

企業名：バンダイナムコホールディングス

レポート名：バンダイナムコホールディングス統合報告書 2024

### 1. この会社が目指している将来の姿が理解できるか

理解できる。

バンダイナムコホールディングスはパーパスとして”Fun for All into the Future”を掲げ、グループにおける最上位概念と位置付けている。また、中期ビジョンを”Connect with fans”としている。自社の製品やエンタメでファンを楽しませるのはもちろんのこと、製作側も楽しんでこそファンにも楽しさ（=Fun）が伝わるがという意識が見て取れる。1 ページ目の統合報告書出演者のパーパスへの想いから社長や各チームのリーダーが足並みをそろえて同じ意識を持っている。統合報告書 44 ページの「アイドルマスター×ラブライブ歌合戦」のイベントの担当者の対談などからもキャストやファンの声にも気を配っており首尾一貫した取り組みだと思う。

### 2. この会社の現在の競争優位性が理解できるか

理解できる。

バンダイナムコホールディングスには長い歴史を持ち、ファンに愛される IP が多い。その例が「ウルトラマン」シリーズ「仮面ライダー」シリーズ「機動戦士ガンダム」シリーズ「ONE PIECE」シリーズ等である。作品自体の人気を活用し、様々なエンタメへと昇華させている。例えば、最近大きな話題になったものとして「ONE PIECE カードゲーム」があげられる。カードゲームは費用が少ないため収益性が高い。これらの人気の IP を利用したエンタメを 4 つの分野で展開していることも競争優位性を高めている。4 つの分野とは「デジタル事業」「玩具ホビー事業」「IP プロデュース事業」「アミューズメント事業」である。扱っている具体的な内容として、デジタル事業では「鉄拳」シリーズのようなゲーム、玩具ホビー事業では先ほどの「ONE PIECE」のトレーディングカードゲームや「一番くじ」シリーズ、IP プロデュース事業では「機動戦士ガンダム 水星の魔女」のようなアニメーション作品、「転生したらスライムだった件」等の映像配信等、アミューズメント事業では「ガシャポンのデパート」のようなアミューズメント施設の運営があげられる。このように多様な領域でほとんどの人が知っているコンテンツを持っていることはリスク管理にもつながり、安定した基盤があるために今後成長のためのチャレンジングな施策を行うことも可能であるため、現状と将来のことを鑑みても競争優位性に関して h は理解できる。

### 3. その競争優位性に持続性があるかどうか理解できるか

理解できる。

2で述べたような人気のIPは長年好きで応援し続けているファンが多いため、急速に人気落ちたり、その影響で関連商品の売り上げが下がったりすることはないと考える。その強みを伸ばすために「IP 価値最大化思考」を重点戦略としており、各グループ会社連携で様々な取り組みを行っている。一例として「機動戦士ガンダム」シリーズに着目する。ガンダムシリーズのグループ全体の売上高は、2020年3月期の781億円から、2024年3月期に1457億円と、5年間で187%の成長を果たした。TVシリーズ「機動戦士ガンダム 水星の魔女」や劇場版「機動戦士ガンダム SEED FREEDOM」の公開などにより、多くの新規ファンを獲得できたこと、ワールドワイドにおける映像作品の提供やイベント出展などを推進し、グローバルでの認知向上に成功したことが理由としてあげられる。さらなる成長の余地があると考えられるのが北米、中国市場が重点地域とされている。Netflixで配信予定の「機動戦士ガンダム 復讐のレクイエム」やハリウッドで製作されている実写版ガンダムは北米での認知度向上の機械として期待できる。さらに、大阪・関西万博では「CUNDAM NEXT FUTURE PAVILION」という施策を行う。パビリオンには実物大ガンダム像を展示する予定だ。今後も国内外の認知度、人気の向上を狙う。このように、いちIPをとっても様々な施策を行い、日々成長を続けていることが分かるため今後も競争優位性に持続性があると理解できる。

#### 4. この会社で自身の人的資本の価値向上を達成できると思うか

できると思う。

様々な事業に取り組んでいることもあり、一口にバンダイナムコホールディングスの社員と言ってもやることは一つではない。マーケット人材、クリエイター・エンジニア人材、管理系人材など部署ごとの能力を培うことができる。「バンダイナムコ EDGE プログラム」として各事業統括会社を中心に選抜したメンバーに対して経営への意識を醸成を目的とした育成プログラムを実施している。さらに、各ユニット・各社においてIPや商品・サービスに関するアイデア提案制度を設けたり、チャレンジした部門や従業員を表彰する制度を導入しているため、自身の成長につながるようなチャレンジングな取り組みをしやすい土壌が作られている。

#### 5. 報告書のよかった点はどこか、どのような改善余地があるか

良かった点としては一つ目にあげたいのが社員の写真が多く使われているところである。親近感を持てるし、顔が分からない人の話より、頭に入ってきやすいと感じた。二つ目は章立てごとにカラーリングを分けており、見やすいという点だ。例えば、サステナブル活動に関しては黄緑色でイメージに合ったカラーリングになっているページもある。三つ目はサステナビリティ活動の推進の取り組みについて具体的にIPを用いてどのような取り組みをしているかを集めており、納得のしやすい、形だけのものではない内容だと感じる。ガンプラのランナー部分を回収して新たなプラモデル製品へと生まれ変わらせる「ケミカ

ルリサイクル」や「アイドルマスター」シリーズのライブイベントでは古着の回収ボックスを設置し再利用可能な新素材へ再生させたりしている。

改善点としては今ある IP の価値最大化のみならず、新たな IP の創出という面での取り組みを増やしてみてもいいと思った。今後の成長性をより強く感じられる統合報告書になると考える。