

**株式会社バンダイナムコフィルムワークス**

2025年9月24日

**バンダイナムコフィルムワークスのグローバル拡大戦略  
日本アニメへの熱量高まる海外ファンにも「推し活」の場を提供  
各国グループ会社と連携しながら IP 市場育成にも注力**

**TOPICS**

- ◆バンダイナムコフィルムワークスならではのグローバル展開
  - ・豊富な IP をもとに国や地域に合わせたライセンス戦略
  - ・タッチポイントを増やし、海外ファンにも「推し活」の場を提供
- ◆各国のバンダイナムコグループ会社と連携し IP 価値を最大化
  - ・バンダイナムコグループ各社との連携について
  - ・ガンダムシリーズでは 10 月の New York Comic Con に向け様々な施策を展開

株式会社バンダイナムコフィルムワークスは 2025-2027 年度中期計画の重点戦略の1つに「グローバル事業の拡大」を掲げています。この「拡大」は、展開地域だけでなく、作品に触れた海外ファンに IP の魅力をより深く知り、長く楽しんでいただくため、ライセンス事業の強化やタッチポイントの場を増やす等、多角的な展開を行っています。そこで、今回はグローバルライセンス事業の担当者にポイントとなる戦略や海外ファンの反応等について聞きました。

～グローバル市場でも、作品の質や魅力がより問われるフェーズへ～

現在、アニメ作品の本数は増加しており、配信プラットフォーム側がどの作品を選ぶかによって、作品の価値が大きく左右される時代になっています。いわば“アニメ戦国時代”とも言える状況です。選ばれた作品は依然として高額で取引される一方、選ばれなかった作品は配信の機会すら得られないケースも出てきています。つまり、作品の質や魅力がより厳しく問われるフェーズに入っています。

こうした状況の中で、私たちは単なる配信にとどまらず、当社ならではの強みを活かした多角的な展開を通じて、作品の価値を最大化していく必要があると考えています。

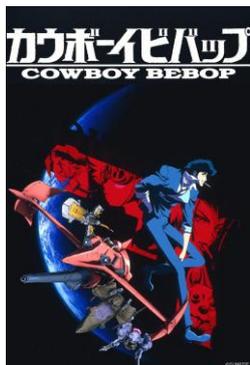
**◆バンダイナムコフィルムワークスならではのグローバル展開**

当社では、グローバル展開においても IP をライセンサーとしてブランディングしていく、という観点で多角的な権利運用を行っています。各国へのライセンスから始まり、劇場展開、世界同時配信、TV 放送、機内上映、パッケージ販売、関連商品の展開や、コラボカフェ・ポップアップショップの実施、イベント出展や宣伝施策等、多種多様な形で IP の魅力を発信し、その価値の最大化を行っています。

**・豊富な IP をもとに国や地域に合わせたライセンス戦略**

日本のアニメは、放送から時間が経ってもなお高く評価される作品が多く、当社が長年にわたり蓄積してきたアーカイブは、海外展開において大きな強みとなっています。例えば、『機動戦士ガンダム SEED FREEDOM』の劇場公開に合わせ、旧作である『機動戦士ガンダム SEED』シリーズを同時に配信することで、新旧ファンの両方に訴求する施策を展開しました。また、今年の新作アニメ『魔神創造伝ワタル』では、旧シリーズを視聴できる環境を整えることで、作品の世界観をより深く楽しめるようにしています。

このように、当社が海外窓口を持つ作品は旧作を含めて 500 タイトル以上にのぼり、それらを体系的にまとめたライセンスカタログを整備しています。レジェンドタイトルも多数含まれており、現地パートナーと連携しながら、その国や地域の文化や嗜好に合わせた IP 展開を行うことで、より効果的なグローバル戦略を実現しています。



『カウボーイビバップ』(1998 年)は海外ファンも多い

アジアで人気の『サイバーフォーミュラ』シリーズ(1991 年)

### ・タッチポイントを増やし、海外ファンにも「推し活」の場を提供

グローバルに展開する際に重視しているのは、市場を面として拡大するだけでなく、開拓した市場をさらに深く、IP を“届け”、“育てる”展開です。配信やスマートフォンでの視聴が普及し、リアルタイムで日本アニメに触れていただく機会が増えました。しかし、作品を見て IP のファンになっても、その「好き」「推す」気持ちをぶつける、表現する場が日本に比べるとまだ多くありません。そこで、配信にとどまらず、グッズやショップ展開、現地イベント等を通じて、ファンが作品世界により深く入り込める環境を整えています。これは「推し活」の場の提供だけではなく、IP の魅力を多角的に伝え、ブランドとしての価値を高める取り組みです。また、現地パートナーとの協業により、文化や嗜好に合わせた展開を行うことで、IP の持つ可能性を最大限に引き出しています。



現地ライセンスとのラブライブ！シリーズ コラボカフェ



『ブルーロック』ポップアップショップ(上海)



『転生したらスライムだった件』のグッズ展開(武漢)

このほか、海外のアニメイベントへ積極的に出展することで IP ファンの皆様楽しんでいただく場として、また、当社 IP を知らないアニメファンにも認知していただく場となっています。

## 【TOPICS】 Anime Expo 2025『ワンパンマン』ブース

Anime Expo 2025(以下 AX)の『ワンパンマン』ブースは想像以上の来場者数となり、会場に設置したパンチングマシンの体験者は3,345名に上り、体験型展示や映像・ビジュアルでIPの世界観を効果的に伝えました。また、作中のキャラクターのポーズを模して参加者が一斉にパンチをするギネス世界記録™にも挑戦。当イベントは1,107名が参加し、見事「Most people performing a “One-Punch Man” Maji Naguri/Serious Punch」(『ワンパンマン』のマジ殴りポーズをした最大人数)として記録達成となりました。SNSでは「サイタマになりきれの体験が最高」「ギネス世界記録™に参加できて誇らしい」といった反応が多数寄せられ、「MyAnimeList」、「Anime Trending」等、複数の海外メディアでも「AXで最も盛り上がったIPのひとつ」として紹介されました。



ブースには主人公サイタマの等身大立像やパンチングマシンを設置



ギネス世界記録™も見事達成!

## ◆各国のバンダイナムコグループ会社と連携しIP 価値を最大化

バンダイナムコグループには国内外に多くのグループ会社があります。その強みを活かすべく、各社との連携を強化し、IP 展開の相乗効果を最大化する施策を推進しています。

### ・イベントやプロモーションでの協業: Bandai Namco Toys & Collectibles America Inc.(BNTCA)

AXでは、BNTCA 協力のもとブースを展開。イベント上映時にはショッパーやバイザー等のノベルティを、また、GUNDAM CARD GAME のプロモカードを世界初配布する等、現地でのIP 認知向上とブランド接点を創出しました。



また、10月9日から開催されるアメリカ東海岸最大級のポップカルチャーイベント New York Comic Con(以下 NYCC)の会期中には当社と BNTCA が連携し、ニューヨーク全体でガンダムシリーズに関連した様々なプロモーション施策を展開予定です。NYCC会場内では、ガンダムシリーズの最新情報をお伝えするショーケースイベントや関連ブースを出展予定のほか、NYCC会場外では、ガンダムラッピングバスの運行や、アメリカ最大級のショッピングモール「American Dream」での THE GUNDAM BASE POP-UP WORLD TOUR の実施等、ニューヨーク周辺各所でガンダムシリーズの認知拡大を図ります。

**NYCC GUNDAM Showcase**  
- Featuring Iron-Blooded Orphans, Hathaway, and the Future of Gundam

**Date & Time**  
Thursday, October 9  
from 5:00PM to 6:00PM

**Location**  
Room 405

**Guests**

<b>Tatsuyuki Nagai</b> Director, Mobile Suit Gundam Iron-Blooded Orphans	<b>Kyle McCarley</b> English voice of Mikazuki Augus, Iron-Blooded Orphans	<b>Caleb Yen</b> English voice of Hathaway Noa, Mobile Suit Gundam Hathaway	<b>Naohiro Ogata</b> Executive Producer, Bandai Namco Filmworks Inc.
---	---	--	--

NYCC ショーケースイベントの告知



新たに描き下ろしたイラストのラッピングバス

### ・ポップアップイベントの共同実施:バンダイナムコエクスペリエンス

バンダイナムコエクスペリエンスが企画・プロデュースする、ニューヨーク(アメリカ)、ロンドン、バーミンガム(イギリス)のバンダイナムコ Cross Store で、当社 IP の商品企画・開発や、ポップアップイベント等のプロモーション施策も検討しており、当社保有 IP の多様な作品群を現地で展開し、展示・物販を通じて、IP の魅力を直接届ける場を創出していく予定です。



Bandai Namco Cross Store Camden, London

### 【TOPICS】ガンダムシリーズの魅力を様々な施策で多角的に訴求

ガンダムシリーズの海外展開は、バンダイナムコグループにとっても非常に重要です。今年、『機動戦士 Gundam GQuuuuuuX』では、4 日間という短期間で、アメリカ・ロサンゼルスから AX から、フランス・パリの Japan Expo まで、複数の国際イベントに横断することへ初挑戦しました。特に AX のスペシャルイベントは、シリーズとしては過去最大規模でのイベントとなり現地や SNS でも大きな反響がありました。その後、監督・脚本家を伴ってフランスへ移動し、Bandai Namco Entertainment Europe S.A.S.(BNEE)協力のもと Japan Expo でも上映会や、『エヴァンゲリオン』シリーズとの合同サイン会を開催しました。



また、SNS や PR Newswire での露出も積極的に行い、AX イベントの推定インプレッション数は164 M に達する等、デジタル面でも強い発信力を発揮しています。

さらに 10 月には NYCC に合わせ、10 月 11 日・12 日に、Japan Society にて「Gundam Film Festival」を開催。北米での4K 初上映となる『新機動戦記ガンダム W Endless Waltz 特別篇』や新作公開が予定されている『機動戦士ガンダム 閃光のハサウェイ』等を上映します。会場では英語吹替版のキャストによるトークショー、パネル展示、入場者プレゼント等も予定しています。



### 「グローバル事業の拡大」に向けた今後の展望

日本のコンテンツ産業における輸出額は鉄鋼産業や半導体産業に匹敵する規模に成長しました。その中でアニメは 3 割を占め、ゲームに次ぐ第 2 位の規模でコンテンツ輸出の中核を担う存在となっています。当社においても海外売上比率は高く、今後もよりスピーディーかつ長期的な視野を持ちながらのグローバル展開が必要になっています。

今期は、北米での IP 展開を見据えた拠点として Bandai Namco Filmworks America, LLC を設立する等、より多角的に IP の魅力を発信する体制を強化し、ガンダムシリーズでは LEGENDARY と共同でハリウッド実写映画の制作も進んでいます。今後もよりグループ各社や海外パートナーとの連携を強めながら、世界中を感動の渦に巻き込む“いいもの”を届けてまいります。

### ◆今回のインタビュー担当者紹介◆

グローバルライセンス部 ゼネラルマネージャー 菊池未来(左)

2020年にバンダイナムコフィルムワークスに入社。前職では映画配給会社での国際営業として海外市場との折衝やライセンスビジネスに従事。その経験を活かして、入社後は海外パートナーとの交渉を積極的に推進。IPのグローバル展開において市場の開拓・拡大を担い、地域特性に応じた戦略的な展開を実現している。

グローバルライセンス部 辻 優子(右)

2019年にバンダイナムコアミューズメントに入社、店舗運営やアーケードゲーム機の海外営業を担当。それらの経験を活かし、2023年よりバンダイナムコフィルムワークスで海外宣伝担当として、IPの魅力を経験を様々なタッチポイントで発信している。



## 株式会社バンダイナムコフィルムワークス



株式会社バンダイナムコフィルムワークスは、映像作品を企画、製作し、テレビ、映画、配信など様々なメディアを通してお届けするだけでなく、著作権・版権の管理運用、映像関連商品の企画・販売や映像関連サービスを通して、世界中の皆様幅広く発信しております。川上から川下まで担う総合映像エンターテインメント企業として、“いいもの”を生み出し、しっかりと皆様にお届けし続けてまいります。

### 主な事業内容

アニメーションなどの映像コンテンツおよび映像関連サービスの企画・製作・販売および著作権の管理・運用  
<https://www.bnfw.co.jp/>

©サンライズ ©2013 PROJECT Lovelive! ©金城宗幸・ノ村優介・講談社/「ブルーロック」製作委員会  
©川上泰樹・伏瀬・講談社/転スラ製作委員会 ©ONE・村田雄介/集英社・ヒーロー協会本部 ©創通・サンライズ  
PAC-MAN™& ©Bandai Namco Entertainment Inc.