



# Business

## Business

### 【テクノロジーで人々を、街を、社会を幸せに】

プライベート空間へのエンターテインメントの提供により日々の生活を豊かにし、店舗や企業へのテクノロジーの導入により効率性や快適さという価値を提供します。快適な空間に人が集まり、イキイキとした街、社会を創造し、幸せな人達を増やしていきます。

#### 取り組み事項

- ・ **店舗DX**：テクノロジーで店舗をDX化し、店舗の課題を解決。ホスピタリティ溢れる活気あるお店、イキイキとした街や社会を創造する。
- ・ **施設DX**：テクノロジーで病院、ホテル等の施設をDX化し、多くの人たちが過ごしやすく幸せな社会生活を送る支援をする。
- ・ **ライフスタイルDX**：テクノロジーでエンターテインメントを提供し、人々の生活品質の向上、豊かな生活に貢献する。

#### リスク

- ・ 地方の人材流出による過疎化、非活性化の影響が引き金となる**店舗サービス事業の衰退**。
- ・ コミュニティ衰退による**街の魅力低下**・資産の維持管理不足による**価値低下**。

#### SDGs目標





# Business <KPI>

## 事業のKPIの考え方

Business(当社の事業)のマテリアリティに基づき、社会に価値を提供し続けるため、KPIを設定します。

KPIの設定にあたり、店舗DX・施設DX・ライフスタイルDXがそれぞれ社会に対して提供している価値を整理しています。

店舗DX・施設DXを推進していくことで、店舗や施設のホスピタリティの増加に貢献し、

ライフスタイルDXを推進していくことで、人々の生活品質(QOL=Quality of Life)の向上に貢献していきたいと考えています。

### 提供価値

① 店舗DX	テクノロジーにより、お店の業務効率化・来店客の手間を削減し 新たな時間を生み出すことで、ホスピタリティ溢れる活気ある良いお店を増やす	ホスピタリティ の増加に貢献
② 施設DX	テクノロジーにより、施設の業務効率化・来店客の手間を削減し 新たな時間を生み出すことで、ホスピタリティ溢れるすごし易く便利な施設を増やす	生活品質(QOL) の向上に寄与
③ ライフスタイルDX	テクノロジーでエンターテインメントを提供することで、いつでも誰でも、場所も時間も 選ばずに多様なコンテンツに触れることができ、豊かな生活、生活の品質向上につながる	



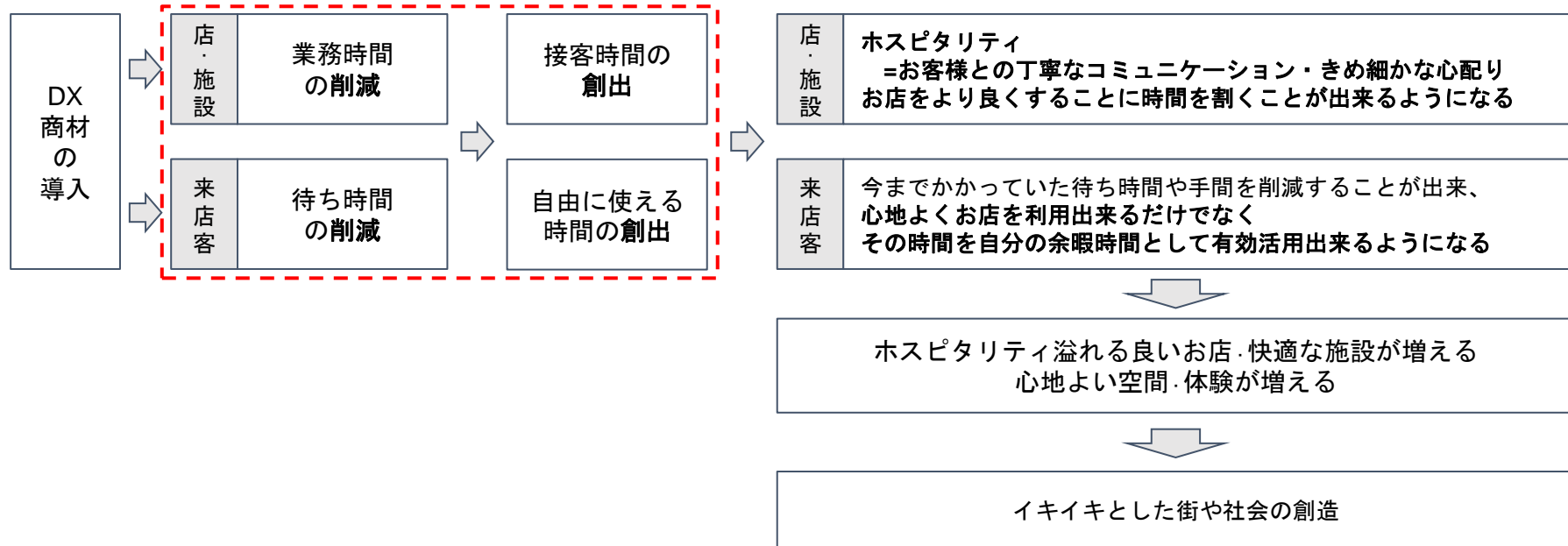
# Business<KPI>

## ① 店舗DX

## ② 施設DX

### 提供している価値

店舗DX・施設DXを推進していくことで、店舗や施設にどのように価値を提供し、その結果としてどのようにサステナブルな社会に貢献していきたいと考えているかを表しています。





# Business <KPI>

① 店舗DX

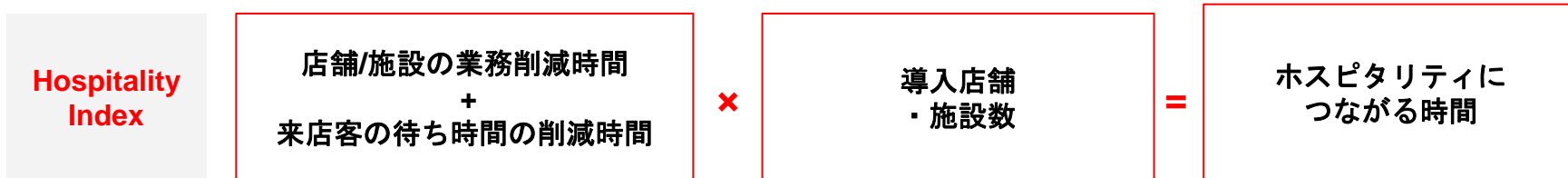
② 施設DX

## KPI

DX商材導入による、店舗・施設の業務削減時間と、来店客の待ち時間の削減時間を算出します。

導入店舗・施設数を掛け合わせたものを、独自の指標として「Hospitality Index」としています。

この「Hospitality Index」を、現状（2021年8月時点）を1とした場合に、2025年8月までにどれだけ増加させるかをKPIとしています。



	2021年8月度	2025年8月度
① 店舗DX	1	2.2倍
② 施設DX	1	1.4倍

※補足

- ・店舗（①店舗DX）においては今後更なるDX化を推進していきます。
- ・病院・ホテル等の施設（②施設DX）においては、既にDX化が進んでいますが更なる拡大を進めます。

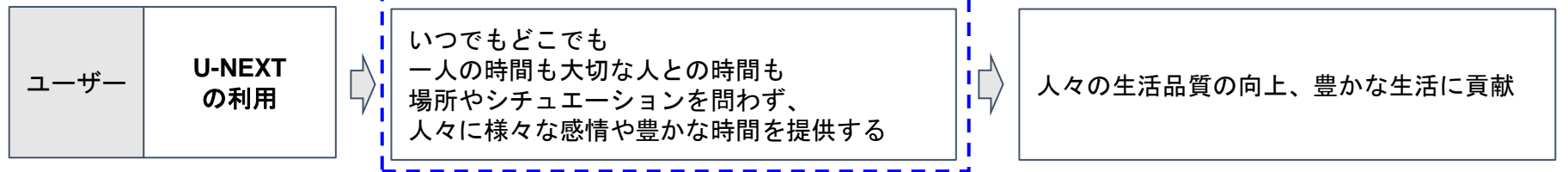


# Business <KPI>

## ③ ライフスタイルDX

### 提供している価値

ライフスタイルDXを推進していくことで、人々にどのように価値を提供し、その結果としてどのようにサステナブルな社会に貢献していきたいと考えているかを表しています。



#### ”テクノロジーの進化”と”ライフスタイルの多様化”

テクノロジーの進化により、エンターテインメントはより身近なものになりました。U-NEXTは、映画やドラマ、本やマンガ、ライブや音楽などのデジタルエンターテインメントをひとつのプラットフォームで楽しむことができます。

自分の好きな場所で、好きな時間に、好きなシチュエーションで。ひとりひとりのライフスタイルにより溶け込んで「観る」「読む」「聴く」にアクセスいただくことで、エンターテインメントに接する方々の心の豊かさ、そして生活品質の向上に貢献していきたいと考えています。

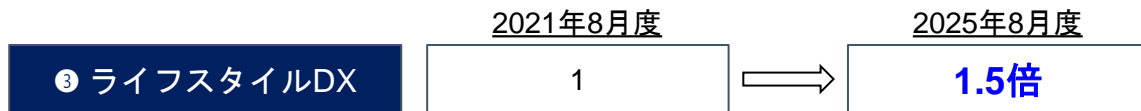
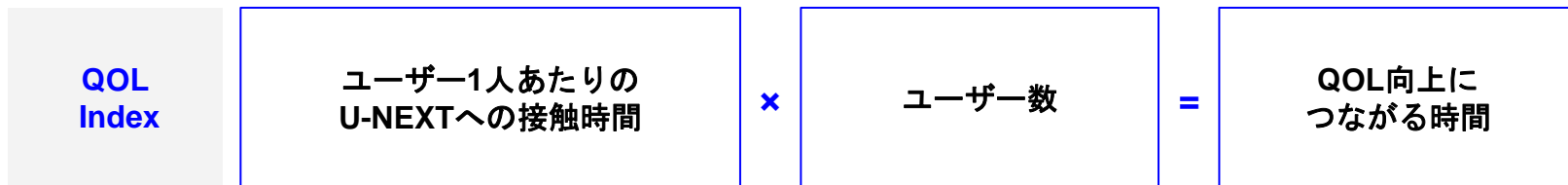


# Business<KPI>

## ③ ライフスタイルDX

### KPI

映画やドラマ、本やマンガ、ライブや音楽などの様々なコンテンツがあり  
いつでもどこでも楽しめるU-NEXTだからこそ、デジタルエンターテインメントで提供している価値を  
U-NEXTへの接触時間とユーザー数を掛け合わせた独自の指標「QOL Index」と定義しています。  
この「QOL Index」を、現状（2021年8月時点）を1とした場合に、2025年8月までにどれだけ増加させるかをKPIとしています。



※補足

・今後の、U-NEXT会員増や、サービスリニューアル・拡張などによる接触時間の増加を加味して試算しています。



# Business<KPI>

① 店舗DX

② 施設DX

③ ライフスタイルDX

## 事業のKPIと目標値

以上のとおり、店舗DX・施設DXにおいては、「DX商材の提供拡大による社会への提供価値の拡大」をテーマに、独自に「Hospitality Index」という指標を策定しました。

またライフスタイルDXにおいては、「ライフスタイルDXの提供拡大による社会への提供価値の拡大」をテーマに、独自に「QOL(Quality of Life) Index」という指標を策定いたしました。

### 2025年度のKPI目標として

店舗DXでは「Hospitality Index」を「2.2倍」に増加、

施設DXでは「Hospitality Index」を「1.4倍」に増加、

ライフスタイルDXでは「QOL Index」を「1.5倍」に増加させます。

目標テーマ	重要指標 (KPI)	2025年度目標 *1
店舗DX	Hospitality Indexの増加	2.2倍増
施設DX	Hospitality Indexの増加	1.4倍増
ライフスタイルDX	QOL Indexの増加	1.5倍増