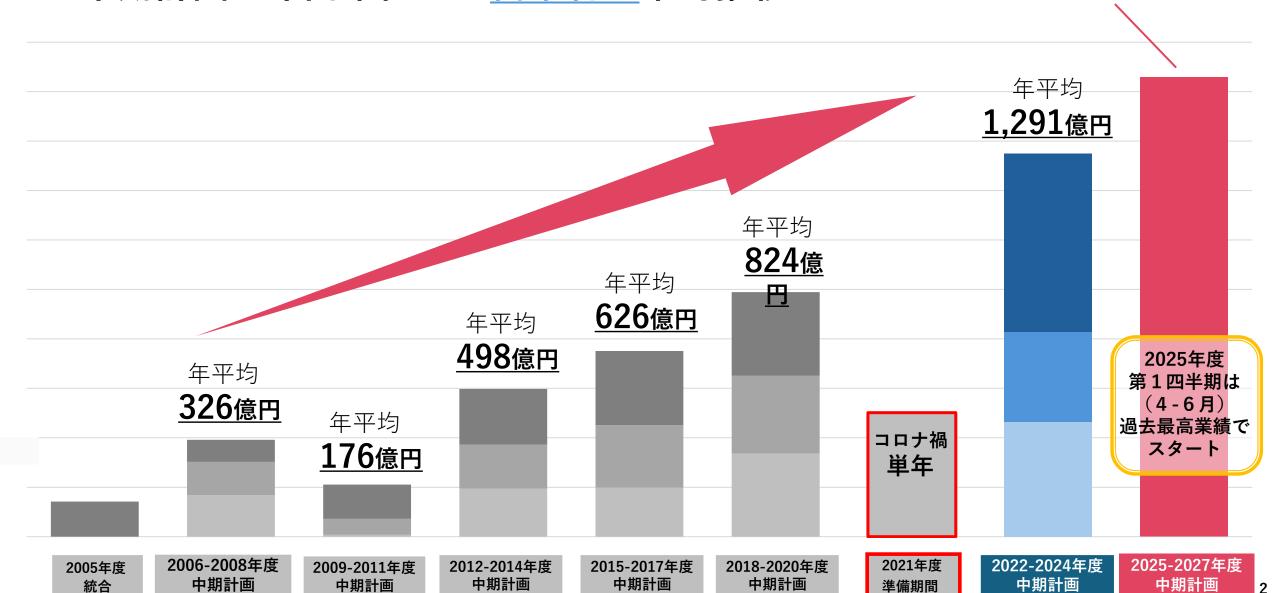






■バンダイナムコホールディングス 中期計画3年間単位での営業利益平均推移

前中期の 120%超を目指す

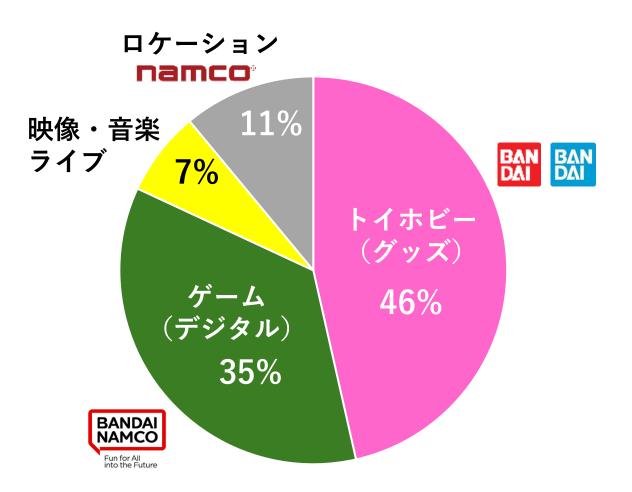




■昨年度の地域別売上(仕向け地別)

アジア 11% 欧州 14% 日本国内 58% 17% 北米

■昨年度のカテゴリー別売上





世界で開催されるコミコンイベント!





■世界に広がる海外拠点



■最近の大ヒット商品



モバイルゲーム

2025年4月16日配信開始 『SDガンダム ジージェネレーション エターナル』



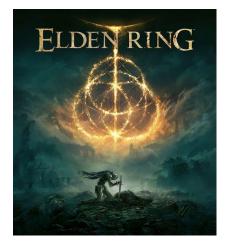




香港、台湾 アジア圏を中心に 全世界で大ヒット!

コンソールゲーム

2022年から世界累計出荷3000万本 の大ブレイク『ELDEN RING』



開発: FROM SOFTWARE







昨年DLC発売 1000万本



そして今年、複数人プレイの スピンオフ作品リリース



■最近の大ヒット商品

ワンピースカードゲーム (TCG)

2022年7月の発売以来全世界で大ヒット









アメリカ (ダラス) 2025.9.20-22

ONE PLECE

2024年秋に北米のカード大会の オーガナイズ、サポートを目的に テキサス州ダラスに ブランチオフィスを開設







ダラス大会・試合が始まると一気に真剣モードで静寂に



■最近の大ヒット商品

ガンダムカードゲーム (TCG)









2025年7月世界同時発売開始!

ゲームバランスもよく、大好評の立ち上がり。 初日に全世界の店頭から無くなりました。





海外展開における課題:『玩具・フィギュアの模倣品対策』

これまで弊社は20年以上前から中国において模倣品対策(行政摘発、刑事摘発)を現地公安や当局とともに徹底して行ってまいりました。

刑事摘発(中国公安の協力により実現)









約3,200点を押収 →経営者を逮捕

本件は実刑 3年6か月、罰金 約3200万円の一審判決。 中国警察に摘発された後、再犯する模倣品業者は非常に少ない。 現地でも知的所有権啓蒙のために積極的に メディアで報道

「龍桃子」涼了不可惜·萬代何時清醒才教人揪心

2017/12/13 來源: 電燈網MEAFUN

書數購買並自己動手拼裝「高達」模型的中國「膠佬」們想必對「離桃子」這個名字並不陌生,這個一度在國內模型團中擁有極高口碑的盜版模型廠商,日前已在多家媒體報爆的報導中被提及,標題清一色都是「生產商涉嫌仿造『高達』模型,四名主要負責人已被刑拘」。如果說之前兩個用以來陸陸續續的風傳的關於「離桃子」背後的公司被查慮的消息還未有實證的話,現在我們已經可以說「離桃子」是徹底涼透了。



出典:上海電視台

海外展開における課題:『玩具・フィギュアの模倣品対策』



私が「ニセモノ対策委員長」を務めております、(一社)日本商品化権協会において、 これまでの弊社グループの対策ノウハウをまとめたガイドブックを会員企業に公開

<Confidential> 2. 海賊版対策の全体フロー 海賊版の発見から対応までの作業は、通常以下のようなステップで進行します。 海賊版対策の全体フロー 事前段階 權利形成 商標登録 著作権登録 発見段階 自社で発見 関係者が発見 代理事務所からの通報 消費者クレーム 対策検討~方針決定段階 侵害検討 侵害の状況確認 影響力の確認 対策の可能性確認 方針検討 No 対策実施 モニタリング 対策不実施 調查·補充段階 詳細調査 侵害者/行為特定 侵害品特定 商標登錄 著作権登録 権利行使段階

行政摘発 刑事摘発 民事訴訟 警告

図の各ステップについて、行うことや留意点を解説していきます。

外部リリース メディア取材

汚染室調査 環地調査

証拠補充 鑑定書 各種証明書

オンライン権利行使

オフライン権利行使

実施後段階

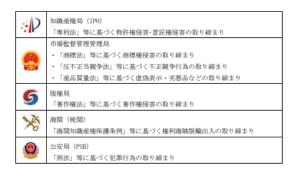
効果測定

<Confidential> [ステップ3-2:権利行使段階(行政・刑事摘発)]

中国での権利行使には、オンラインでの削除申請・警告、オフラインでの行政摘発・刑事摘発・民 事訴訟・警告などの手段がありますが、本ガイドブックでは、オフラインでの行政摘発・刑事摘発に フォーカスして解説します。

(1) 中国にはどのような取締機関があるか

知的財産権侵害の取り締まり (摘発) を担当する行政・司法当局は下表のとおりです。上配のとお り、海賊版グッズは商標権または著作権を侵害していることが多いため、通常は、市場監督局、版権 成立安に摘発を求めます。権利者がグッズ関連の特許権や意匠権を有している場合、知識産権局に 申し立てることもあります。



(2) 行政・刑事摘発の流れと、処罰の内容

摘発の基本的な流れは、以下のフローのとおりです (フロー中の期間は延長されることもあり)。 著作権に基づいて刑事摘発した場合、原則として、刑事摘発申立もしくは公安調査/検察捜査の段階 で、海賊版が正規品の複製に該当することを示す鑑定書の提出が必要となります。



2-4:中国ECサイトを検索することで自社の海賊版被害を把握できると聞きましたが、はじめてでも取り組めるサイトと、簡単な操作方法を教えてください。

はじめて中国で海賊版被害を調査する際は、最大手であるタオバオ・アリババで検索してみること をお勧めします。例を2つ紹介します。

例1:「タオパオ」でのキーワード検索

②侵害状況の確認

例えば「高达模型 (ガンダム模型)」を入力して検索すると、以下のような検索結果画面が現 カませ

https://www.taobao.com/





海外展開における課題:『玩具・フィギュアの模倣品対策』

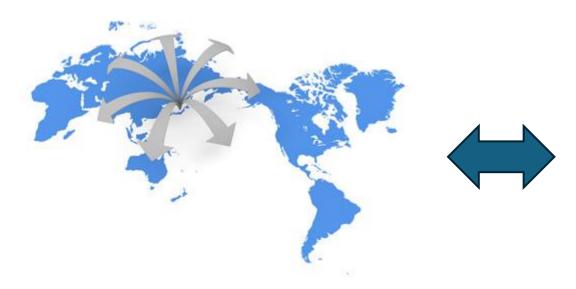
中国での対策を集中的に行ったことにより、中国国内での模倣品製造、流通は減少したが、その分、中国からインド、東欧、中東、中南米に大規模に模倣品が輸出され、市場でも目立っており大きな課題となっている。

【課題の背景】

- 1. 知財意識の欠落、未成熟(真贋価値認識) →発展途上国での知財啓蒙活動が必要 (本物の違いを見せつける)
- 2. 生産国からの3国間貿易の際の高関税 →市場価格が日本の2~3倍になる場合も 高い関税が課せられている国において発生している傾向。 (中→印: 60%、中→ブラジル: 20%+α、中→インドネシア: 15%+α) 中国のニセモノ業者は正規の手続きでない方法で輸出していると思われる。
 - →最終は地産地消を推進する必要がある。
- 3. 正規の商品化申請、契約、監修の流れが現地の会社にとっては複雑
 - →新たな方法を模索

デジタル収支の改善とコンテンツビジネス

鉄鋼とか半導体は



基本、日本で生産をして海外に輸出する というモデルなので、輸出額=海外ビジネス規模 だと推計できますが、、、 我々の「コンテンツビジネス」は もっと多層複合的なビジネスモデルで 海外から入ってくる 『IPのライセンスロイヤリティ収入を

どのように最大化するか』の視点が必要

もう一つは やはりデジタルビジネスである 『ゲームの海外販売強化』がポイント (ただこちらは既に世界網羅済)

<コンテンツ産業の国際ビジネス構造(商品化)> (お金の流れ)

