

2025年2月5日

各 位

会 社 名 株式会社バンダイナムコホールディングス
代 表 者 名 代表取締役社長 川 口 勝
(コード番号 7832 東証プライム市場)
問 合 せ 先 取締役 浅 古 有 寿
(TEL：03-6634-8800)

バンダイナムコグループ中期計画策定に関するお知らせ

(2025年4月～2028年3月)

中長期ビジョン「Connect with Fans」のもと企業価値向上と長期利益創造を目指す

当社グループは、2025年4月～2028年3月までの3カ年の中期計画を策定いたしましたのでお知らせします。次期中期計画においては、中長期での持続的な成長に向け、グローバル市場においてIP軸戦略※をさらに強力に推進してまいります。次期中期計画においては、グループの最上位概念である「パーパス“Fun for All into the Future”」、そして中長期ビジョン「Connect with Fans」のもと、世界中のIPファン、あらゆるパートナー、株主、グループ従業員、そして社会とつながり、IP価値の最大化に向けた様々な取り組みを推進するとともに、成長に向けた強固な経営基盤を確立してまいります。当社グループでは、これら取り組みの推進により、企業価値の向上と長期利益の創造を目指します。

中期計画の推進にあたっては、財務基盤やガバナンス体制、グループ従業員が新たなことにチャレンジできる成長環境の構築などの強固な経営基盤の強化と、IP価値最大化の推進を目的に、当社の取締役体制やユニット体制等の変更を行います。また、中長期での企業価値向上と長期利益の創造に向けた資本政策に関する考え方を開示いたします。次期中期計画の詳細については、別添資料をご参照ください。

※IP軸戦略

IP（キャラクターなどの知的財産）を最適なタイミングで、最適な商品・サービスとして、最適な地域に向けて展開することでIP価値最大化を目指すビジネスモデル

以 上

バンダイナムコグループ中期計画

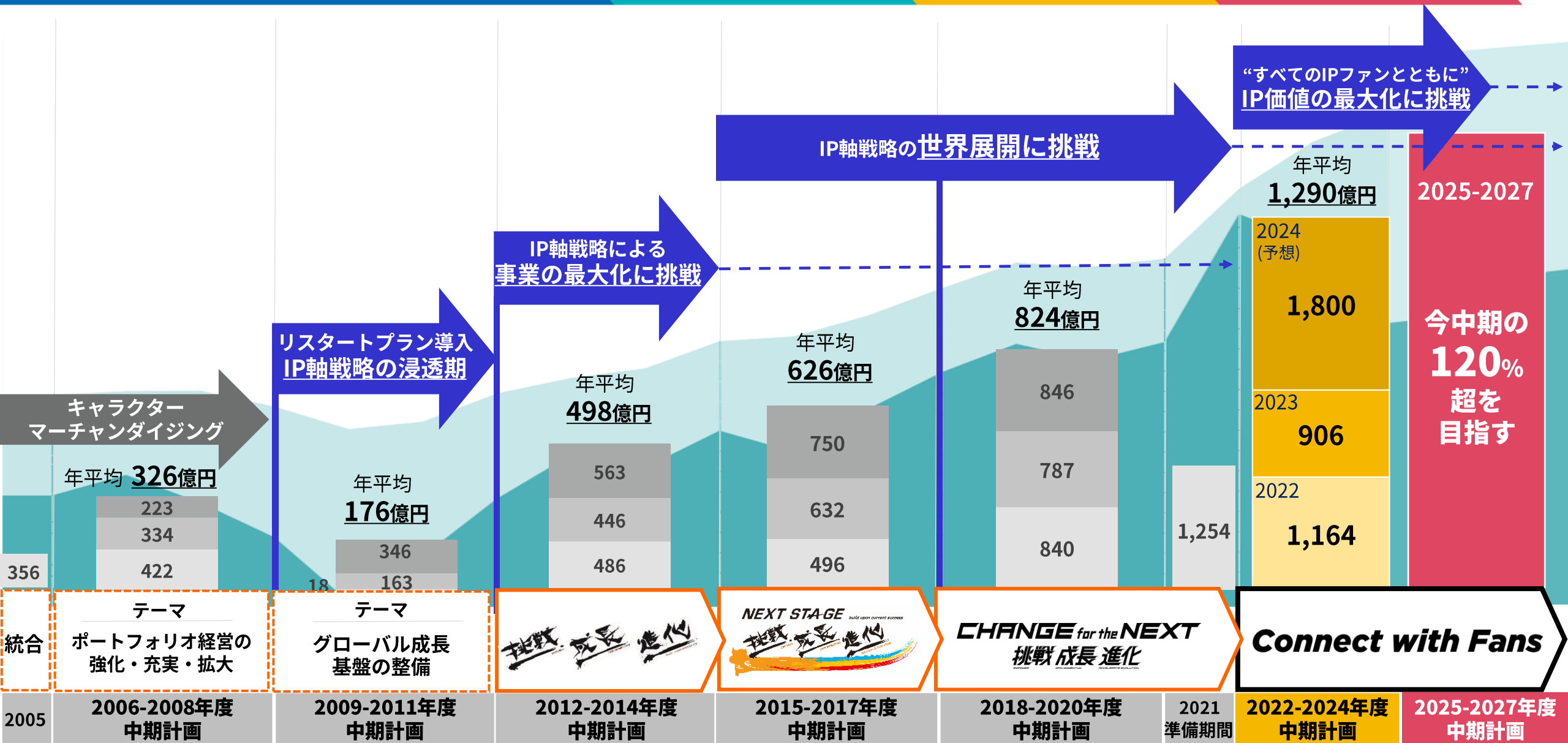


2025-2027

BANDAI NAMCO

Fun for All into the Future

中期計画における平均営業利益の推移



□ パーパスの制定

Fun for All into the Future

もっと広く。もっと深く。
「夢・遊び・感動」を。

うれしい。たのしい。泣ける。勇気をもらう。
誰かに伝えたい。誰かに会いたくなる。

エンターテインメントが生み出す心の豊かさで、
人と人、人と社会、人と世界がつながる。
そんな未来を、バンダイナムコは世界中のすべての人とともに創ります。

今中期計画の振り返り

□ブランドロゴの変更

BANDAI NAMCO

Fun for All into the Future

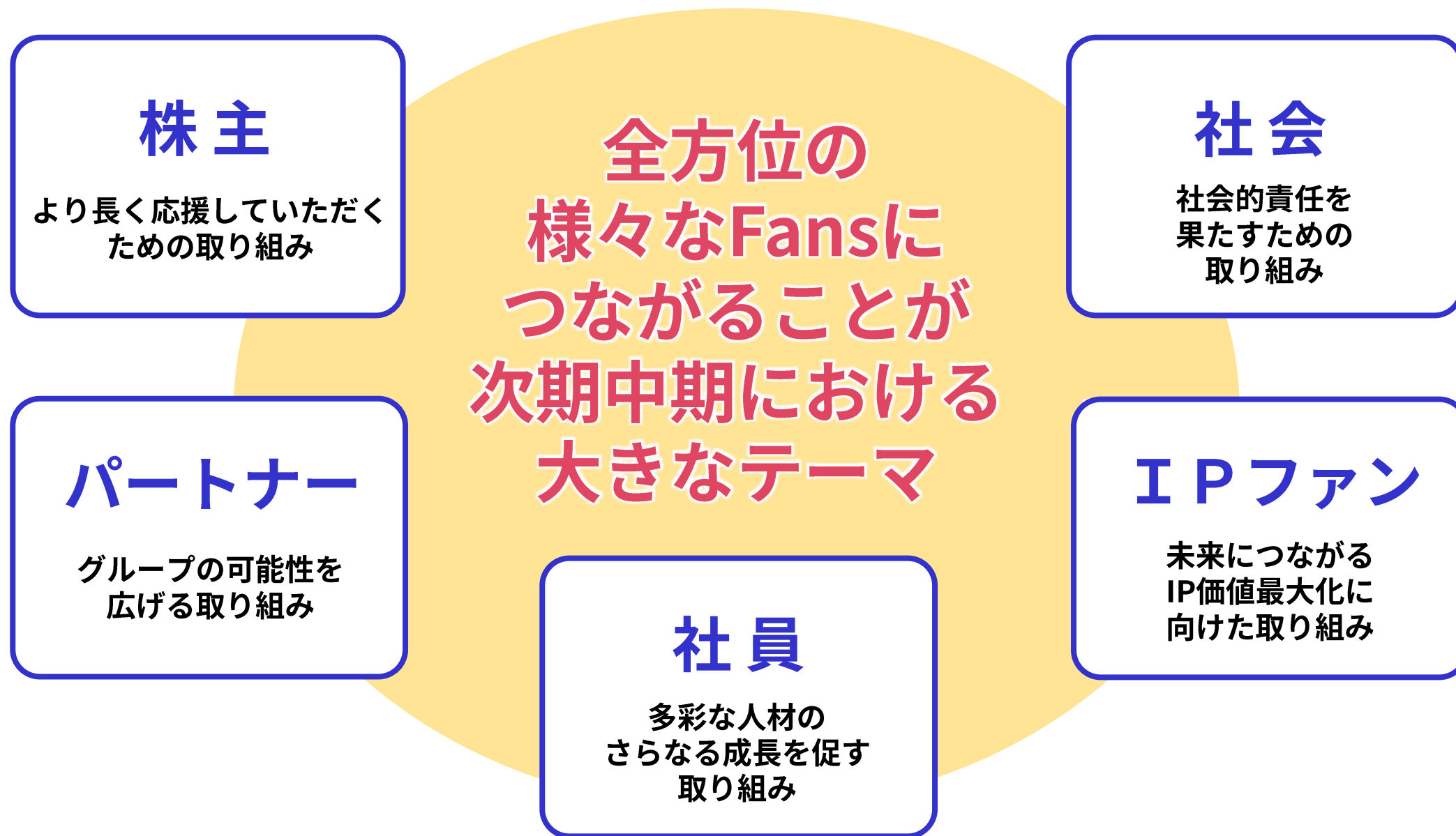
＜今中期計画の成果＞

- 定番IPの商品・サービスの伸長
- 既存カテゴリーの伸長
- グローバル展開の拡大
- ユニット間、事業間連携の強化
- 「バンダイナムコ」のブランド認知向上

中長期ビジョン

Connect with Fans

より多くのFansとつながることで成長する



グループ全体のテーマ

共通テーマ

持続的な
成長のために
やるべきこと

今中期計画の
課題

さらなる
事業規模の拡大

新たな事業の
柱の獲得

長期利益を
生み出す体制構築

【キーテーマ①】

いいものつくる

制作・開発・生産

新規IP創出

【キーテーマ②】

もっとひろげる

カテゴリー拡大

エリア拡大

【キーテーマ③】

そだてつづける

ブランド力強化

(IP・レーベル・
商品・サービス)

【キーテーマ④】

みがきふかめる

データの利活用

アライアンス強化

多彩な人材の活用

グループ全体のテーマ

【キーテーマ①】

いいものをつくる

制作・開発・生産

新規IP創出

- ・ バンダイナムコらしい新たな体験価値の創出
- ・ 新規IP創出に継続してチャレンジ
- ・ 効率性の追求

【キーテーマ②】

もっとひろげる

カテゴリー拡大

エリア拡大

- ・ 既存事業の展開エリア拡大
- ・ 現地に根差した販売網の確立
- ・ 商品・サービスの幅を拡げ、ファンに届ける

【キーテーマ③】

そだてつづける

ブランド力強化
(IP・レーベル・
商品・サービス)

- ・ ライセンス事業の強化
- ・ IPファンとともに世界観を創り、ブランド力を高める

【キーテーマ④】

みがきふかめる

データの利活用

- ・ データユニバースの活用
- ・ 新技術の活用

アライアンス強化

- ・ パートナー企業との連携強化
- ・ 「CW360」の取り組み推進

多彩な人材の活用

- ・ 各事業の特性に応じた人材の確保と育成
- ・ グループ横断で活躍できる人材の育成
- ・ 各事業の特性に応じた働きやすさの追求（エンゲージメント）
- ・ グループ横断で活躍できるコーポレート人材の確保と育成

「いいものつくる」

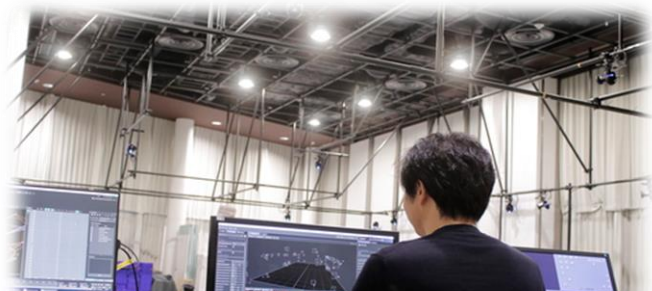
制作・開発・生産

新規IP創出

BANDAI NAMCO

Fun for All into the Future

「ものづくり」はグループの原点 ユニークな発想で商品・サービスを生み出す



ゲーム開発体制の強化



生産体制の強化

新工場の稼働



パートナーとの共創

企画開発、新規IPの創出



新たな
体験価値の創出

アミューズメントユニットの再編

「もっとひろげる」

カテゴリー拡大

エリア拡大

BANDAI NAMCO
Fun for All into the Future

展開エリアと合わせてカテゴリーも拡大し、 世界中のFansに「ひろげる」ことを目指す

商品の多言語化



日本語版 英語版 フランス版

店舗やイベントでの
ファンとの
タッチポイント拡大



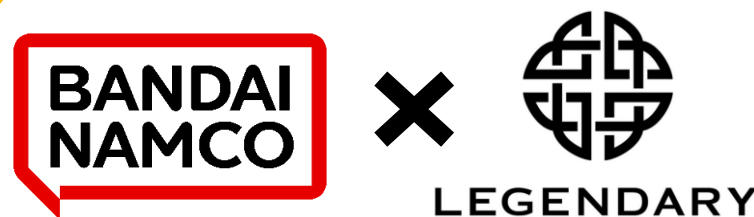
EC強化



デジタル事業の
マーケティング体制ブラッシュアップ

展開エリア・カテゴリーの拡大

現地IP・現地企業
とのコラボ



北米における 映像音楽事業会社設立

全世界でのIP価値最大化

「そだてつづける」

ブランド力強化
(IP・レーベル・商品・サービス)

BANDAI NAMCO

Fun for All into the Future

生み出したものを「そだてつづける」ことが重要
強く、広く、長く愛されるブランドに育てる



THEIDOLM@STER.

Tamag@tchi

ライセンス事業の強化

シリーズタイトルの人気拡大
最適なタイミングでの開発・有効活用
タイトルの定着、ブランド力強化



大阪・関西万博への出展

バンダイナムコグループ プラスチック環境配慮方針



バンダイナムコグループは、プラスチックが持つ有効性を活かし、
より多くのエンターテインメントを生み出し続けていくため、
持続可能なプラスチック利用に取り組んでいきます。

プラスチックが使い捨てられることで地球環境に大きな影響を及ぼしていることを
重要な社会課題と考え、再生プラスチックや代替素材の活用、
および資源循環型社会の実現を目指し、企業として責任ある行動に努めます。

これまでに蓄積したデータを最大限活用し、
ビジネスを「みがきふかめる」ことで進化させる

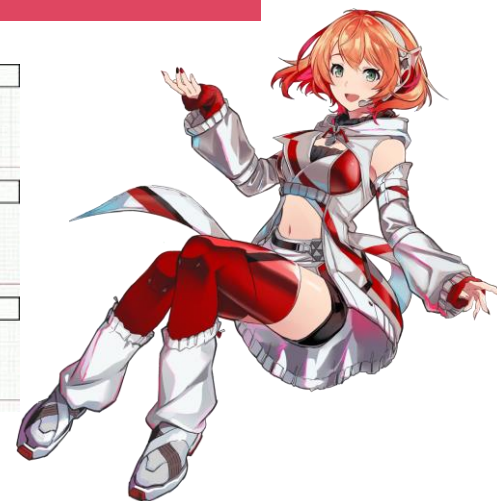
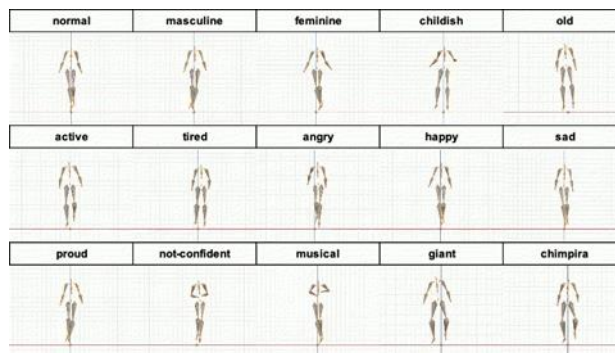


データ集積

データ収集・可視化

データ利活用

新技術の活用



▶ 用途に応じてデータを分析し、マーケティングプランや需要予測などに活用

▶ 外部パートナーと自社技術部門の連携強化

アライアンス強化

パートナー企業とのアライアンス強化を目的とした「CW360」を
バンダイナムコホールディングス内に新設



事業成長を後押しし、グループ全体の成長につなげる

アライアンス強化 多彩な人材活用



出資を含むアライアンス強化の取り組みを通じた「**人材育成**」

新プロジェクト・新会社等の経験を通じて、次世代を担う人材を育成する

2025-2027年度 中期計画 全体図

中長期ビジョン：**Connect with Fans**

IPがもつ可能性を拡げ、世界のファンとともに、
さらなる笑顔の連鎖を生み出す事業展開



新体制（バンダイナムコホールディングス）

BANDAI NAMCO
Fun for All into the Future

(株)バンダイナムコホールディングス



<常勤取締役>



取締役会長
川口 勝



代表取締役社長
浅古 有寿



取締役副社長
桃井 信彦

新任



取締役
辻 隆志

新任



取締役
藤田 訓子

<非常勤>

取締役（非常勤）	竹中 一博
取締役（非常勤）	宇田川 南欧
取締役（非常勤）	浅沼 誠
取締役（非常勤）	川崎 寛
取締役（非常勤、社外）	島田 俊夫
取締役（非常勤、社外）	川名 浩一

<監査等委員>

取締役	監査等委員	金子 秀
取締役	監査等委員（非常勤、社外）	篠田 徹
取締役	監査等委員（非常勤、社外）	桑原 聡子
取締役	監査等委員（非常勤、社外）	小宮 孝之

新体制（ユニット）

(株)バンダイナムコホールディングス

**BANDAI
NAMCO**

トイホビーユニット

Toys and Hobby Unit

事業統括会社 (株)バンダイ



竹中 一博

デジタルユニット

Digital Unit

事業統括会社 (株)バンダイナムコエンターテインメント



宇田川 南欧

映像音楽ユニット

Visual and Music Unit

事業統括会社 (株)バンダイナムコフィルムワークス



浅沼 誠

アミューズメントユニット

Amusement Unit

事業統括会社 (株)バンダイナムコエクスペリエンス



川崎 寛

関連事業会社

Affiliated Business Companies

(株)バンダイナムコビジネスアーク



新任

藤田 訓子

2025-2027年度 中期計画 事業戦略

トイホビーユニット 事業戦略

ワールドワイドで
持続的に多様なIP、
多様な事業を拡大させる

<重点戦略>

IPのワールドワイドMD最大化

北米・中国エリア強化

ダイレクトマーケティング強化

未来・クリエイション推進

デジタルユニット 事業戦略

事業基盤を強化し、
成長のスピードアップを
図る

<重点戦略>

ゲームポートフォリオ推進

開発力の強化

IP軸ビジネス拡大・挑戦

映像音楽ユニット 事業戦略

グループの源泉となる
「いいもの(IP)」を創り、
世界中へ届け、育てる

<重点戦略>

IP創出力強化

- ライセンス事業の拡大
- 映画事業の強化・拡大
- グローバル事業の拡大

音楽・ライブ事業強化拡大

人材戦略

アミューズメントユニット 事業戦略

グループの「場」を担い、
ユニークな遊びを
さらに進化させる

<重点戦略>

TRANSFORM 2.0
事業改革

CONTROL 2.0
統制強化

UNITE 2.0
連携推進

SUSTAINABILITY
持続可能な基盤構築

グループの主な機構改革

バンダイナムコホールディングス

CW360新設

2025年4月1日

- Connect with Fansのもと、外部パートナーとのアライアンス、事業間連携を強化
- CW360を推進

映像音楽ユニット

Bandai Namco Filmworks America 設立

2025年4月1日設立

- 実写版ガンダム制作投資窓口
- 海外におけるライセンス事業の拡大
- 海外におけるガンダムシリーズのブランド価値拡大

アミューズメントユニット

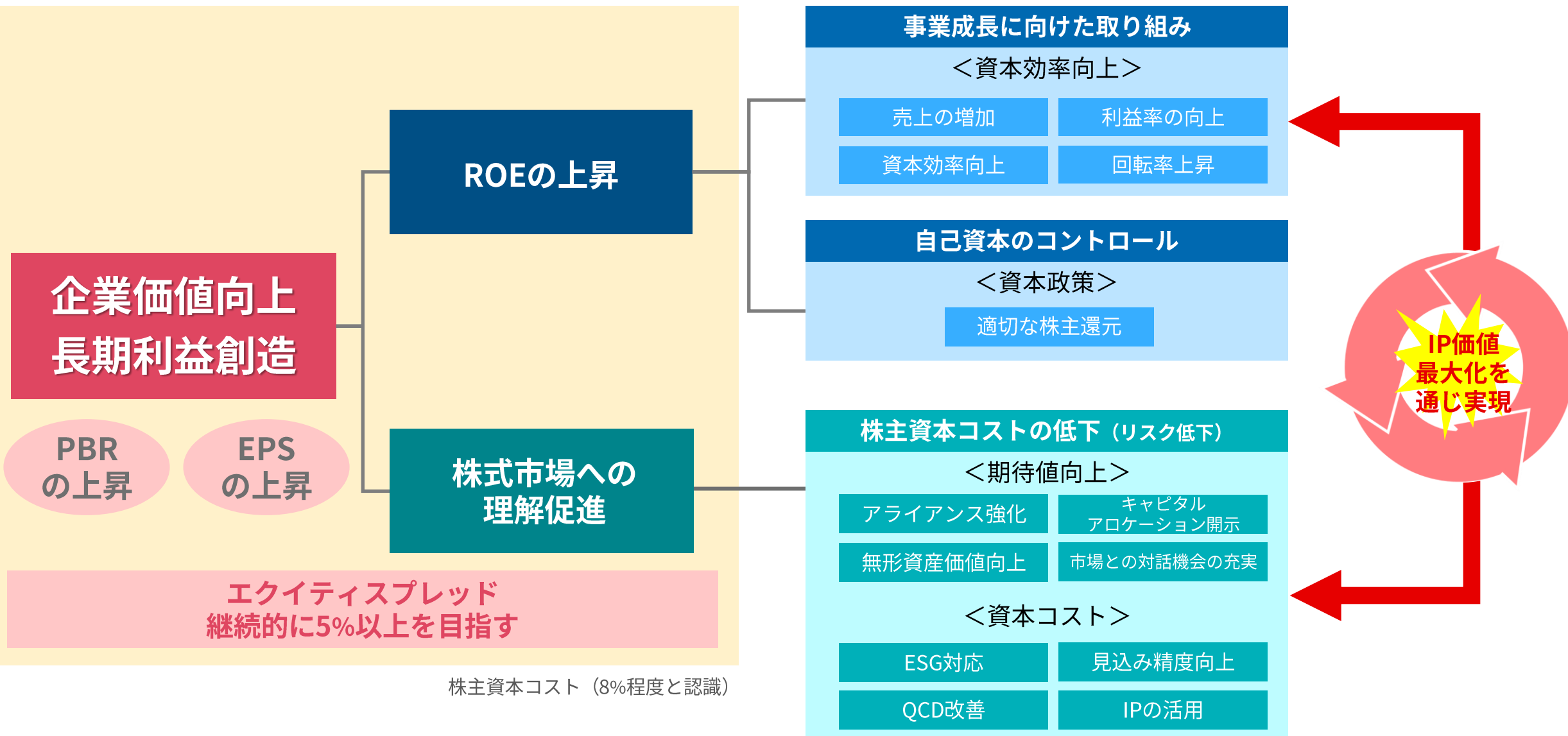
バンダイナムコ エクスペリエンス設立

2025年2月14日設立

ユニット内における企画開発力の強化と、施設運営における人材獲得・育成強化を目的に行う組織再編に伴い設立

アミューズメント機器の企画・販売、アミューズメント施設やIPを活用した施設の企画などのリアルエンターテインメント事業

資本政策



キャピタル・アロケーション

BANDAI NAMCO

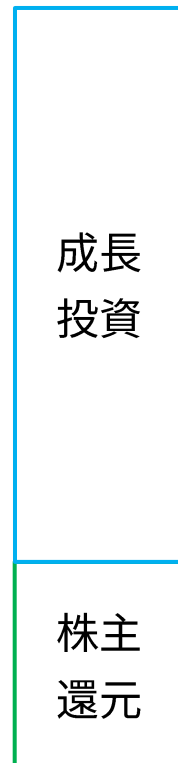
Fun for All into the Future

IN

OUT



<参考>
2022-2024年度



2022-2024年度
中期対比
約1.5倍
に拡大

成長投資

株主還元



2022-2024年度の
約1.5倍である
約6,000億円を
3年間で機動的に活用し、
成長投資および株主還元を実施

金型、開発用機器 等

アライアンス強化による事業成長投資
人的投資
設備投資（工場・ライブ会場等）
自己株取得 等

DOE 3.60% を下限とし、
長期的に安定的な配当を実施

2025-2027年度

2025-2027年度

「“360”投資」とは



これまでの還元実績や昨今の水準感を踏まえ、還元方針を変更

変更前

長期的に安定した配当を維持するとともに資本コストを意識し、安定的な配当額としてDOE（純資産配当率）2%をベースに、総還元性向50%以上を目標に株主還元を実施することを基本方針とする。

変更後

当社グループの競争力を一層強化するとともに、株主への適正な利益還元を経営の重要施策と位置づけ、**総還元性向50%以上を基本方針**とする。

- DOE（純資産配当率）3.60%を下限とし、長期的に安定的な配当を実施する。
- 資本コストを意識し、適宜自己株式の取得を実施する。

2025-2027年度 中期計画 目標数値

最終年度目標

連結売上高	1兆4,500億円
連結営業利益	2,000億円
海外売上比率 (仕向地別)	50%以上

継続的な目標

営業利益率	継続的に12%以上
エクイティスプレッド	継続的に5%以上

各事業が自由闊達に挑戦できる
成長環境の醸成



Bandai Namco's Purpose

Fun for All into the Future

もっと広く。もっと深く。

「夢・遊び・感動」を。

うれしい。たのしい。泣ける。勇気をもらう。

誰かに伝えたくなる。誰かに会いたくなる。

エンターテインメントが生み出す心の豊かさで、

人と人、人と社会、人と世界がつながる。

そんな未来を、バンダイナムコは世界中のすべての人とともに創ります。



参考資料 2027年度 計数目標

(億円)

2027年度 計数目標		
トイホビー	売上高	7,000
	セグメント利益	1,250
デジタル	売上高	5,100
	セグメント利益	680
映像音楽	売上高	1,000
	セグメント利益	140
アミューズメント	売上高	1,650
	セグメント利益	100
その他	売上高	480
	セグメント利益	20
全社消去	売上高	△730
	セグメント利益	△190
合計	売上高	14,500
	営業利益	2,000

見通しに関する注意事項

当資料に記載されている内容は、種々の前提に基づいたものであり、記載された将来の計画数値、戦略、施策の実現を確約したり、保証するものではありません。

©THE IDOLM@STER™& ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©THE IDOLM@STER™& ©Bandai Namco Entertainment Inc. PAC-MAN™& ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©MIRAIKOMACHI PROJECT

©尾田栄一郎／集英社 ©尾田栄一郎／集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©Eiichiro Oda/Shueisha ©Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation ©BANDAI ©BANDAI

©創通・サンライズ ©SOTSU・SUNRISE ©SOTSU・SUNRISE

©Akio Kashiwara / Gakken ©Bandai Namco Amusement Inc.