LEGO

【S】強み

- 普遍的システム互換性
  - 半世紀続くシステム・イン・プレイの思想
  - 世代を超えて遊び続けられる品質維持
- ライセンス戦略
  - 世界的IPとの強力なコラボレーション
- 
  - 高単価なインテリア・コレクション需要
  - 趣味としてのレゴという独自ポジション

大人向け市場「AFOL」

【W】弱み

- プレミアム価格による層限定
  - 競合他社と比較した高い価格設定
  - 経済情勢による買い控えのリスク
- 石油由来
  プラスチック依存
  

  - 樹脂素材からの脱却に伴う開発負担
  - 環境対策コストによる利益率の圧迫

【O】機会

- デジタルとリアルの融合
  「フィジタル」
  - Epic Games連携によるメタバース展開
  - AR等を活用した次世代の遊び方の提案
- 
  持続可能な新素材
  - 再生素材への移行による差別化
  - 循環型ビジネスモデルへの先行投資
- アジア市場での拡大
  - 中国・東南アジアの中間層需要の獲得

【T】脅威

- 時間争い
  - ショート動画等への可処分時間流出
  - 物理的な遊びへの興味低下リスク



- 安価な模倣製品の台頭
  - 低価格ブロックによる市場シェアの侵食
  - 新興国市場での価格競争の激化