

# Interview 03

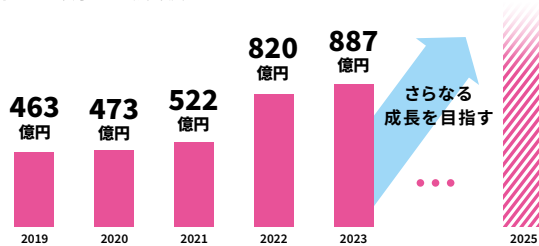
## ▶ ALL BANDAI NAMCOでスピード感のある展開を目指す中国事業

### デジタル事業とトイホビー事業の強みを掛け合わせ、スピード感と連携を重視して展開

2023年3月期における中国市場は、デジタル事業とトイホビー事業ともにCOVID-19の影響を大きく受けました。中国内地におけるデジタル事業は、主にネットワークコンテンツを中心に展開していますが、既存タイトルのバージョンアップに注力することでファンの満足度向上に努めました。トイホビー事業は、玩具、プラモデル、カプセルトイ、一番くじなど様々な事業を展開していますが、ロックダウンによる小売店の休業や、COVID-19感染対策などが影響しました。そうした中でも、玩具菓子事業などの新たな展開に積極的にチャレンジしています。

### アジア地域におけるグループ全体の売上高推移

3月31日に終了した会計年度



2022年1月にデジタル事業とトイホビー事業の統合会社としてBandai Namco Entertainment (Shanghai) Co., Ltd. (BNESH) が誕生し、徐々に商品・サービスや共同のイベント開催など連動による効果が始まっています。2023年3月に初めて、BNESH総合イベントを実施し、お客様にデジタル×トイホビーの新しいエンターテインメントの形をアピールすることができました。

中国市場においては、ウルトラマンが高い認知度と人気を誇っています。今後は中国におけるガンダムの熱中度を上昇させていき、日本発IPの代表として成長させることが大きな目標の1つです。2021年に上海で「実物大フリーダムガンダム立像」が建造され、ガンブラ総合施設「THE GUNDAM BASE SHANGHAI」も各エリアでオープンし、好調な販売状況となっています。中国での展開に向けて、デジタル事業とトイホビー事業の統合効果をより発揮すべく、ネットワークコンテンツとの連動やイベント開催も計画し、認知度の向上を目指していきます。

中国市場は変化が速く、対応するスピードが非常に大切です。そのためにもデジタルとトイホビーの両事業がそれぞれの強みを掛け合わせ、一体となって中国市場の特性に合った新たなエンターテインメントを創出することを目指します。

# BANDAI NAMCO

### QI RUI (右)

齊銳

Bandai Namco Entertainment (Shanghai) Co., Ltd.  
ゲーム事業部／プロモ&戦略推進部  
総経理

### TSUYOSHI HIGASHI (左)

東幹

Bandai Namco Entertainment (Shanghai) Co., Ltd.  
副総経理  
潮玩MD部 総経理

中国内地に向けて、トイホビーの商品を多くのファンに広く届けることが私の使命だと思っています。

東幹

バンダイナムコで世界一のゲームタイトルをつくり、世に送り出すことが私の夢です。

齊銳