



AMUSE

中期経営計画

2024年3月期-2028年3月期

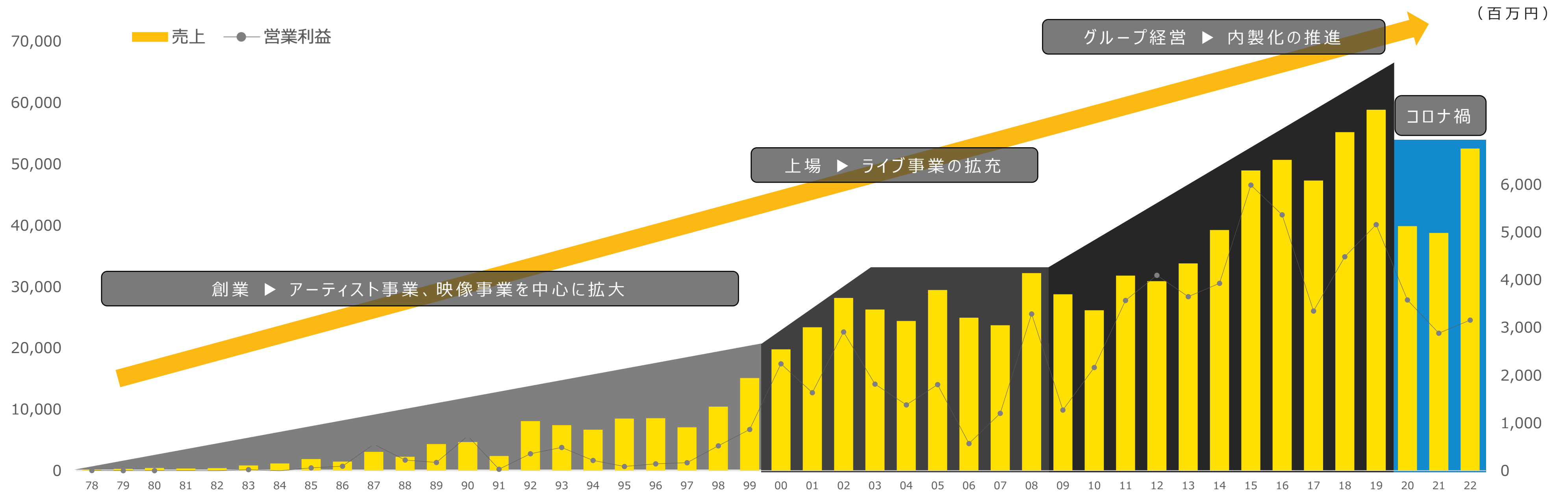
[免責事項]

本資料における市場予測、業績見通しなどの内容は、現時点で当企業グループが本資料発表日現在において入手可能な情報に基づき判断したものであります。実際の業績は、今後様々な要因によって大きく異なる結果となる可能性があります。

2023年6月26日

証券コード：4301

1-1. これまでの振り返り



<p>1978年</p> <p>アミューズ設立</p>	<p>1983年</p> <p>映画「アイコ十六歳」製作</p>	<p>1990年</p> <p>アミューズビデオ設立 映画「稲村ジェーン」製作</p>	<p>1994年</p> <p>アミューズソフト設立</p>	<p>2001- 2006年</p> <p>2001年 ナスダック・ジャパン上場 2004年 東証第二部上場 2006年 東証第一部上場</p>	<p>2007- 2022年</p> <p>タイシタレーベルミュージック/ジェイフィール/A-Sketch アミューズエデュテインメント/芸神クリエイティブ/ ライブ・ビューイング・ジャパン/TOKYO FANTASY/アミューズクエスト インターグループプロダクションズ/希船工房/ライブ・インデックス LINE TICKET/Kulture/海外子会社 等を設立</p>
<p>1978年</p> <p>サザンオールスターズ</p>	<p>1983- 1994年</p> <p>富田靖子/三宅裕司/小倉久寛/寺脇康文/岸谷五朗/福山雅治 深津絵里/BEGIN/サンブラザ中野くん/パッパラー河合/奥山佳恵</p>	<p>1995- 2004年</p> <p>須藤理彩/ポルノグラフィティ/板谷由夏 村川絵梨/Perfume/森雪之丞/FLOW ホラン千秋/平岡祐太/仲里依紗/荘口彰久 吉高由里子/TEAM NACS 他</p>	<p>2005- 2014年</p> <p>恒松祐里/三浦春馬/三吉彩花 Skoop On Somebody BABYMETAL/細田佳央太 野村周平/福田彩乃/松井愛莉/吉沢亮 DEAN FUJIOKA/山田杏奈/市毛良枝 藤原さくら/牧野由依/馬場典子/ 清原果耶/金子大地/堀田真由/鈴木仁 他</p>	<p>2015- 2022年</p> <p>星野源/柚希礼音/大谷亮平 新日本プロレスリング/柳田将洋 s*t kingz/中村仁美/ソニン 桐生祥秀/エレファントカシマシ 茅島みずき/由薫/NOA/三阪咲 神はサイコロを振らない 他</p>	

1-2. コロナ禍での主な取り組み（事例）

AMUSE INC.

ライブ配信プラットフォームを開発し、業界に先駆けてオンラインライブを実施
全国ツアーや舞台公演を開催し、動員数はコロナ前の7割強まで回復



新しい常識をつくれたオンラインライブ

20年6月に実施したサザンオールスターズの公演は
推定約50万人の視聴を記録



綿密な感染対策のもとで完遂した全国ライブ公演

アーティスト・お客様・スタッフが一体となり
コロナ禍における“ライブイズム”を体現

1-2. コロナ禍での主な取り組み（事例）

音楽、役者、声優等の多方面の分野において
アーティストが目覚ましい活躍を見せた



大きな飛躍を遂げた役者陣

地上波、朝ドラ、大河ドラマ、SNS、映画等、
幅広い分野で活躍



新しい成長を遂げた次世代アーティスト陣

音楽、役者、声優等の多方面の分野において
才能を開花させた次世代アーティストたち

1-2. コロナ禍での主な取り組み（事例）

AMUSE INC.

新たな才能を多方面から発掘・育成・開発する取り組みを積極的に展開



Z世代からα世代の若き人材を強化育成するプログラム

アーティスト育成に長けた熟練の講師陣による
演技・ダンス・ヴォーカルをはじめとした様々なレッスンを実施



オリジナルIPの開発プロジェクト AAO Project

人気クリエイターや企業とともに
オリジナルIPや事業を共同開発・プロデュース

1-2. コロナ禍での主な取り組み（事例）

AMUSE INC.

テクノロジーを注力分野と位置づけ、新会社設立や株式取得などを実施

The logo for Kulture, featuring the word "Kulture" in a stylized, green, pixelated font on a dark blue background.

株式会社Kulture

2022年4月27日設立 資本金1億円 当社100%子会社

- ・アーティスト/IPに必要な「デジタル起点での仕掛け」の推進
- ・コンテンツの魅力を最大限に引き出すサービス群の企画・開発
- ・リアルなアーティストに限定しないIP創出の推進
- ・WEB3、メタバース領域のスタートアップへの投資事業

The logo for Kulture FUND, featuring the word "Kulture" in a stylized, green, pixelated font and "FUND" in a white, sans-serif font on a dark blue background.

株式会社未来ボックス

2011年8月1日設立 2022年7月取得

- ・WEB システム開発、WEB サイト制作等
- ・コンサルティング、企画提案、開発、運用保守をワンストップで提供
- ・アプリやゲーム開発の幅広い実績あり

1-2. コロナ禍での主な取り組み（事例）

AMUSE INC.

本社移転先である山梨県を拠点とするアドベンチャープロジェクトを全社横断で実施
今後の継続的な投資に資する結果を出した



エンターテインメントキャンプ場「FUN OUT! PARK FUJI」

体験型アドベンチャー「ナイトウォーク～クライの森と6つの星～」
ストーリーが「デジタルえほんアワード 審査員特別賞」を受賞



国内独占販売総権を当社が取得した「HOBIE」

新本社「アミューズ ヴィレッジ」のある西湖にてレンタル事業を開始
2022年8月・9月の稼働率は90%超

見つける

新たなIP・コンテンツの開発

- ・ クリエイターとのIP開発
- ・ 海外アーティスト、コンテンツ
- ・ 地域資産、アドベンチャーコンテンツ

アーティストの才能発掘

- ・ アーティスト開発部の新設
- ・ 新たな育成プログラムの実施

育む

ネットワーク機能の強化

- ・ 専門プロデューサーの拡充
- ・ 海外拠点との連携の強化
- ・ 地域企業との業務提携

プロデュース機能の拡充

- ・ マネージャーの育成、強化
- ・ ジャンルを超えたプロデュース展開

届ける

事業化に向けての挑戦

- ・ 複数のIPプロジェクトを発足
- ・ 海外アーティストとの日本所属契約
- ・ イベント開催、レンタル事業の開始

時代に適したサービスへの昇華

- ・ 新しいライブ様式の創造
- ・ 自社サービスの開発、DX推進

進化

新たに挑戦する



深化

原点を深める



変化

自らを変える

山梨県・西湖への本社移転

能力
開発

風土
改革



時代を彩る
新たなモノづくり

創立50周年に向けた「新しい成長軌道」を実現するための計画と位置づけ



中期ビジョン

あらゆる才能とともに、世界に挑戦するプロデュースハウスへ

- ① 世界を見据えた「アーティスト」の発掘・プロデュース強化
- ② 世界と日本を繋ぐ「オリジナルコンテンツ」の創造
- ③ 世界に展開できる「Web3 サービス・ソリューション」の開発



過去最高売上の達成、利益率の向上

あらゆる才能とともに、世界に挑戦するプロデュースハウスへ

① 世界を見据えた「アーティスト」の発掘・プロデュース強化

② 世界と日本を繋ぐ「オリジナルコンテンツ」の創造

③ 世界に展開できる「Web3 サービス・ソリューション」の開発



過去最高売上の達成、利益率の向上

輝く原石と向き合い多方面での才能開発を行うとともに、
グローバルアーティストの発掘/育成や、所属アーティストのグローバル活動に注力する



2-1. ①世界を見据えた「アーティスト」の発掘・プロデュース強化

AMUSE INC.

これまでの実績例



Perfume

4度のワールドツアー実績があり、6月にはロンドン公演、スペインの音楽フェスへ出演も決定。全世界のiTunesエレクトロニック・アルバム・チャートで1位を獲得。



NOA

トリリンガルアーティスト。ミュージシャン、シンガーソングライター。



カメレオン・ライム・ウーピーパイ

『SXSW 2023』に出演。米音楽メディアより「ベストパフォーマンスアーティスト10選」に選出される。

**BABYMETAL
WORLD TOUR 2023**

ASIA	AUSTRALIA
May 26 Jakarta ICE, BSD CITY, HALL 10	Jun 8 Brisbane FORTITUDE MUSIC HALL
May 28 Bangkok TRUE ICON HALL	Jun 9 Sydney HORDERN PAVILION
May 31 Hong Kong ASIA WORLD EXPO	Jun 11 Melbourne MARGARET COURT ARENA
Jun 2 Taipei ZEPP NEW TAIPEI	
Jun 4 Kuala Lumpur ZEPP KUALA LUMPUR	

BABYMETAL

5度目となるワンマン・ワールドツアーを5月より開催。海外でのイベント出演やサポートアクトなどの実績多数。

あらゆる才能とともに、世界に挑戦するプロデュースハウスへ

① 世界を見据えた「アーティスト」の発掘・プロデュース強化

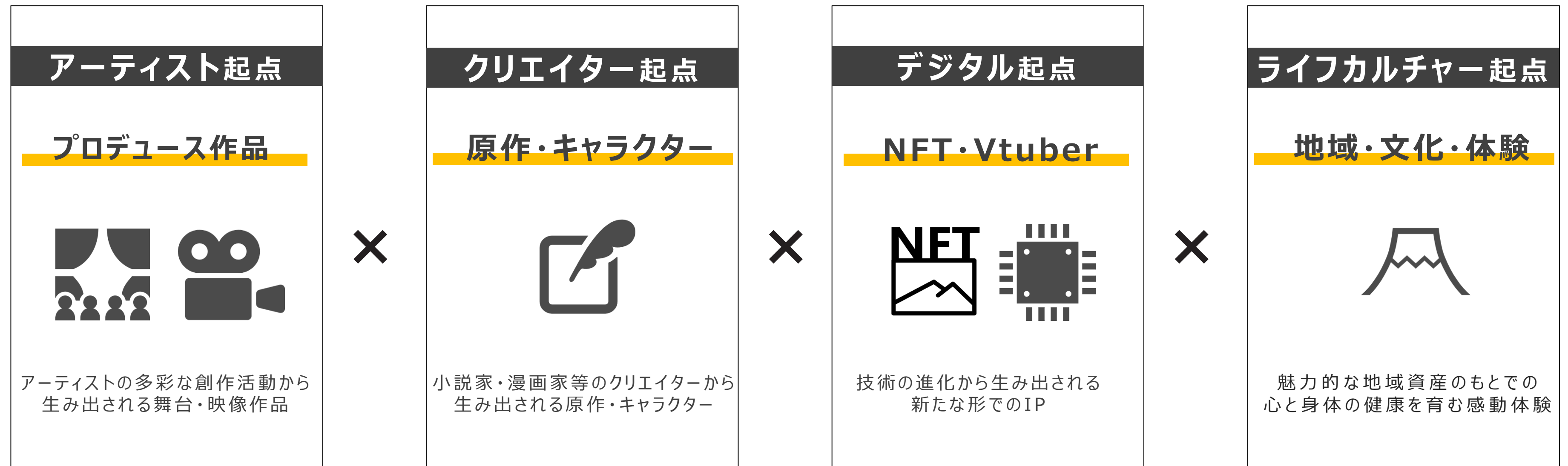
② 世界と日本を繋ぐ「オリジナルコンテンツ」の創造

③ 世界に展開できる「Web3 サービス・ソリューション」の開発



過去最高売上の達成、利益率の向上

事業の源泉となる「根」を自ら創り、コンテンツポートフォリオをさらに強固なものとする



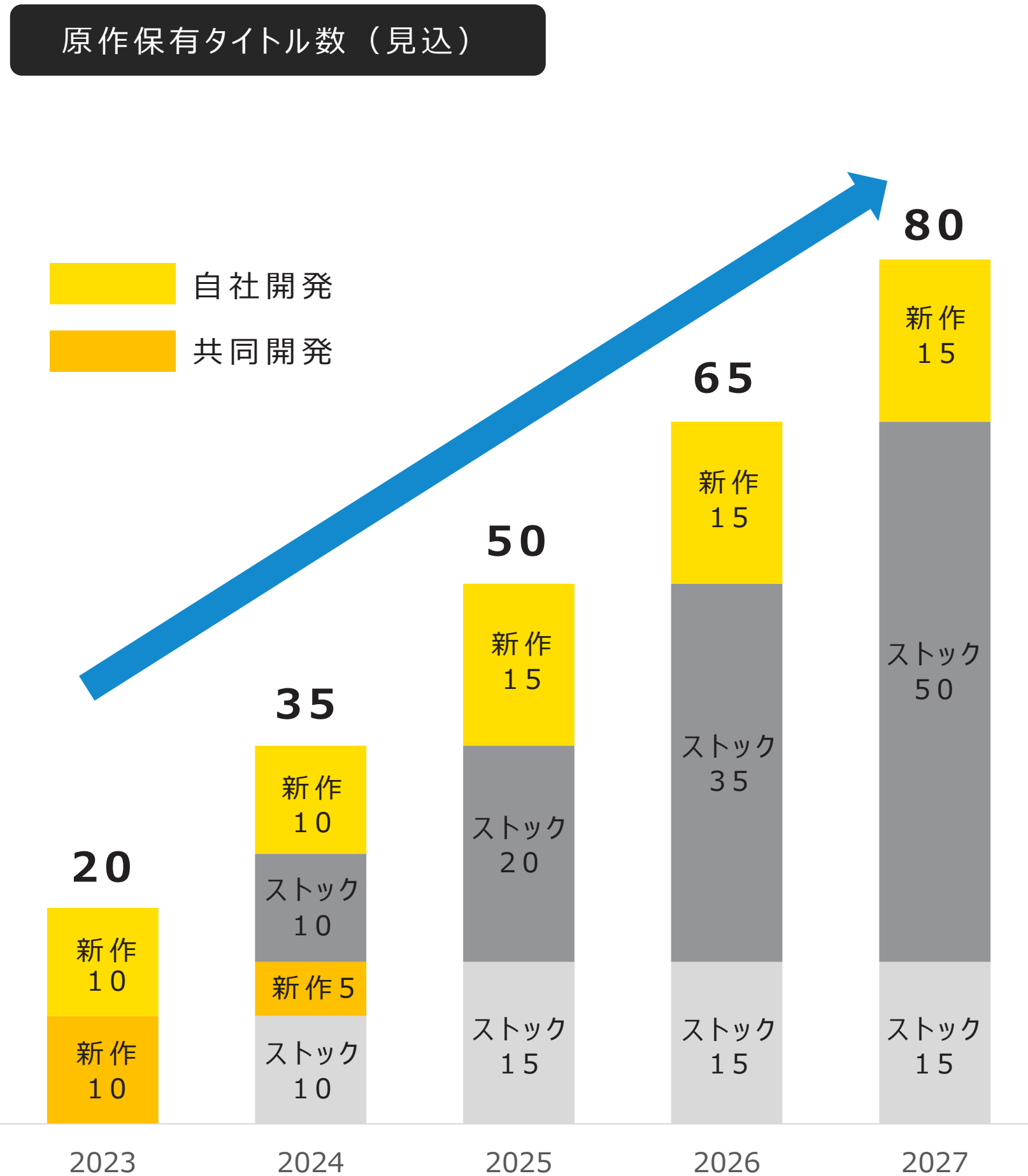
世界中の人々の心と繋がる「スターコンテンツ」の創造

事業の源泉となる「根」を自ら創り、コンテンツポートフォリオをさらに強固なものとする



世界中の人々の心と繋がる「スターコンテンツ」の創造

2-2. ②世界と日本を繋ぐ「オリジナルコンテンツ」の創造

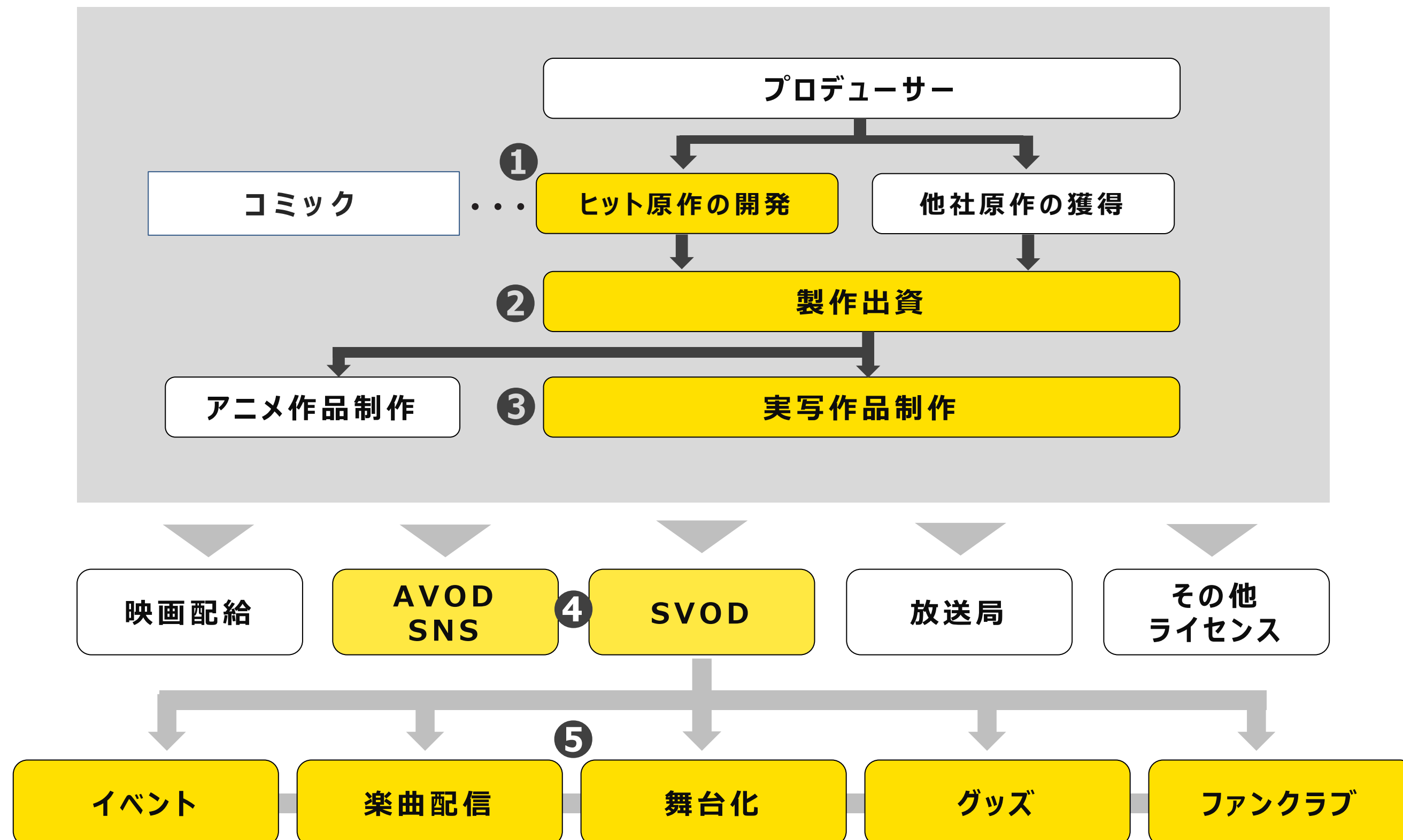


所有IP例

- 「大事なことみんな熟女が教えてくれた」
- 「激紅のレッドアイ」
- 「DIVE TO FUTON」
- 「BOSS」
- 「POLICE TRIBE K-9」
- 「DOCTOR GOSHIP」

- ・2023年にコミック連載 約20タイトルを予定（大手出版/Webtoon/電子コミック）
- ・2025年以降は自社開発のみにシフトすることで、メディアミックス、二次事業化による収益性の向上を図る

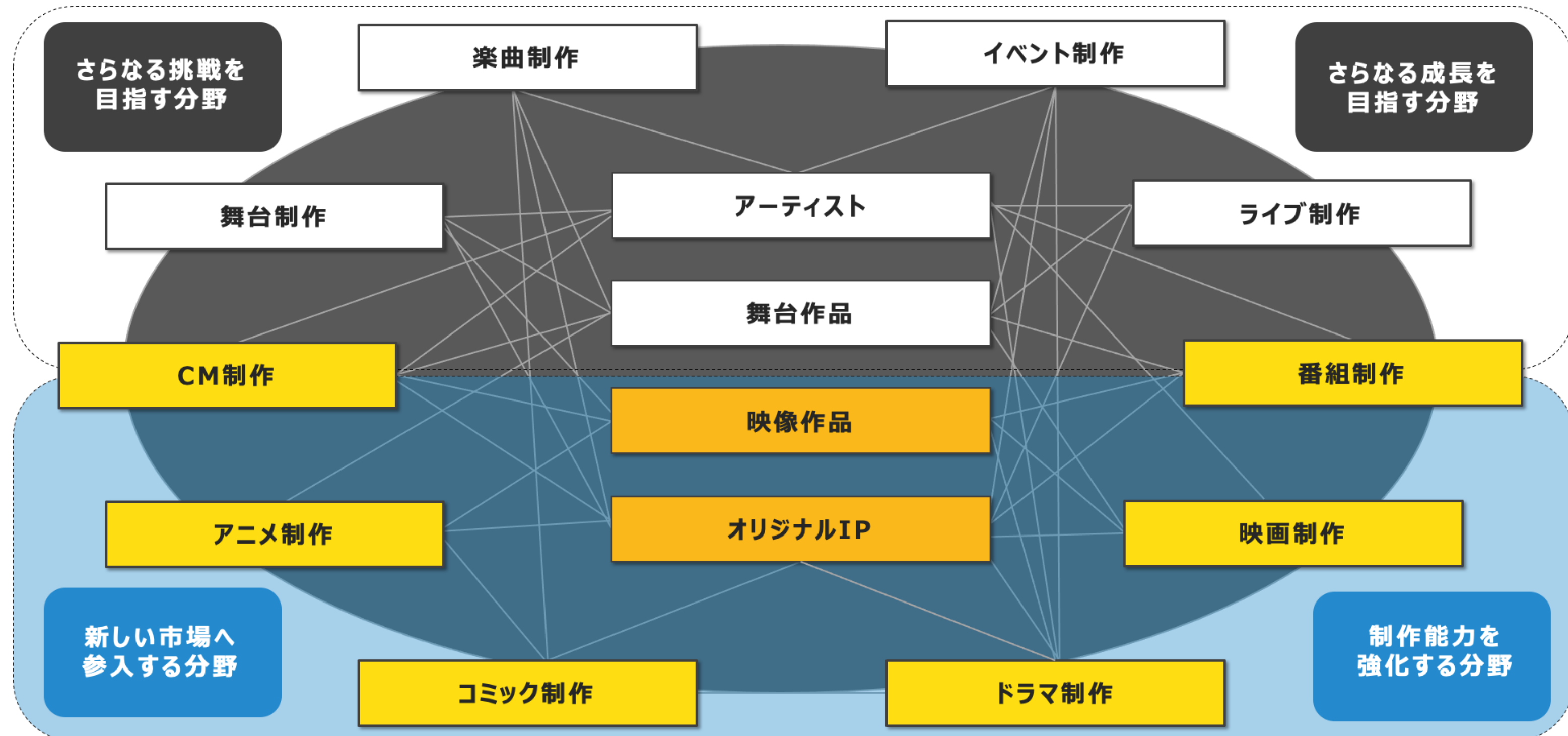
新しいクリエイティブ体制のもと、映像作品（実写/アニメ）の開発・制作に注力する



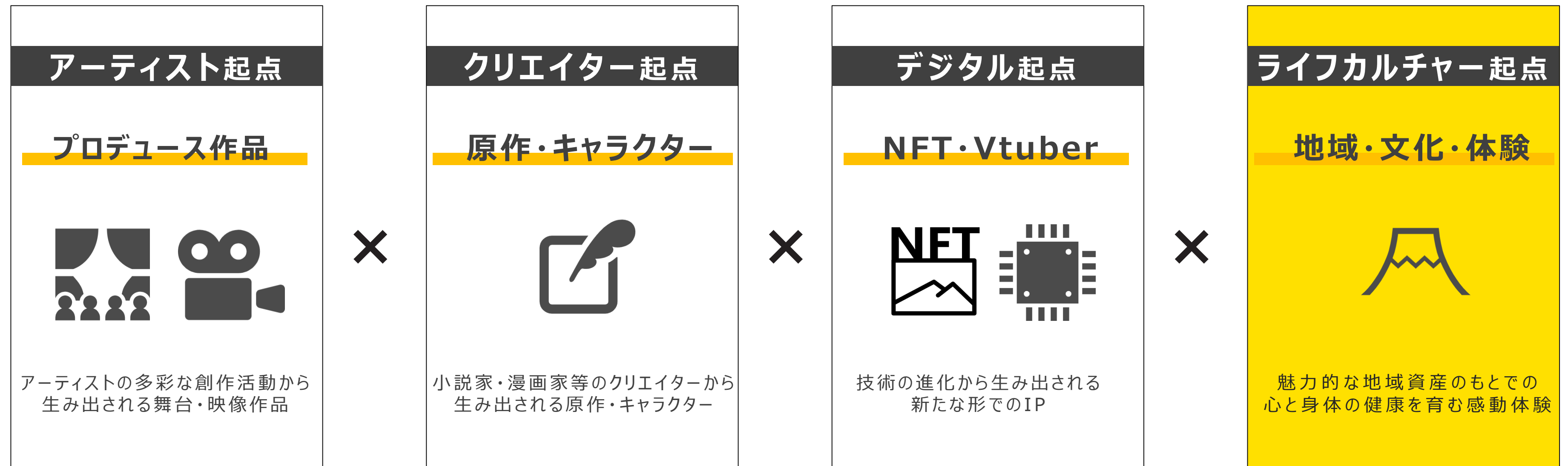
<実行する5つのこと>

- ① コミック化を試金石とする
自社ヒット原作の開発
- ② 幹事出資作品の増強
- ③ 制作機能の内製化/業務提携
ー 資本業務提携、M&Aを想定
- ④ 世界市場を見据えた、
VOD/SNSとの連携強化
- ⑤ オールアミューズによる
ヒット作品の二次収益化

世界市場を見据えた“おもしろい”モノづくりを叶えるために、
グループ内のクリエイティブ機能を強化する



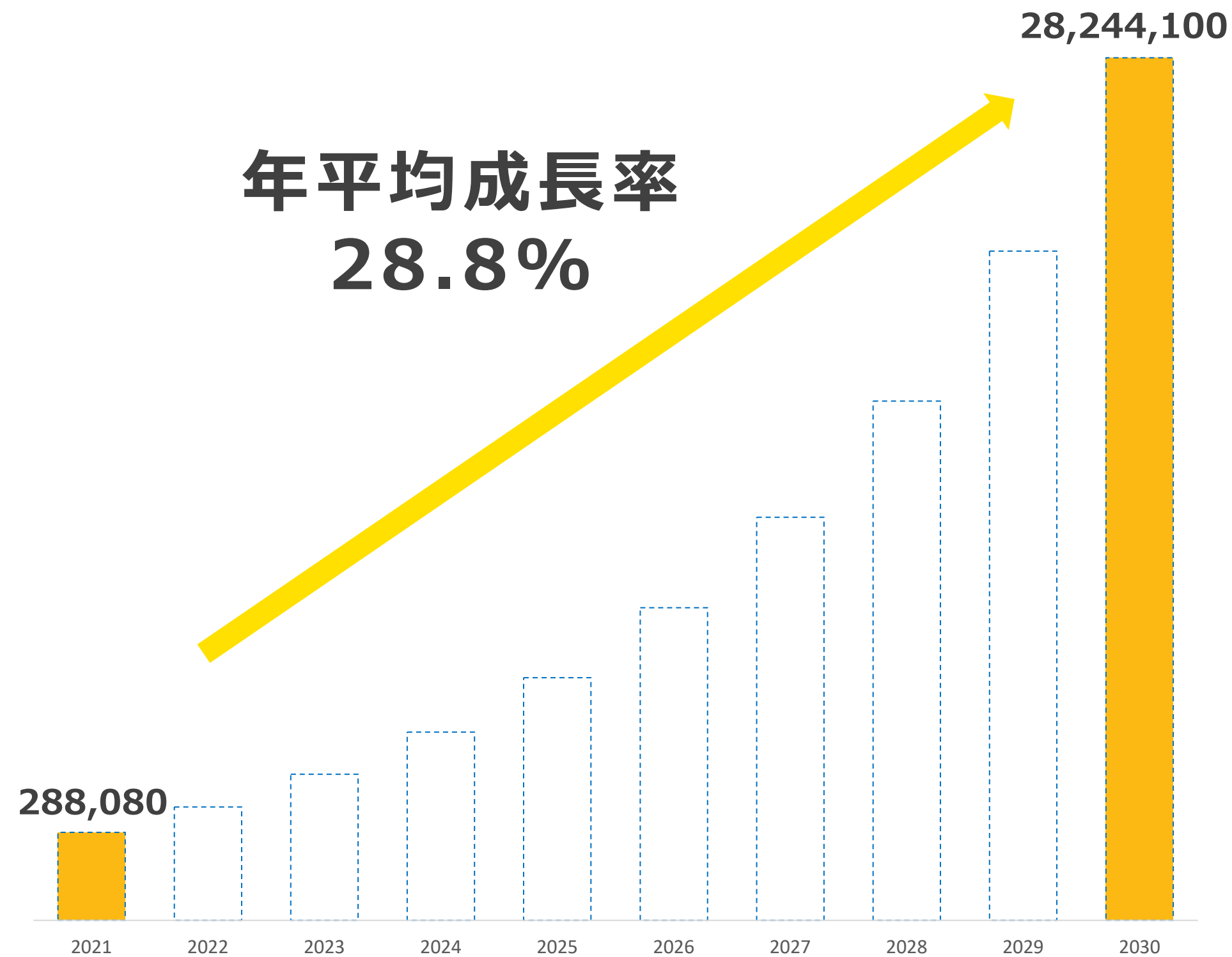
事業の源泉となる「根」を自ら創り、コンテンツポートフォリオをさらに強固なものとする



世界中の人々の心と繋がる「スターコンテンツ」の創造

アドベンチャーツーリズム市場は今後も拡大を続けると予測

世界のアドベンチャーツーリズム市場予測



(株式会社グローバルインフォメーション レポート情報より当社が作成)

(単位: 100,000USD)

グローバル市場拡大の主な要因

消費者	旅行への期待値の変化	モノの所有では得られない体験や経験を獲得するコト消費へとニーズが移行
	自然回帰のトレンド	様々な分野でのデジタル化や世界的な感染症の流行等を背景に、自然と触れ合うニーズが増加
	サステナブルな意識の高まり	よりサステナブルなものを選択しようという意識の高まり
事業者	推進団体の積極的活動	アドベンチャーツーリズム推進のためのグローバルな業界団体 (ATTA) が設立され、事業関係者への積極的な関与を実施
行政	政府観光局の積極的介入	各国の政府観光局が積極的に推進団体を補助、協働することで自国のアドベンチャーツーリズムを活性化

(観光庁 アドベンチャーツーリズムナレッジより引用)

事業としての成長・確立を目指すための5年間と位置づけ



2-2. ②世界と日本を繋ぐ「オリジナルコンテンツ」の創造

まずは地元である富士北麓エリアの魅力を発信するとともに
それらを反映したオリジナルコンテンツの開発/展開により事業の拡大・収益化を図る

インバウンド顧客を含む
来訪者



地域の「玄関口」となる
ハード施設の開発・運営

・宿泊、滞在、ショップ、飲食

FUJI GATEWAY
CAMP, HIKE, BIKE,
FOREST PARK,
GUIDE CRUISE,
NIGHT ADVENTURE,
SHOP, FOOD
2023
APRIL 29
START!!

FUJI GATEWAY
CAMP, HIKE, BIKE,
FOREST PARK,
GUIDE CRUISE,
NIGHT ADVENTURE,
SHOP, FOOD
2023
APRIL 29
START!!

富士北麓エリアの
「たのしい」を、ぜんぶ。

地域の「魅力」を反映した
オリジナルコンテンツの開発

- ・アドベンチャーコンテンツ
- ・イベント、スポーツ
- ・プライベートブランド商品



オリジナルコンテンツや仕組みの全国地域展開
訪日外国人に向けた当社コンテンツの認知向上

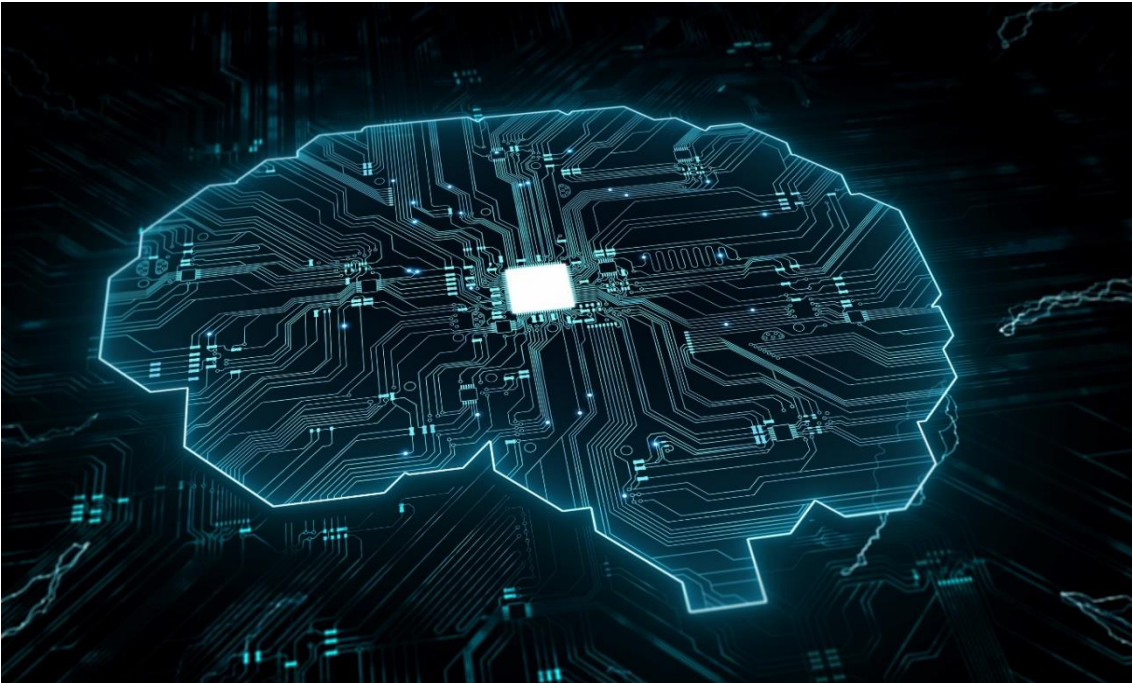
あらゆる才能とともに、世界に挑戦するプロデュースハウスへ

- ① 世界を見据えた「アーティスト」の発掘・プロデュース強化
- ② 世界と日本を繋ぐ「オリジナルコンテンツ」の創造
- ③ 世界に展開できる「Web3 サービス・ソリューション」の開発



過去最高売上の達成、利益率の向上

次世代のエンターテインメント創出には、新たなテクノロジー群の積極的な活用が不可欠



AI



Web3/ブロックチェーン



XR

2022年テクノロジーとの融合で新たなエンターテインメント創出を目指す
「株式会社Kulture」を設立

Technology

Web3

Blockchain

NFT

VR

AR

MR

Metaverse

*Kulture



テクノロジーの進化と共に
新しいエンターテインメントを創造する

Entertainment

IP

Artist

Movie

Music

Event

Stage

Art

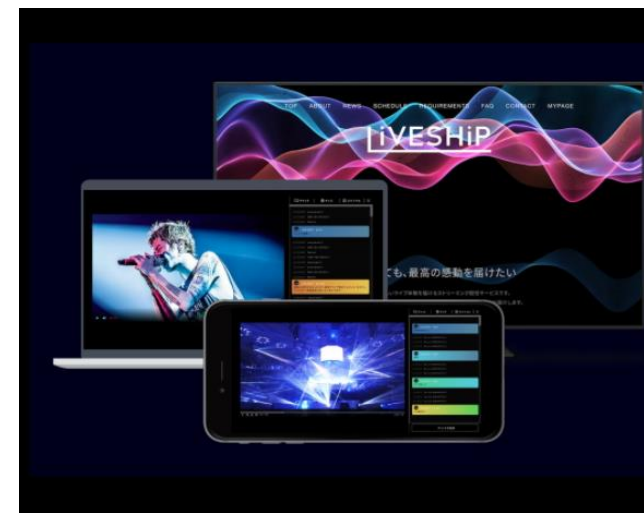
Animation

Manga

「Kulture」を中心にWeb3サービス・ソリューションの開発を推進
デジタルIPの開発やスタートアップ投資も並行して実行

サービスの企画開発

エンターテインメントコンテンツを最大限に
引き出すサービス群の企画・開発



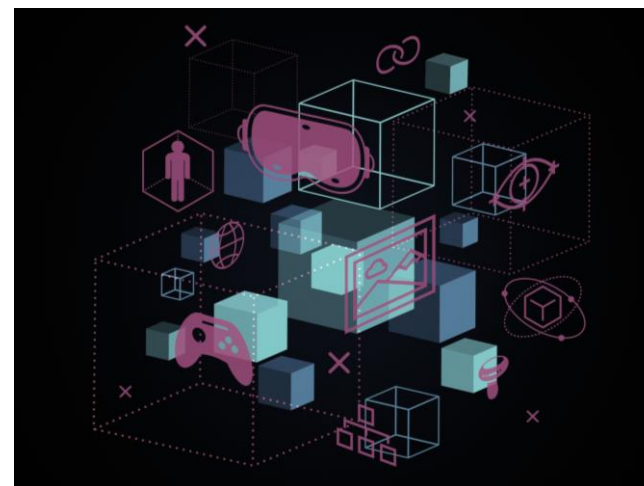
IPマーケティング

次世代のエンターテインメントに求められる
デジタル起点の「仕掛け」の企画・推進



デジタルIPの開発

リアルなアーティストに限定しない
スターIPの企画開発



スタートアップ投資

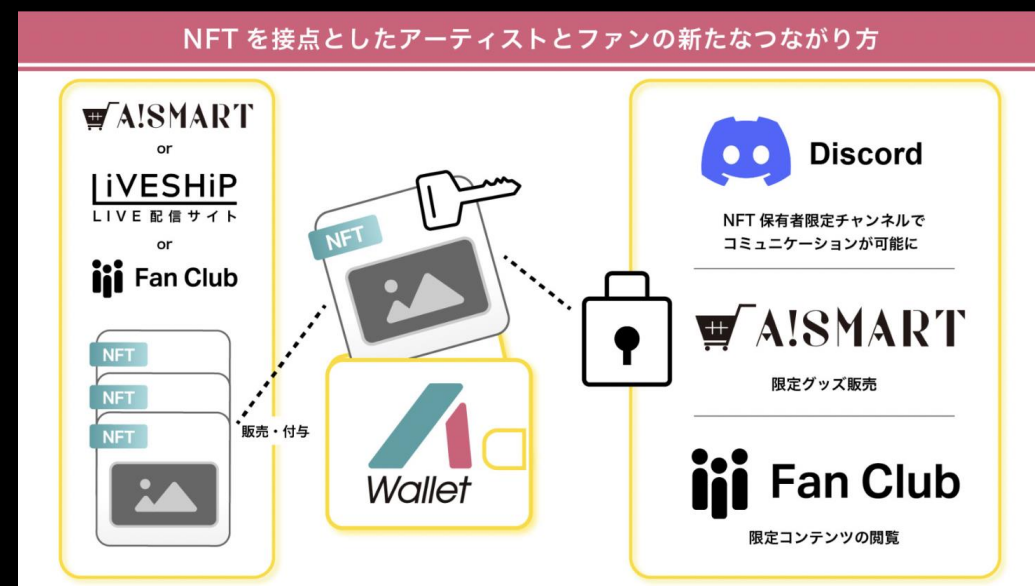
発展を共に目指すことができる
Web3、メタバース領域の企業への投資

Kulture FUND

2-3. ③世界に展開できる「Web3 サービス・ソリューション」の開発

AMUSE INC.

これまでに、ウォレットサービス「A Wallet」の開発や、BABYMETALでの施策等を実行
新たに次世代のエンタメ基盤となりうる新プラットフォームを開発中



A Wallet

NFTを保有できるウォレットサービスを開発。
共通IDである「A!-ID」のみで
誰でも簡単にウォレットが作成可能。



THE ONE Discord

「THE ONE Discord」がオープン。
「THE ONE ID (NFT)」が鍵となり、
「THE ONE」だけが入れられる限定チャンネルをお楽しみいただけます。

※Discord登録料・利用料無料



1. 「THE ONE Discord」限定チャンネルのみでしか公開されない、BABYMETALオフィシャルからのお知らせがあるかも!?



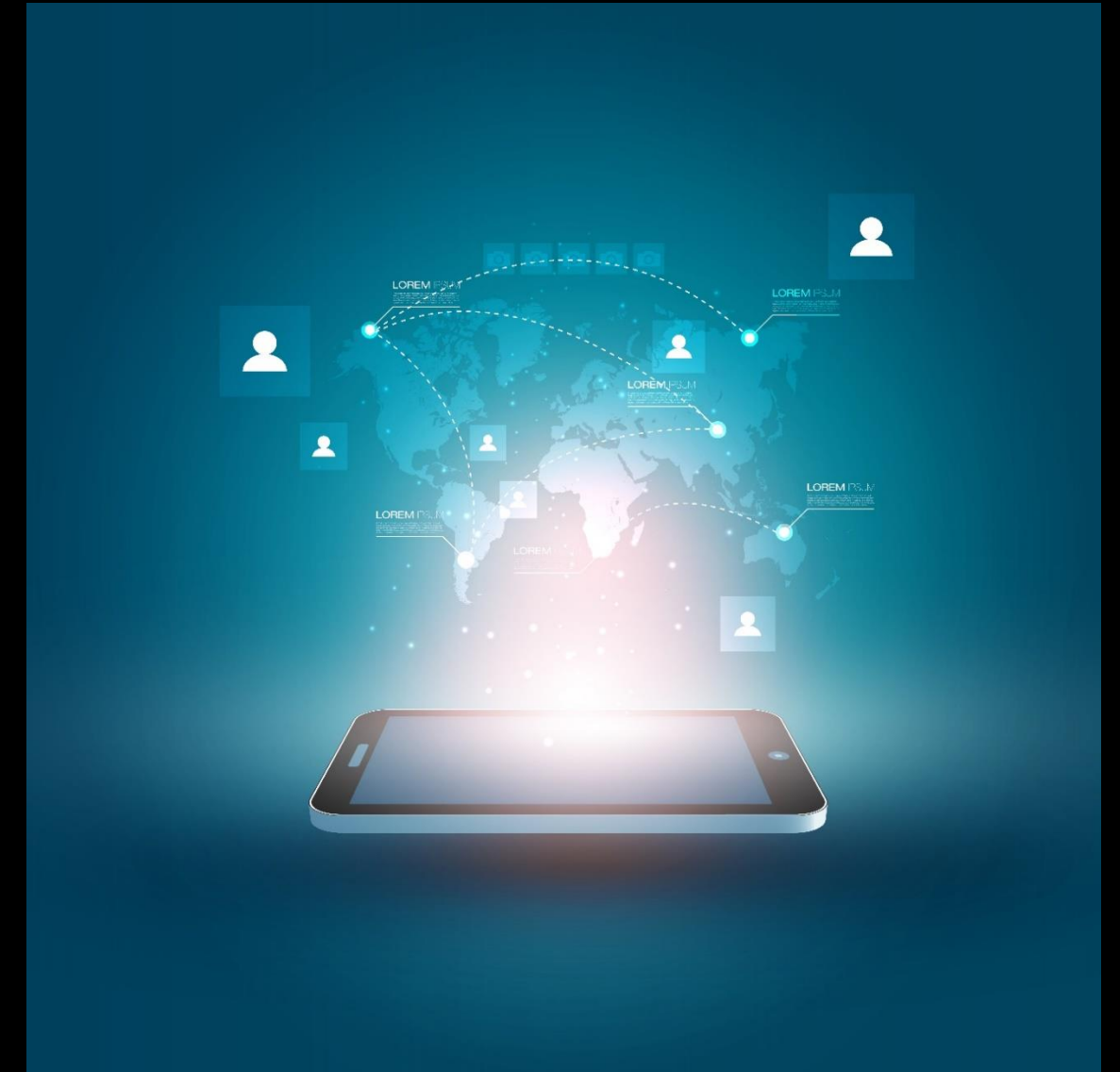
2. 「THE ONE」同士諸君の絆を深めるために、オンライン上でコミュニケーションを取ることが可能に!



3. その他限定コンテンツも...!?何が起るかはキツネ様のみぞ知る...

「THE ONE」NFT/Discord

BABYMETALの「THE ONE」登録者に「METALネーム」が刻まれたNFTを付与。
NFT保有者は、Discordに開設された限定のコミュニティスペースに参加可能。



新プラットフォーム (2023末リリース予定)

ブロックチェーン/Web3技術を活用した
新たなファンコミュニケーション
サービスを開発中

KultureFUNDより、4社に出資を実行
今後も引き続きスタートアップへの出資/連携を強化することで、新たなエンタメ創出を目指す

KultureFUND Portfolio

Kulture FUND

FINANCIE

株式会社フィナンシェ

トークン発行型クラウドファンディング「FINANCIE」を展開。
2023年に「Coincheck IEO」から国内3例目となるIEOを実施。
日本国内におけるWeb3領域の先導を切って事業開発を実施している。

1SEC
GLOBAL EMPOWERMENT DESIGN FARM

1SEC inc.

東京とロサンゼルスに拠点を持つ、Web3クリエイティブスタジオ。
NFTコレクションの「MetaSamurai」は様々なIPともコラボする
国内有数のブルーチップNFT。

Arriba
Studio

Arriba Studio PTE. LTD.

シンガポールと東京を拠点としたWeb3向けアクセラレーター。
優良なWeb3スタートアップへのトークン投資や、Web3起業家と投資家
を中心とする共創コミュニティ実現のためのピッチコンテンツなどオフサイト
イベントも積極的に実施。

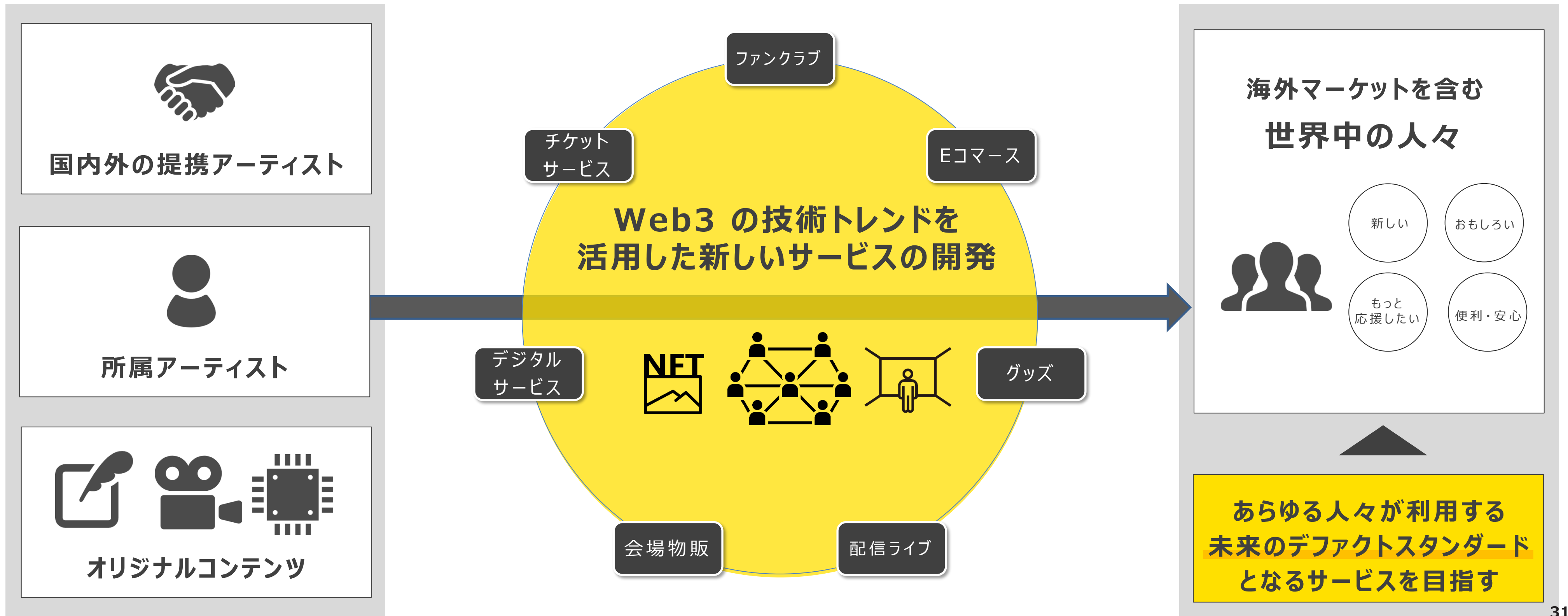
TOKIO TOKYO

HYPE株式会社

渋谷にあるオーダーメイド型ライブハウスというコンセプトのライブハウス
「TOKIOTOKYO」の運営。
ライブ産業のDX化を目指すソリューション開発も展開。

2-3. ③ 世界に展開できる「Web3 サービス・ソリューション」の開発

ソリューション機能の競争優位性を構築するとともに、
国内外に向けた新しいファンコミュニティの構築、ファンエンゲージメントの向上を実現する



あらゆる才能とともに、世界に挑戦するプロデュースハウスへ

- ① 世界を見据えた「アーティスト」の発掘・プロデュース強化
- ② 世界と日本を繋ぐ「オリジナルコンテンツ」の創造
- ③ 世界に展開できる「Web3 サービス・ソリューション」の開発

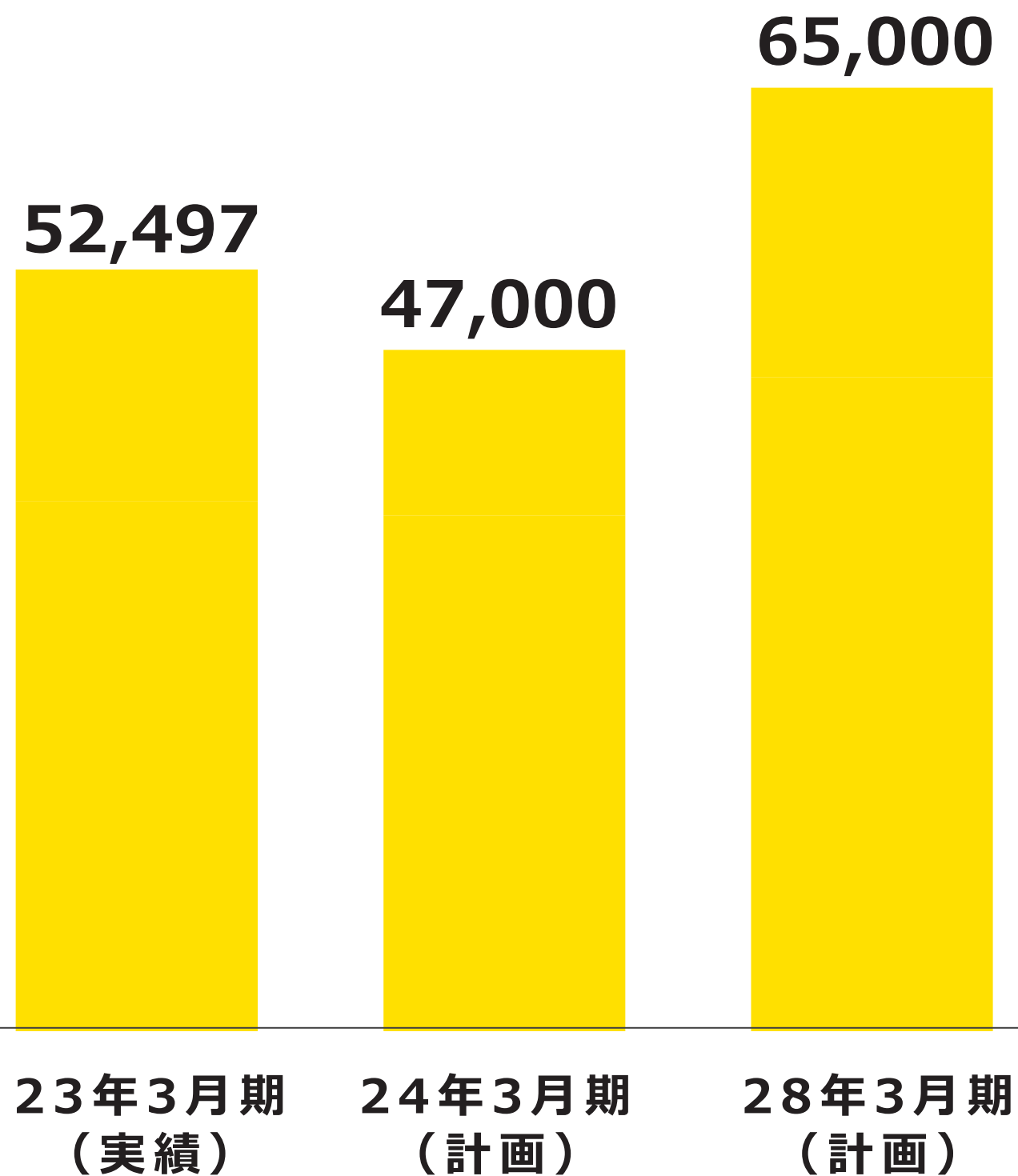


過去最高売上の達成、利益率の向上

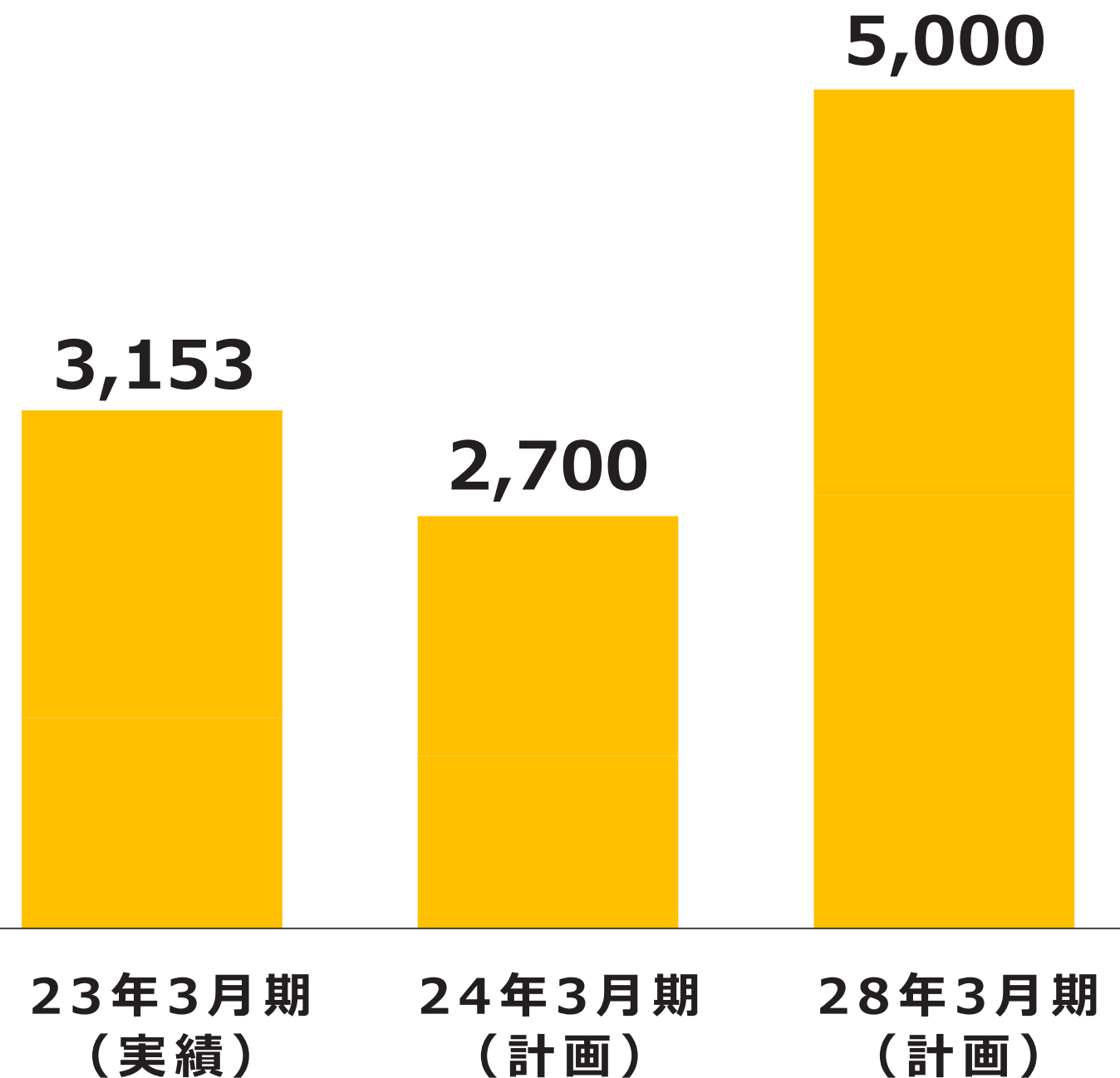
2-4. 過去最高売上への達成、利益率の向上

過去最高売上への達成、営業利益率向上を目指す

連結営業収入



連結営業利益



2-4. キャピタルアロケーション

5年間の営業CF 80億	事業投資 80億	中長期的な事業開発 アーティスト/映像作品/テクノロジー/サービス/システムへの投資 グループ機能の強化、内製化を図るためのM&A投資等
	設備投資等 50億	アーティスト/社員のクリエイティブ環境、レッススタジオ等の設備投資 他、事業等を見据えた各種投資など
現預金 220億	現預金 135億	1年間の固定費/運転資金を現預金として確保することを基本方針とし、 経営環境や事業状況を踏まえて自社株買い等を検討
	株主還元 35億	DOE（株主資本配当率）2%を基準とした安定配当

※ 主な投資活動が親会社によるものであることから、親会社および完全子会社の財務数値をもとに算出

[免責事項]

本資料おける市場予測、業績見通しなどの内容は
現時点で当企業グループが本資料発表日現在において入手可能な情報に基づき判断したものであります。
実際の業績は、今後様々な要因によって大きく異なる結果となる可能性があります。

お問い合わせ先：
株式会社アミューズ 経営企画部 IR・サステナビリティ室
amuseir@amuse.co.jp

※お問い合わせに対する回答は平日のみ(土・日・祝日以外)となります。
また、内容によっては返信にお時間を頂く場合がございます。何卒ご了承下さい。

