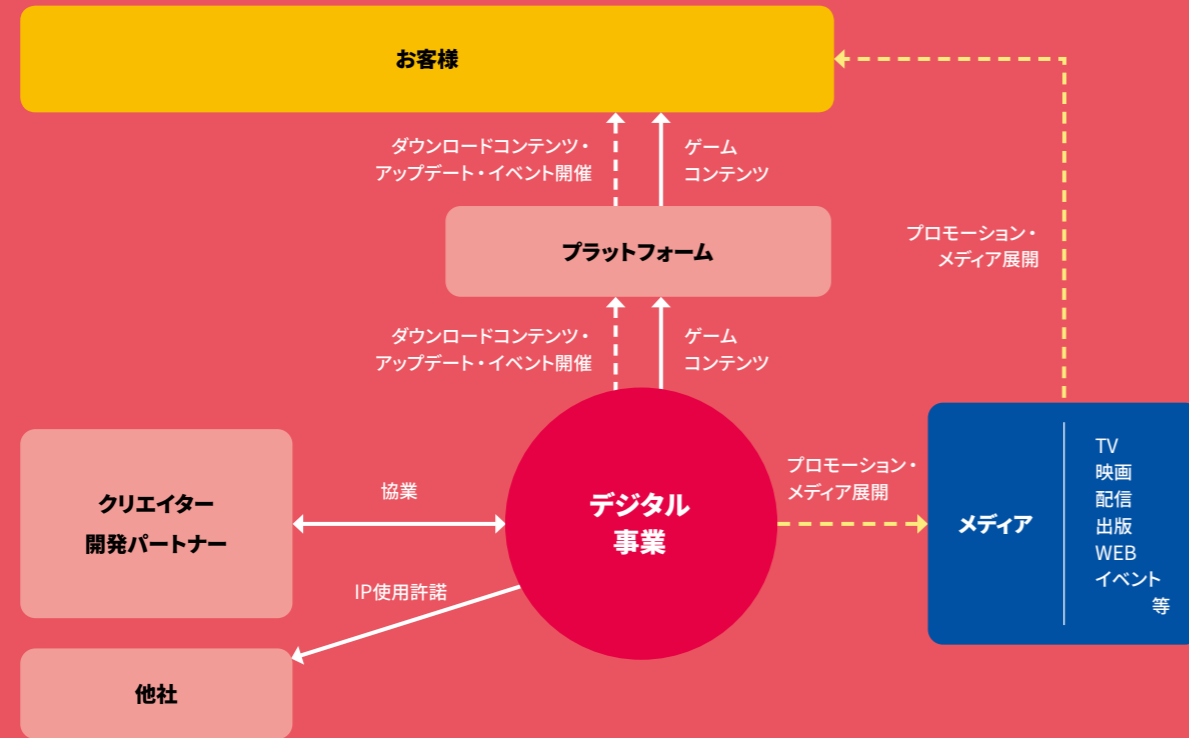
竹中 一博  
株式会社バンダイナムコホールディングス  
取締役(非常勤)  
エンターテインメントユニットトイホビー事業担当  
株式会社バンダイ  
代表取締役社長

ユニット事業統括会社社長からのメッセージ

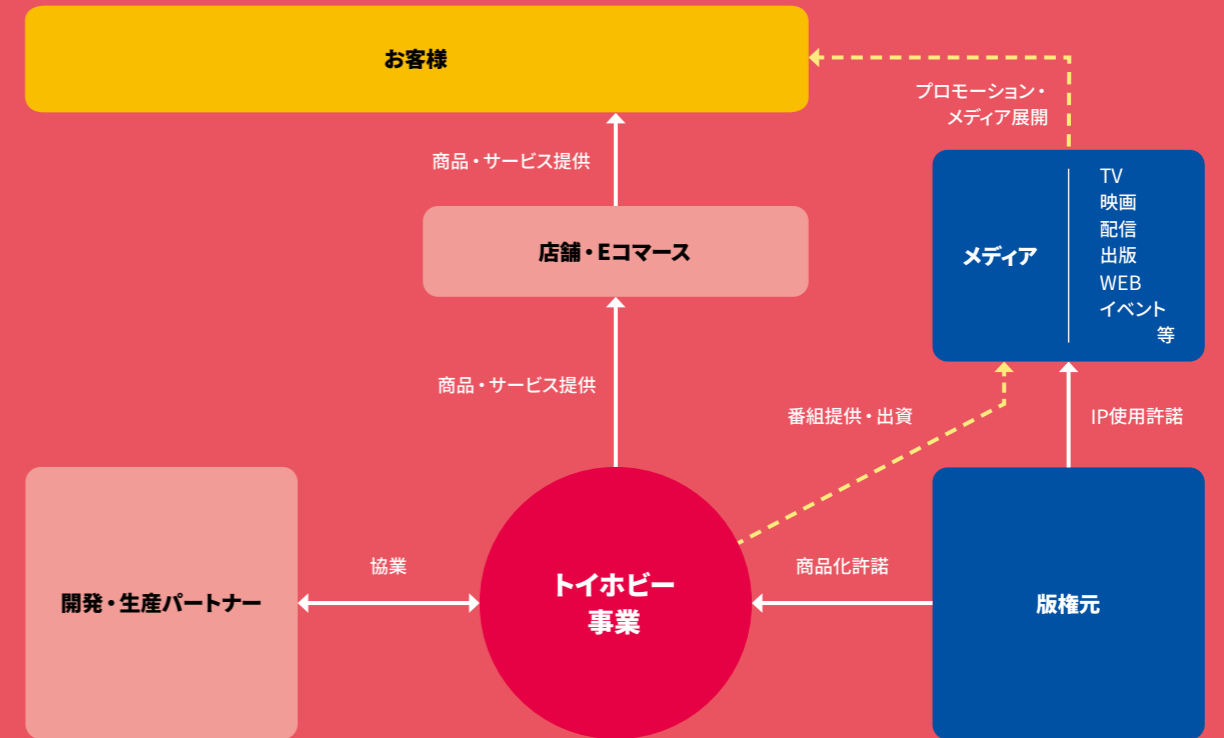
# ENTERTAINMENT UNIT

エンターテインメントユニット

デジタル事業におけるビジネスモデルの一例（自社IPを活用する場合）



トイホビー事業におけるビジネスモデルの一例（他社IPを活用する場合）



ユニット事業統括会社社長からのメッセージ

デジタル事業重点戦略

- メタバース構想の実現
- ワールドワイドタイトル編成、大規模開発の推進
- 海外現地発コンテンツ強化

2023年3月期業績関連データ

主要カテゴリー別売上高



2024年3月期計数目標



注：2023年5月時点の業績予想を記載

ネットワークコンテンツ



\* ネットワークコンテンツ売上高のうち海外での発生比率

家庭用ゲーム



トイホビー事業重点戦略

- ワールドワイドIPの商品・サービス展開
- 北米・中国事業強化
- デジタル・ダイレクトマーケティング世界展開

2023年3月期業績関連データ

IP商品・サービス売上高（国内トイホビー）



2024年3月期計数目標



注：2023年5月時点の業績予想を記載

