

デジタル時代のコンテンツ戦略タスクフォース

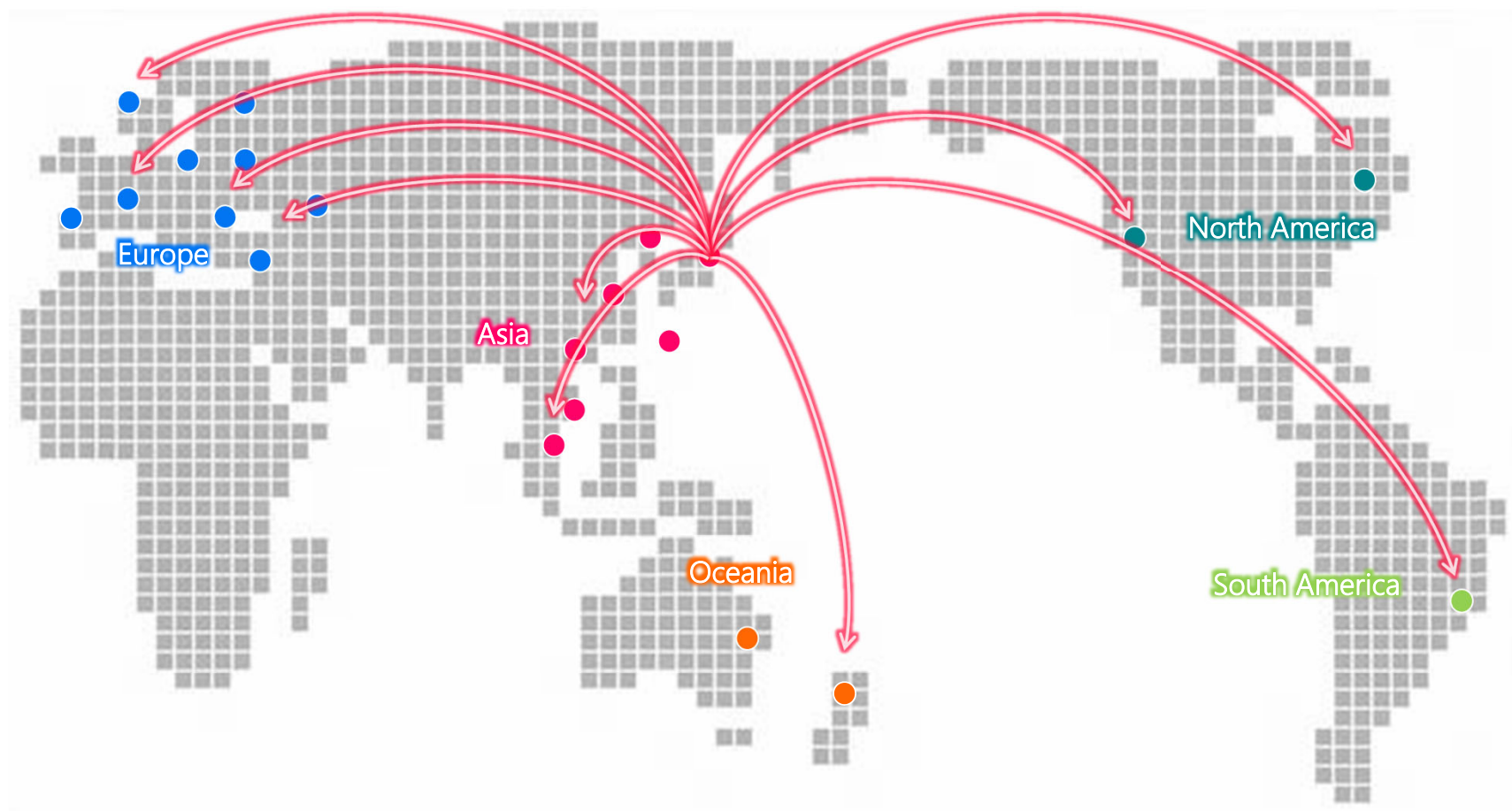
株式会社バンダイナムコエンターテインメント
宮河 恭夫

1 ゲーム制作：DXの進展に伴うゲーム制作分野の産業構造の変化

1 ゲーム制作：DXの進展に伴うゲーム制作分野の産業構造の変化

バンダイナムコエンターテインメントの海外拠点

バンダイナムコエンターテインメントは約20地域/国の海外拠点を持っており、ゲームパッケージの流通等を行っている

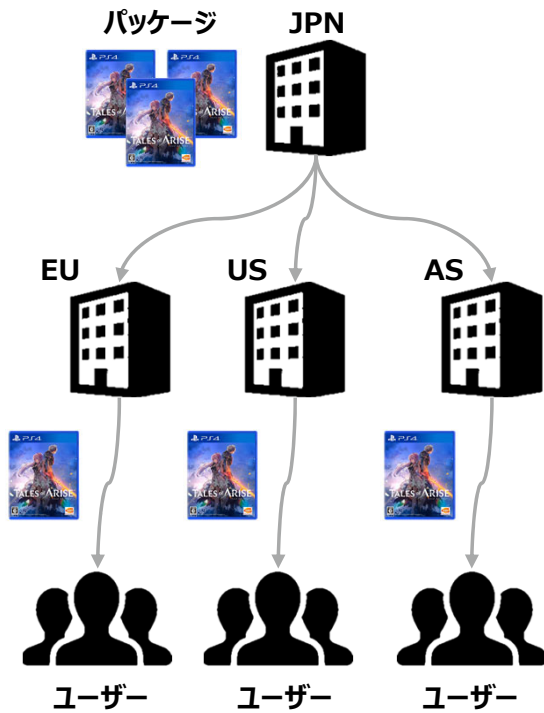


1 ゲーム制作：DXの進展に伴うゲーム制作分野の産業構造の変化

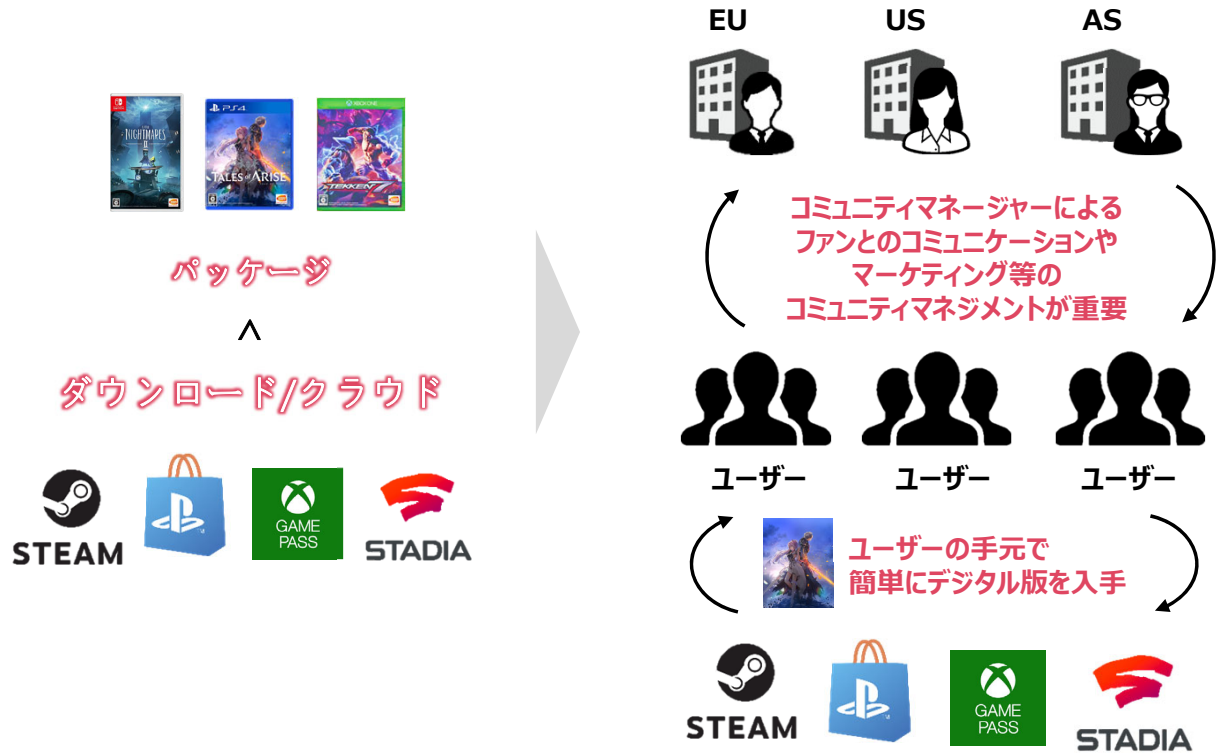
デジタル化の進展に伴うコミュニティマネジメント

DLGやクラウドゲームが主流になり、より各地域のファンとのコミュニケーションやマーケティングが非常に重要になる

パッケージをWWのユーザーに届けるために
流通網としても重要な役割を担う



流通網ではなくコミュニティマネジメントを行う上で重要な役割を担う



1 ゲーム制作：DXの進展に伴うゲーム制作分野の産業構造の変化

コミュニティマネジメント事例

北米 売り場



ロンドン ピカデリー広場



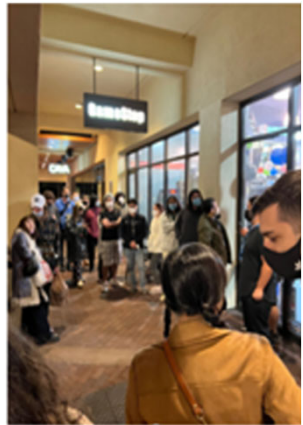
パリ ボーグルネル



ロンドン ラッピングバス



ヨーロッパ 劇場広告



2 IP戦略等：IPホルダーとしての今後の戦略について

BANDAI NAMCO

Fun for All into the Future

2 IP戦略等：IPホルダーとしての今後の戦略について

IPメタバースの創出へ

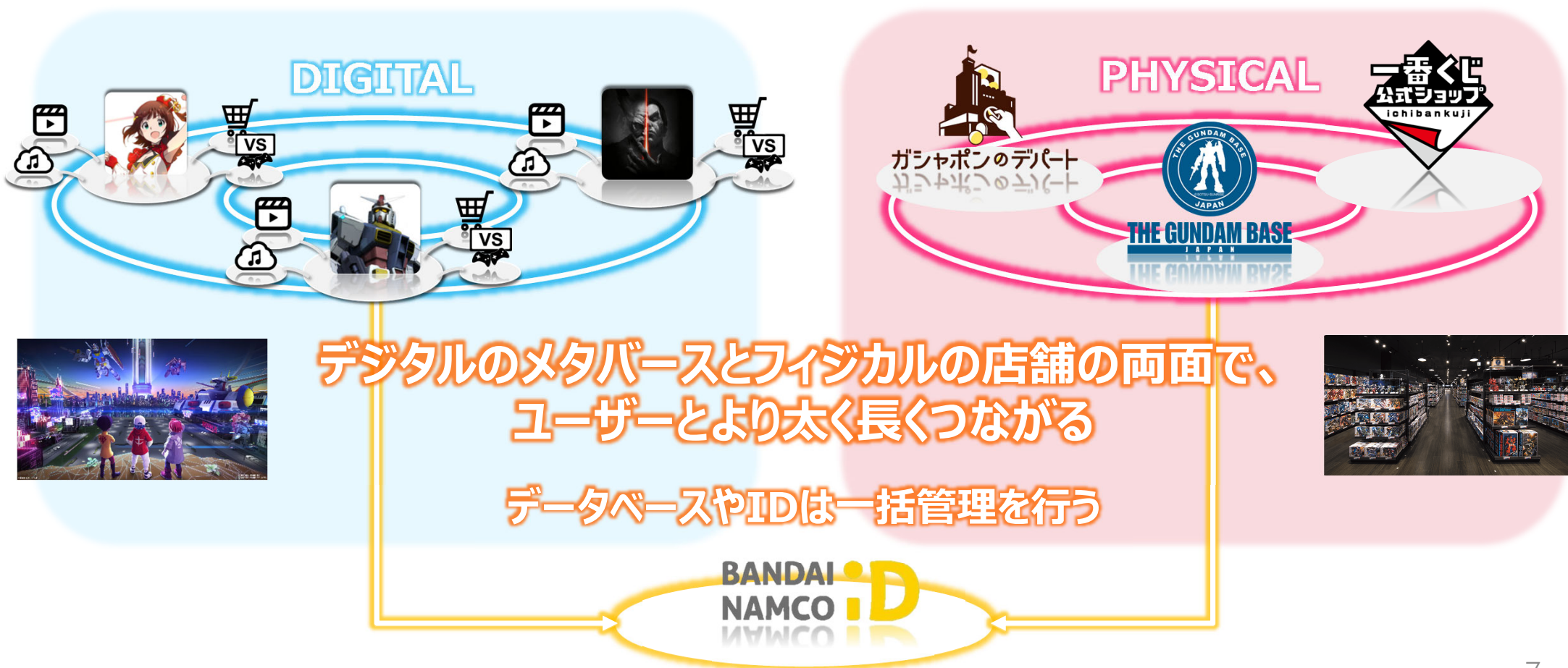
まずはガンダムを皮切りに、中長期視点でメタバース創出に取り組む



2 IP戦略等：IPホルダーとしての今後の戦略について

デジタルとフィジカルの両面からのつながり

各IPメタバースおよびフィジカル店舗を下支えデータベースやIDは一括管理を行う



※掲載しているIPは仮のものです

Thank you!!

