

エンタメ・クリエイティブ産業政策研究会 業種分野別専門委員会：ゲーム

2024年12月19日

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 宇田川南欧

バンダイナムコグループにおけるデジタル事業の概要

BANDAI NAMCO

Fun for All into the Future

ネットワークコンテンツ・家庭用ゲームを主軸に事業成長を目指しております

グループ売上高

1兆502億円

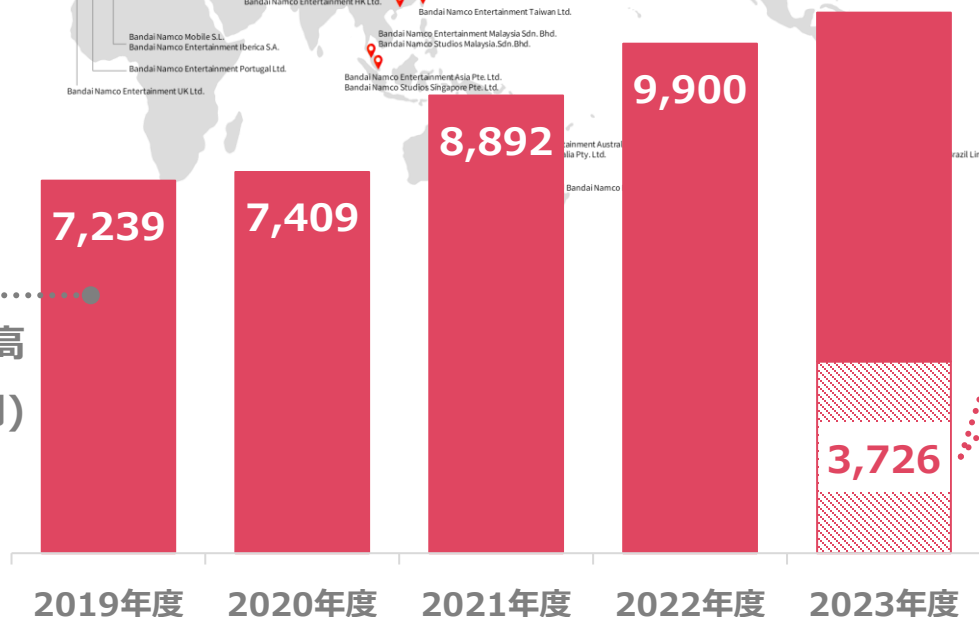
デジタル事業売上高

3,726億円

世界19の国と地域36拠点で、ワールドワイドに事業を展開しております



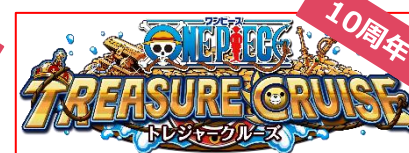
売上高
(億円)



ネットワークコンテンツ



累計DL数
3億5,000万突破
2021/8/28情報



累計DL数
1億突破
2018/12/6情報



累計DL数
200万突破
2024/10/20情報
etc



家庭用ゲーム



発売24時間で
300万本突破
2024/10/15情報



累計出荷本数
2,860万本突破
2024/12/13情報



発売1ヶ月で
200万本突破
2024/2/26情報



累計販売本数
300万本突破
2024/2/21情報

ワールドワイドにおけるeスポーツへの様々な取り組み

BANDAI NAMCO

Fun for All into the Future

自社主催・他社主催共に様々な取り組みを行っています

鉄拳8



タイトル

鉄拳8

ジャンル

3D対戦格闘

発売日

2024年1月26日

太鼓の達人



タイトル

太鼓の達人

ドンダフルフェスティバル

ジャンル

和太鼓リズムゲーム

発売日

Nintendo Switch™ : 2022年9月22日

PlayStation®5、Xbox series X|S、

Windows PC、STEAM® : 2024年11月7日

eスポーツの取り組み事例

『TEKKEN World Tour』や『Evolution Championship Series』等、
様々な取り組みを実施中



～ TEKKEN World Tour ～
北南米・欧州・中東・アジア、等
世界各15地域が参加する世界大会

EVO
Evolution Championship
Series

～ Evolution Championship Series ～
世界最大規模の格闘ゲーム世界大会。
EVO2024では、史上初の参加者1万人超え

eスポーツの取り組み事例

「太鼓の達人 ドンダフルフェスティバル」で、
各地域で実施するスコア対決
小学生以下の太鼓の達人プレイヤーを対象
にした小学生No.1称号「ドンカツ王」を決め
る大会



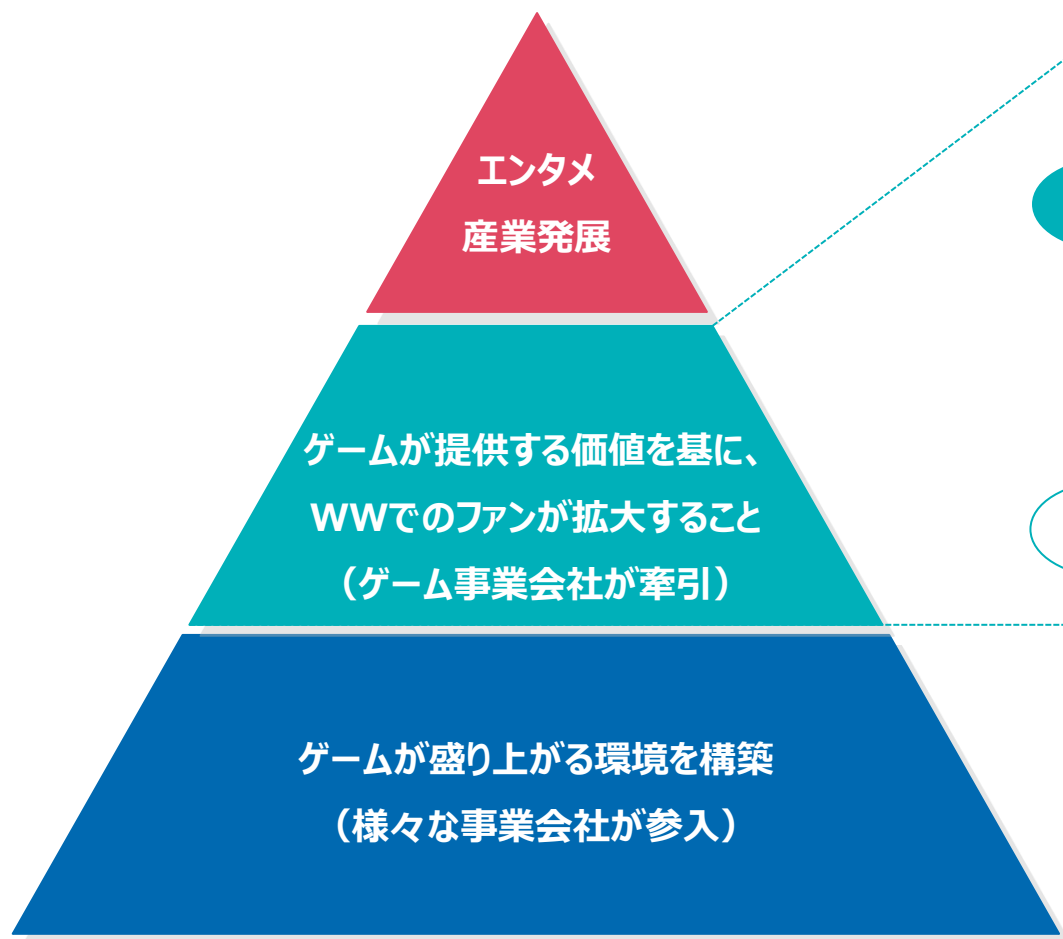
ゲーム事業会社におけるeスポーツの捉え方・全体像

BANDAI NAMCO

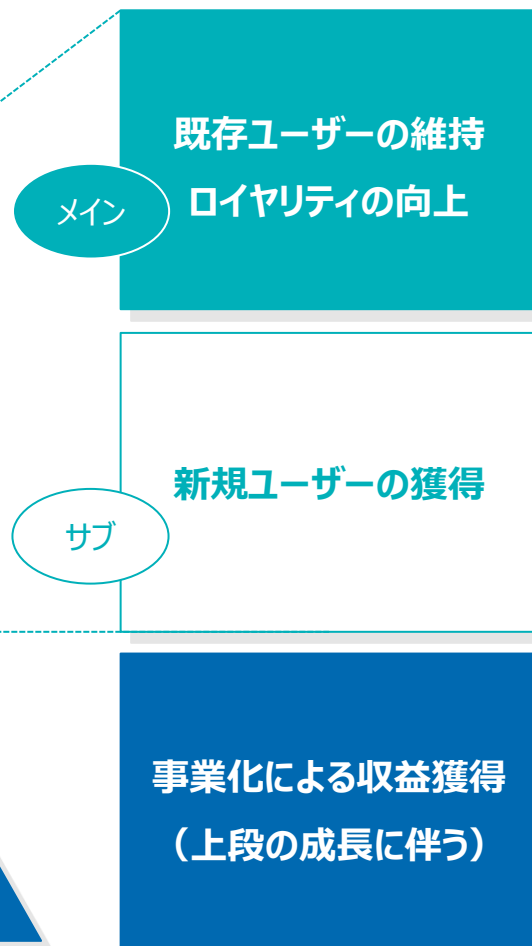
Fun for All into the Future

上段はゲームメーカー・下段は様々な業種が参入し盛り上げていると考えています

ゲーム事業が日本のエンタメ産業へ貢献する構図



eスポーツの位置付け



手段



eスポーツにおける視点別の見解と課題認識

BANDAI NAMCO

Fun for All into the Future

情報集約、日本タイトルプレゼンスアップ、運営サポートに課題認識があります

eスポーツにおける視点別の見解

ゲーム会社の視点

ワールドワイド

- より多くのファンがeスポーツ市場に流入するような良質なゲーム(IP)を生み出し、長期的な運営を目指していく

日本

- IPファンの維持手段としてeスポーツ単独収益が求められる。未成熟市場の為効果は限定的であるが、継続的な取組みでファンの維持を目指す

国の産業としての視点

- 日本発ゲーム・IPが世界のeスポーツ市場に採用される為の取組みが必要と推測

- eスポーツ市場はまだ未成熟であり、官民の連携を通した施策を検討する必要があるかと推測

課題認識

課題 1

- ・ eスポーツの大会運営規程等に合わせ、倫理表現等をクリアし、適切な運営が出来る状態にする必要がある
- ➡ eスポーツ関連機関、各省庁で情報を取り纏め、民間のゲーム会社にフィードバックして欲しい

課題 2

- ・ 日本のeスポーツ市場はまだ成長余地があるが、海外市場は非常に大きい
- ➡ 日本発ゲームが海外のeスポーツ市場に採用されるように、積極的なロビー活動を行って欲しい

課題 3

- ・ eスポーツは一過性のものではなく、ゲーム事業を含めた様々な業種に還元される
- ・ また“見る”だけではなく、体験型の新しい価値提供という側面もある (例)太鼓の達人
- ➡ 大会運営団体に対して、資金面を含めた運営サポートを検討して欲しい
- ➡ eスポーツの体験価値を含め、国民への更なる周知も検討して欲しい

©尾田栄一郎／集英社・フジテレビ・東映アニメーション
©Bandai Namco Entertainment Inc.

THE IDOLM@STER™& ©Bandai Namco Entertainment Inc.

©バードスタジオ／集英社・東映アニメーション
©Bandai Namco Entertainment Inc.

©バードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映アニメーション
©Bandai Namco Entertainment Inc.

©Bandai Namco Entertainment Inc. / ©2024 FromSoftware, Inc.

TEKKEN™8 & ©Bandai Namco Entertainment Inc.

Tales of Arise™ & ©Bandai Namco Entertainment Inc.

太鼓の達人™ ドングルフェスティバル & ©Bandai Namco Entertainment Inc.