

**MIKE CHANG** (左)

Bandai Namco Entertainment America Inc.  
Vice President, Marketing and Digital Business

**MEGAN SAPIN** (右)

Bandai Namco Toys & Collectibles America Inc.  
Director of Sales, Specialty Chain Retail  
and Distribution  
Commercial Sales Department



ALL BANDAI NAMCOの精神で、ファンとのつながりだけでなく、私たちバンダイナムコ自身のつながりをより強くするために、最良の選択肢を追求し続けたいと思います。

Mike Chang



ALL BANDAI NAMCOで連携を深めることが不可欠であり、商品・サービスを通じてあらゆる世代のファンにより良い体験を届けるために日々挑戦していきます。

Megan Sapin

Interview **02**

» **ALL BANDAI NAMCOで存在感を示す  
北米事業**

**デジタル事業と玩具ホビー事業の融合により、  
さらなるポテンシャルを示す**

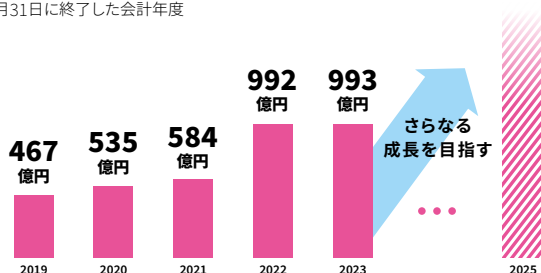
近年、北米市場では急速にデジタル化が加速し、映像の配信サービスが急成長しています。これを背景に日本のアニメ人気も急上昇し、アニメーションが映像作品における主流となりつつあり、ファンの時間と関心を獲得するための競争が激化しています。

デジタル事業においては、ゲーム開発費の上昇が続く中、ファンはより付加価値の高いゲーム体験を求めており、独自の価値を持つ商品・サービスを提供する必要性がこれまで以上に高まっています。

玩具ホビー事業においては、アニメの人気拡大に伴って、プラモデルやハイターゲット(大人)層向けのコレクターズフィギュア、カプセル玩具まで幅広いカテゴリーを展開し、北米事業の核となっています。

**アメリカ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4月に、Bandai Namco Entertainment America Inc. (BNEA) と Bandai Namco Toys and Collectibles America Inc. (BNTCA) \*はカリフォルニア州アーバインでワンオフィス化を実施し、この1年間でデジタルと玩具ホビーの事業間コミュニケーションを深めることができました。そこから2022年の「ONE PIECE」イベントや2023年7月の「SAND LAND」イベントにおける共同出展など、事業軸ではなくIP軸でALL BANDAI NAMCOの存在感を示すことができていると思います。ただし、これはまだまだ始まりに過ぎません。

ファンはBNEAとBNTCAを別な会社や事業ではなく、大好きなIPの商品やサービスを提供する存在として捉えています。だからこそデジタル事業と玩具ホビー事業の融合をさらに進める必要があります。商品カテゴリーを横断的に活用するとともに、両事業が連携して幅広いプロモーションを実施することで、非常に高い付加価値を生むことができます。

現状はお互いの専門知識とノウハウを活用し、一貫した品質レベルの商品・サービスをファンに提供し始めたばかりですが、すでにALL BANDAI NAMCOとして可能性を示す複数の新プロジェクトも進行中です。今後、デジタル事業と玩具ホビー事業の融合がさらに進展することで大きな相乗効果を生み出し、北米事業全体の大きな成長につなげていきたいと考えています。

\* Bandai Namco Collectibles LLC (屋号:Bluefin)とBANDAI AMERICA INC.が統合し、2022年4月に誕生