

# IP PRODUCTION

## 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

#### IPの創出こそが最大の役割であり、「良い作品」を創造し続けます

IPプロデュースユニットは、IP軸戦略の要となるIPそのものや「良い作品」の創出が最大の役割と認識しています。そしてIPを、TV・映画・映像配信などの映像展開、グループ内外へのライセンス、番組販売、パッケージ販売、ライブイベントなど様々な形で価値を広げ、その収益により新しいIPや作品創出に向けた投資やチャレンジを行います。

2022年4月に実施した組織再編により、映像と音楽・ライブイベント事業におけるノウハウやリソースを集約し、IP創出からファンへの提供まで、IPとファンをつなぐ体制が強固なものとなりました。2023年4月には、映像事業において分散していた拠点を集約し、連携強化による意思決定のスピードも向上させています。また、他社スタジオとの連携を深めることで、技術やノウハウの交流を進めるなど、IPや作品の創出力強化に取り組んでいます。

中期計画の2年目は、「ガンダムシリーズ」や「ラブライブ! シリーズ」などの既存IPの展開をさらに拡大するとともに、新たなオリジナル企画や、「SAND LAND」などの外部パートナーとの協業による新たな作品など、様々なアプローチでIP創出に取り組めます。また、映像配信などの普及によりワールドワイドで日本発のIPや映像作品に注目が高まる中、グローバル市場を意識した創出やライセンス強化などの取り組みも行い、IP価値の最大化に努めます。さらに社員やクリエイターが安心して制作を行えるよう、管理体制や教育体制も強化し、より健全な制作環境づくりを推進します。

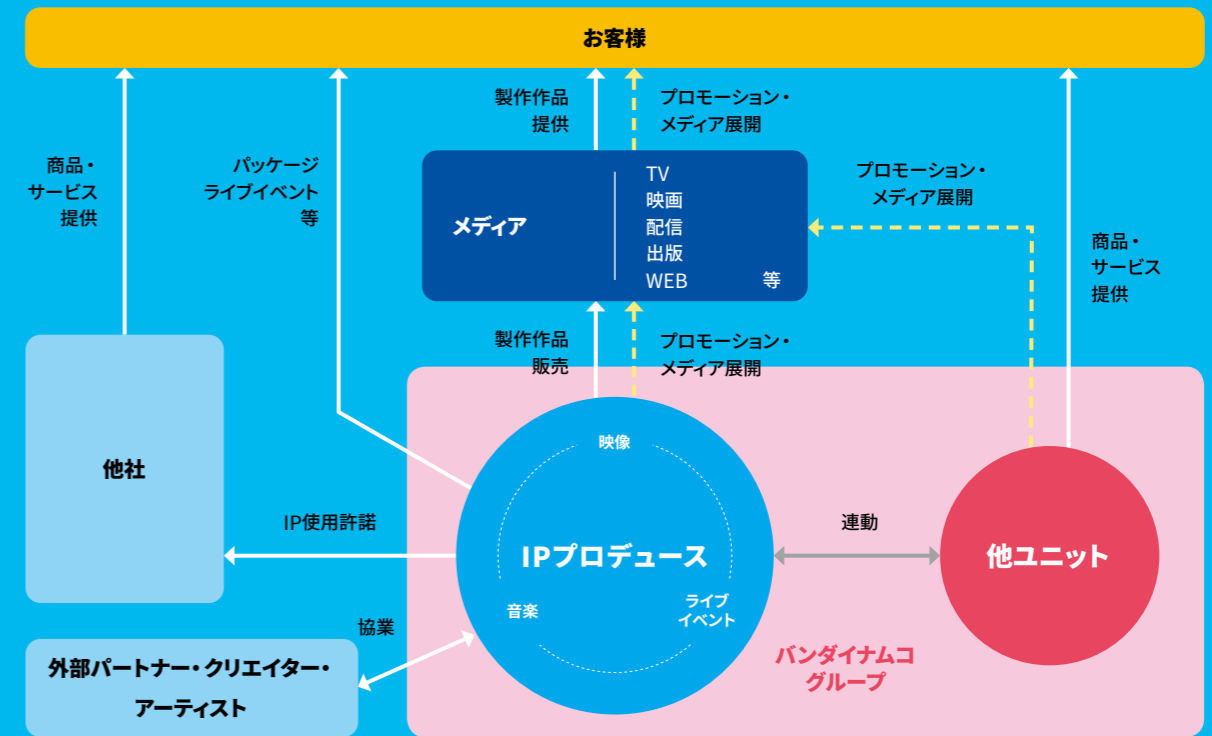
IPプロデュースユニットは、多くのIPや「良い作品」創出に向けたチャレンジを続け、多くのファンにお届けすることで、世界中のファンとつながり、IPプロデュースNo.1 集団へと進化していきます。

#### 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

# UNIT

## 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

#### 2024年3月期計数目標

売上高 **830** 億円  
セグメント利益 **110** 億円

注：2023年5月時点の業績予想を記載

#### 2023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 (2023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

**1,113** 作品 /  
**5,834** 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**70,000** 曲  
出版管理楽曲数  
約**37,600** 曲

#### ライブイベント開催回数

公演回数\*  
イベント**618** 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