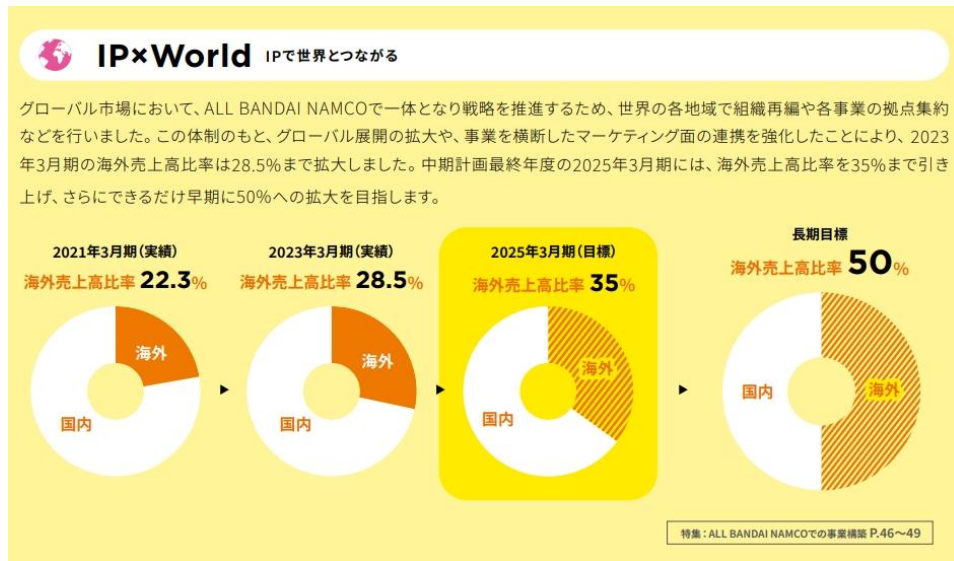


반다이ナム코 기업분석

(1 어떤 사업을 하고 있는지)

- 매출 총 10,502 (1억 ¥)
 - 디지털 (게임 등): 3,726
 - 장난감, 완구 상품: 5,098
 - IP 프로듀스: 824
 - 어뮤즈먼트: 1,196
 - 기타: 991
- 글로벌 진출 및 해외 매출 비율 확대를 목표 → 장기적으로 해외 매출 절반 이상 목표



- IP 축 전략 (중기 계획 3년 간 합계 400억 ¥ 투자)
 - IP 가치 극대화를 위한 전략 투자: 250
 - 'IP 메타버스' 개발을 위한 투자: 150

(2 어떤 사업적 리스크를 가지고 있는지)

- 엔터테인먼트 → 디지털: 플랫폼의 다양화, 기술 진화, 개발 기간 장기화 및 투자액 상승
 - 대응: 신기술 및 새로운 플랫폼에 적극적인 대응, 품질 중시 개발 및 효율화
- 그룹 차원: IP 의존 또는 가치 훼손 관련, 인재 확보 문제, 기후 변화, 보안 문제 등

(3) 경쟁사는 어떤 곳인지

- Konami
 - 디지털 엔터테인먼트 (게임), 어뮤즈먼트, 아케이드 등 주요 사업 범위 겹침
 - 최근 스타 개발자(코지마 히데오) 퇴사, 과거에 비해 게임 업계 입지 축소, 타 사업 비중 확대
- Sega Sammy Holdings
 - 디지털 엔터테인먼트 (게임), 어뮤즈먼트, 아케이드 등 주요 사업 범위 겹침
 - 2026년까지 총 1,000억 ¥ 이상의 자본을 투입, 다수의 주요 IP 리메이크 및 신작 개발을 목표로 하는 '슈퍼 게임' 프로젝트 진행 중

(4) 경쟁사와 비교한 강점과 약점

- 강점
 - 오랜 기간 글로벌한 인기를 유지하고 있는, 강하고 전통적인 IP 다수 보유 (건담, 원피스, 드래곤볼 등, **TEKKEN** 등)
 - 위를 바탕으로 전개 중인 IP 축 전략
 - XR, 모바일, 메타버스 등 차세대 플랫폼에 대한 꾸준한 R&D 투자
- 약점
 - 새로운 자체 IP 부실, 자체 플랫폼 및 인프라 부재 → 현재 보유 중인 IP에 의존적
 - 독창적인 타이틀의 자체 개발 어려움
 - 그룹 매출에서 최대 비중을 차지하는 장난감·완구 사업 분야가 저출산·고령화 이슈로 전망이 밝지 않음

(5) 경영자의 키워드와 나의 키워드 매치성 설명

- 기업 이념: 더 넓게, 더 깊게, '꿈·놀이·감동'을, 「Fun for All into the Future」
- 사장 메시지 (스튜디오): 아이디어, 전달, 창조의 혁신 (**Innovation**)
- 사장 메시지 (엔터테인먼트): '오래, 깊게 즐길 수 있는 고퀄리티 콘텐츠', '다양한 엔터테인먼트'
- 행동 지침
 - 도전: Grow every minute, 자율: Be responsible, 추구: Never Compromise, 共創 (공동 창조): Share to evolve

- 도전 → 다양한 창작 분야에 도전하여 결과물을 완성하고 공모전에서 수상한 경험
- 자율, 추구 → 1년 간 편의점 본사직영점에서 아르바이트를 하며 장기간 책임감을 가지고 맡은 일을 성실히 수행했던 경험, 사회복무요원 복무 중 불편을 해소하고자 적극적으로 행동하여 표창을 수여 받은 경험
- 공동 창조 → 게임 개발 공모전에서의 팀 작업 경험, 게임 제작 동아리 활동 중 팀 프로젝트 경험

(6 자유분석

- [カンファレンス・論文 | バンダイナムコスタジオ公式サイト \(bandainamcostudios.com\)](https://bandainamcostudios.com)
- 기술 소개 (컨퍼런스·논문 공개) → 살펴 보면 좋을까요?