

経営方針と対処すべき課題（有価証券報告書より）

① 目指す姿と数値目標

パーパス

世界中のFansと「夢・遊び・感動」を通じて心の豊かさでつながる未来をともに創造する

連結売上高
14,500億円連結営業利益
2,000億円海外売上比率
50%以上営業利益率
12%以上

② 中長期の経営戦略

1. いいものつくる

ゲーム開発・アニメ制作・商品企画で、バンダイナムコらしいユニークな体験価値を創出。外部クリエイターやIP共創を強化し、制作効率化を推進

3. そだてつづける

たまごっち・アイドルマスター・ガンダムなど既存IPのライセンス事業を強化。プラスチック環境配慮方針に基づき、再生素材やリサイクルを推進

2. もっとひろげる

トイホビーではハイターゲット層やカプセルトイ展開を拡大。北米に映像音楽事業会社設立。実写映画『機動戦士ガンダム』をLegendary Picturesと共同制作

4. みがきふかめる

データユニバース構想で蓄積データを活用し、マーケティング・商品企画・需要予測を最適化。新技術の研究開発を外部パートナーと協議推進

③ 対処すべき課題

① IP軸戦略の強化

- ・グローバル市場競争激化に対応し、IP価値最大化を推進
- ・新規IP創出を映像・商品・グループ横断から継続的に推進
- ・IP創出だけでなく育成・ライセンス強化が重要

② グローバル展開拡大

- ・各地域でEC強化、日本発IPのワールドワイド展開を加速
- ・現地発IPや現地企業コラボレーションを積極化
- ・デジタル事業で日米を起点に意思決定スピードを高速化

③ 収益基盤強化と投資

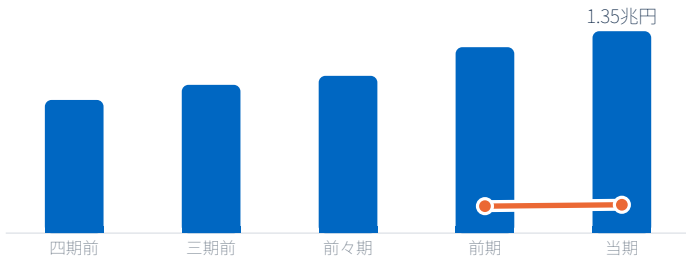
- ・多様なIP・事業カテゴリー・地域でポートフォリオ分散
- ・中期計画期間に約6,000億円の成長投資を計画
- ・ROE上昇・エクイティスプレッド5%以上を継続目標に

面接で使えるポイント

- ・パーパス『Fun for All into the Future』のもと…
- ・ガンダムの実写映画化やデータユニバース構想など、IP軸戦略で2028年売上14,500億円を目指す
- ・CW360部署で失敗恐れずに新領域へアプローチ。グローバル人材育成も含め、多彩な人材が活躍できる環境整備

証券コード 7832

業績の推移（売上＝棒 / 営業利益＝線）



※営業利益は直近2期のみ開示（有報の様式変更による）

暗記する数字3つ

連結売上高

1.35兆円

営業利益率

14.1%

財務健康度

77点 / 100点

将来性 晴れ / 就活偏差値 72.8（当サイト算出の参考指標）

平均年収

984万円

その他製品内 4位/105社

平均年齢

44.6歳

その他製品内 28位/105社

平均勤続

16.7年

その他製品内 30位/105社

※平均年収は提出会社単体・有価証券報告書ベース。順位は同33業種内の掲載企業での比較。

ここから下は自分で書く（面接で話すこと）

志望動機の核

上の数字・事業と接続して書く

自分の経験との接点

逆質問メモ

※1つはデータ起点で（例：勤続年数が長い要因は...）

直近ニュース十一言

参考: パイウィル、バンダイナムコHDの脱炭素施策をサポート アミュ

