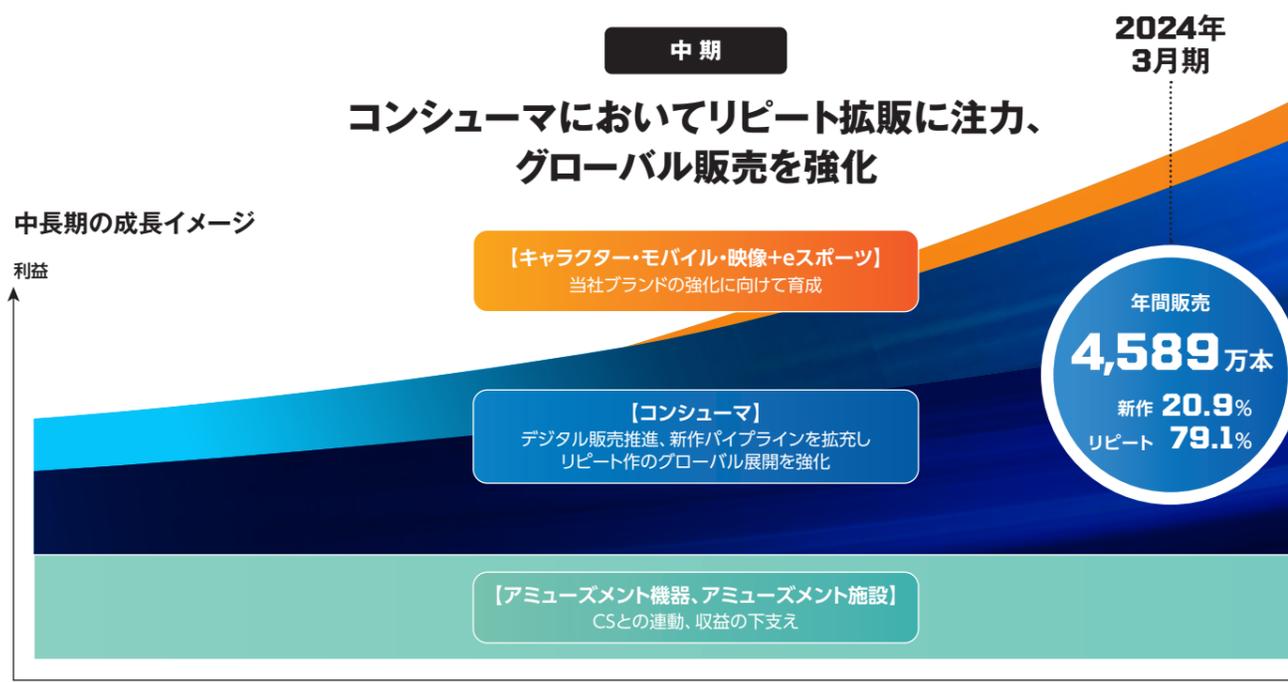
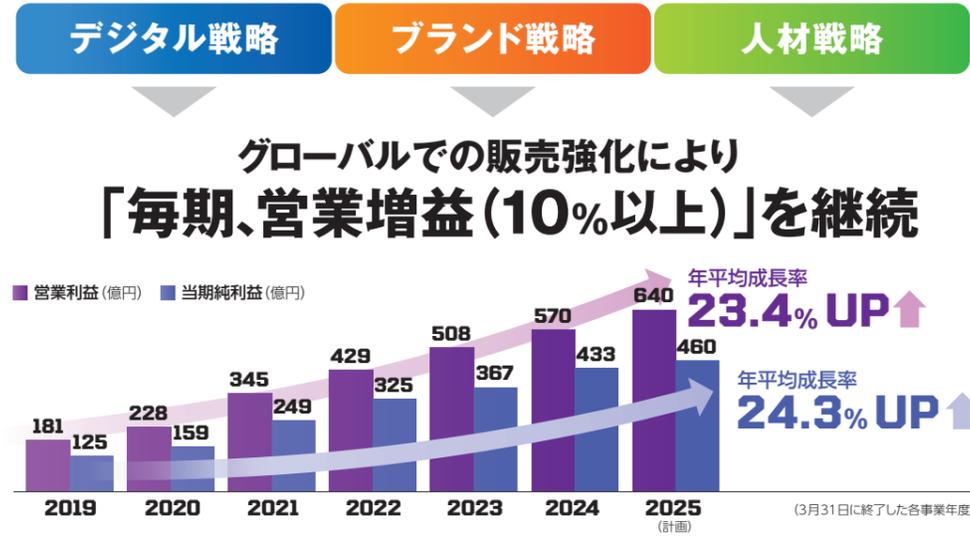


コンシューマ年間販売1億本を目指し、エンターテインメントを世界へ発信

中長期の戦略を推進し、コンシューマの販売本数を大幅に拡大。持続的な成長への道筋を確実に描いていきます。



人材戦略・開発技術

長期

コンシューマの成長と
周辺ビジネスとの
シナジーを推進、
成長基盤を強化

ブランド戦略

新規ユーザー層の獲得
ブランド認知拡大により幅広い増へ訴求

【キャラクター・モバイル・映像+eスポーツ】
CSとのシナジー追求+成長のオプション

【コンシューマ・リピート作】
成長ドライバー、長期販売の源泉

【コンシューマ・カタログ】
成長ドライバー、重点拡販分野

デジタル戦略

“カブコンファン”の獲得・拡大
長期的な価格政策を行い、
各国のユーザー数を増やす

人材戦略

新作パイプラインの拡大
人員拡充と技術拡大を推進
→ 詳細はP45参照

グローバル販売戦略と
マーケティング戦略で
ゲーム購買層拡大
**ブランド力
強化**
→ 詳細はP21参照

中長期の
戦略推進により
年間販売 **1億本**
→ 詳細はP26参照

【コンシューマ】
約15億人の
PC/コンシューマ市場
への展開を強化

さらなる販売本数増加と
強固な成長基盤を拡張
【キャラクター・モバイル・映像+eスポーツ】
幅広いユーザーに向けて
認知度を向上

