

[www.bandainamco.co.jp](http://www.bandainamco.co.jp)

April 2022  
Printed in Japan



**BANDAI NAMCO**

Fun for All into the Future

**Bandai Namco Group**

CORPORATE PROFILE 2022

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。

Bandai Namco exists to share dreams, fun and inspiration with people around the world.

Connecting people and societies in the enjoyment of uniquely entertaining products and

services, we're working to create a brighter future for everyone.





# PRESIDENT'S MESSAGE

株式会社バンダイナムコホールディングス  
代表取締役社長  
グループCEO

**川口 勝**

**Masaru Kawaguchi**

President and Representative Director  
Group CEO  
Bandai Namco Holdings Inc.

## 世界中の人々に楽しさと感動を届け、 未来に向かって笑顔と幸せを追求していきます

Providing fun and inspiration to people around the world and working to create smiles and happiness into the future

バンダイナムコグループは、2022年4月よりグループの最上位概念として新たにパーパスを導入しました。パーパスは社会における存在意義、すなわちグループのあるべき姿を示すものです。この中で、私たちは「つながる」と「ともに創る」を特に重要な要素としてとらえています。

これまで私たちは、ファンの笑顔と夢の実現を追求し、常にファンに寄り添ってきました。私たちの中には、すでにファンと同じ未来を目指す「思い」が根付いています。世界中の人と「つながり」「ともに創った」結果が『Fun for All into the Future』であり、「世界中の人々に楽しさと感動を届け、未来に向かって笑顔と幸せを追求していく」ことにつながります。

さらに、パーパスが示すあるべき姿の実現に向けて、中期ビジョンを「Connect with Fans」とする3カ年の中期計画を2022年4月よりスタートしました。バンダイナムコグループは、商品・サービスを通じて様々なつながりを持つ多くのファンに支えられています。今後はこれまで以上に世界中のファンとより「深く」、より「広く」、より「複雑に」つながりたいと考えています。この中期計画では、そのための新しい仕組みづくりを推進していきます。私たちが目指す姿は、パーパスを中心に「IP\*ファン」「パートナー」「従業員」「世界」や「社会」が取り囲み、強くつながりあっている状態です。常にファンと向き合い、ファンと「深く」「広く」「複雑に」つながっているオンリーワンの存在を目指します。

バンダイナムコグループは、事業推進はもちろん、サステナビリティ活動や従業員1人ひとりの行動においても、パーパスで示したあるべき姿を体現することで、世界中の人々に楽しさと感動を届け、未来に向かって笑顔と幸せを追求していきます。

\* IP: キャラクターなどの知的財産

The Bandai Namco Group has introduced our Purpose, which we have positioned as the ultimate definition of the Group since April 2022. The Purpose expresses the meaning of the Group's existence for society. In other words, it expresses what we aim to be. "Connecting and working together to create things" is an especially important element of the Purpose.

Bandai Namco has always stayed close to our fans as we have worked for the realization of their smiles and dreams. Accordingly, the concept of aiming for the same future as our fans has already become an established part of the Bandai Namco Group. As we cooperate with people around the world, the result of "connecting and working together to create things" will be "Fun for All into the Future," which is linked to providing fun and inspiration to people around the world and striving to create smiles and happiness into the future.

Furthermore, targeting the realization of what we aim to be, as expressed by the Purpose, from April 2022 we started a three-year Mid-term Plan, which includes the mid-term vision of "Connect with Fans." The Bandai Namco Group is supported by many fans who have had various connections to the Group through our products and services. Going forward, we will strive to foster deeper, broader, and more-multifaceted connections with fans around the world, and under this Mid-term Plan, we will advance the establishment of frameworks for the realization of that objective. Centered on the Purpose, we will work to engage and strengthen our connections with IP\* fans, business partners, employees, communities, and the world. We will aim to continually address the needs of our fans, and to maintain a unique existence that connects with those fans in a broad, deep, and multifaceted manner.

We will strive to give shape to what we aim to be, as expressed in our Purpose, not only in advancing our businesses but also in our sustainability initiatives and in the activities of each employee. In this way, the Bandai Namco Group will deliver fun and inspiration to people around the world and work to create smiles and happiness into the future.

\* IP: Characters and other intellectual property



# THE STRENGTHS OF THE BANDAI NAMCO GROUP

## バンダイナムコグループの強み

### IP軸戦略

#### 有力なIP\*を軸に、多彩な事業領域へと広く展開する力

「IP軸戦略」は、エンターテインメント分野において多彩な事業領域と豊富なノウハウを持つバンダイナムコグループの強みです。

IPの世界観や特性を活かし、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提供することにより、IP価値の最大化をはかること、それが「IP軸戦略」です。

バンダイナムコグループは、「IP軸戦略」の進化と浸透・拡大に取り組むことで、事業の最大化はもちろん、長期的なIP価値の最大化に向けIPの可能性を拡大することを目指しています。

\* IP：キャラクターなどの知的財産

### The IP Axis Strategy

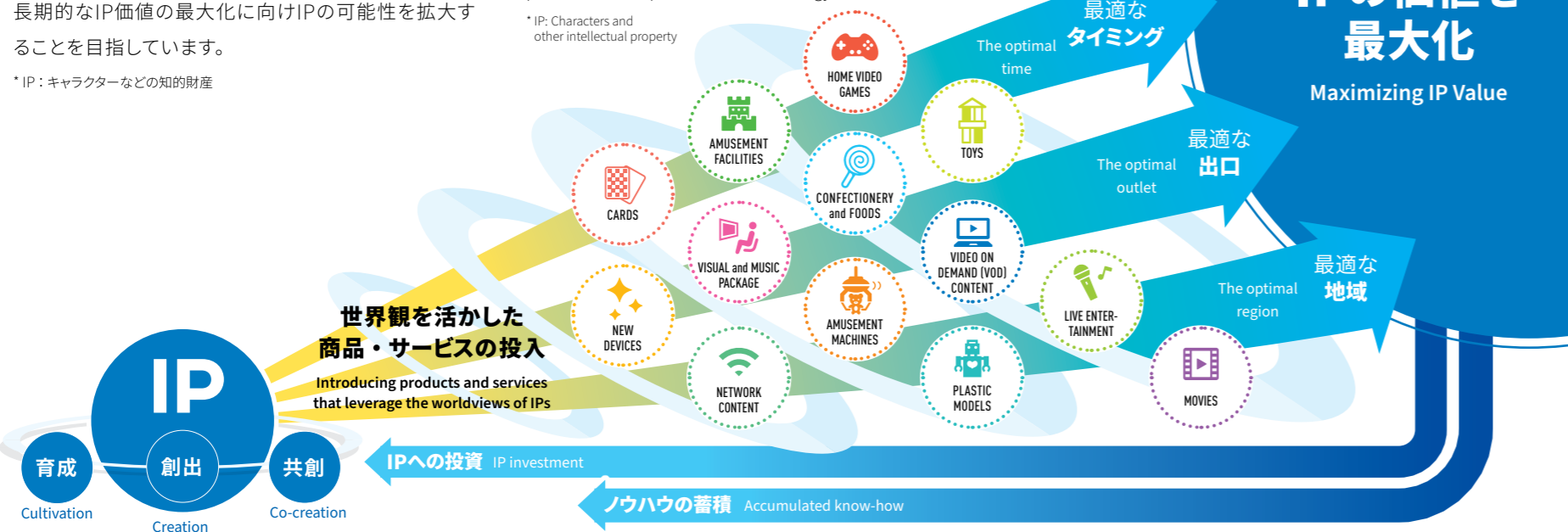
#### Strength to conduct wide-ranging development in a diverse range of businesses with powerful IP\* as an axis

The IP axis strategy is the greatest strength of the Bandai Namco Group, which has a diverse range of businesses and extensive know-how in the field of entertainment.

It is through the IP axis strategy that the Group works to maximize IP value by leveraging IP worldviews and providing the optimal products and services in the optimal regions at the optimal times.

In addition to maximizing businesses, the Bandai Namco Group is aiming to expand the potential of IP in order to maximize long-term IP value. To that end, the Group will advance, promote, and expand the IP axis strategy.

\* IP: Characters and other intellectual property



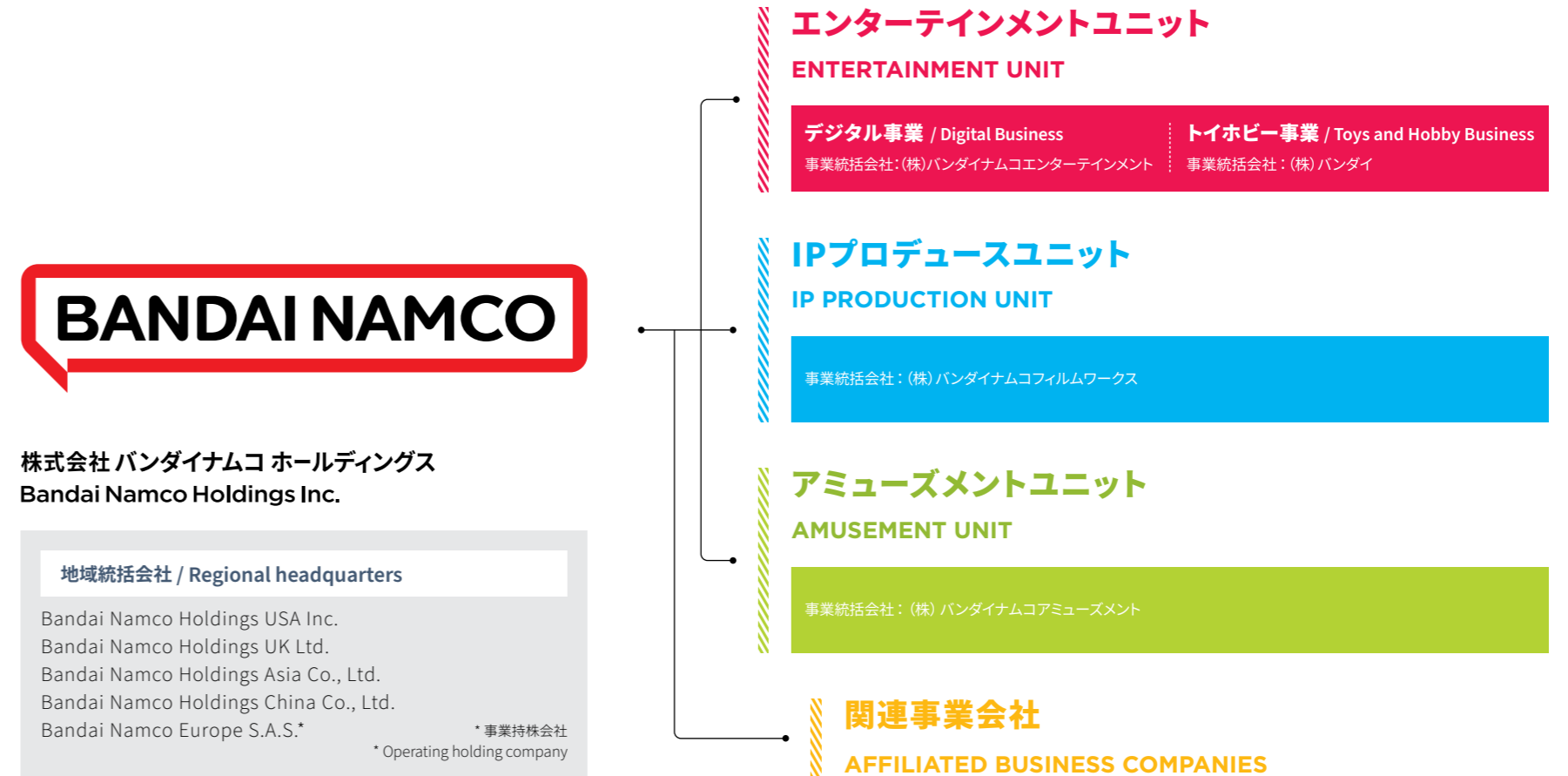
注：この概念図は、IP軸展開の一例です。  
Note: This illustration shows one example of IP axis development.

# ORGANIZATION

## グループ組織体制

バンダイナムコグループは、純粋持株会社であるバンダイナムコホールディングスのもと、3つの「ユニット」と各ユニットをサポートする関連事業会社から構成されています。事業会社の集合体であるユニットが、世界における事業戦略を策定・実行し、多彩なエンターテインメントを人々に提供しています。

The Bandai Namco Group comprises Bandai Namco Holdings Inc. which is a pure holding company, three Units, and affiliated business companies that support the work of the Units. The Units, which encompass the operating companies in each field, formulated and implement business strategies and provide a diverse range of entertainment around the world.



### エンターテインメントユニット

#### ENTERTAINMENT UNIT

デジタル事業 / Digital Business

事業統括会社：(株)バンダイナムコエンターテインメント

トイホビー事業 / Toys and Hobby Business

事業統括会社：(株)バンダイ

### IPプロデュースユニット

#### IP PRODUCTION UNIT

事業統括会社：(株)バンダイナムコフィルムワークス

### アミューズメントユニット

#### AMUSEMENT UNIT

事業統括会社：(株)バンダイナムコアミューズメント

### 関連事業会社

#### AFFILIATED BUSINESS COMPANIES

株式会社バンダイナムコホールディングス  
Bandai Namco Holdings Inc.

#### 地域統括会社 / Regional headquarters

Bandai Namco Holdings USA Inc.  
Bandai Namco Holdings UK Ltd.  
Bandai Namco Holdings Asia Co., Ltd.  
Bandai Namco Holdings China Co., Ltd.  
Bandai Namco Europe S.A.S.\*

\* 事業持株会社

\* Operating holding company

# MID-TERM PLAN

中期計画

## 中期ビジョン / Mid-term Vision

# Connect with Fans

パーパスのもとバンダイナムコグループが目指す姿に向け、中期計画では、世界中のIPファン、あらゆるパートナー、グループ社員、そして社会と常に向き合い、深く、広く、複雑につながる存在を目指します。

In accordance with the purpose, as we work toward what we aim to be, under the Mid-term Plan we will strive to always meet the needs of IP fans, a wide range of business partners, Group employees, and communities around the world and to foster deep, broad, multifaceted connections.

## 中期計画最終年度(2025年3月期)計数目標 / Final Year (FY2025.3) of Mid-term Plan Numerical Targets

TARGET	売上高:	<b>1兆1,000</b> 億円	営業利益:	<b>1,250</b> 億円	ROE:	<b>12.0%</b> 以上
	Consolidated Net Sales:	<b>¥1,100</b> billion	Consolidated Operating Profit:	<b>¥125</b> billion	ROE:	<b>12%</b> or more

## 重点戦略 / Main Strategies

パーパスのもと、バンダイナムコグループが目指す姿は、世界中のIPファン、あらゆるパートナー、グループ社員、そして社会とつながる姿です。既存のファンとはより「深く」つながり、新規のファンとはより「広く」つながります。そして、既存ファンと新規ファン、ファンから生まれたコミュニティ同士が「複雑に」つながり合うというファンとのつながりを目指します。バンダイナムコが様々なファンと、そしてファン同士がつながるに当たり、最も重視することは、どのようにつながるかというつながり方の質です。中期計画においても、ファンと深く、広く、複雑につながることに、つながり方の質を重視した様々な戦略や取り組みを推進します。

In accordance with the Purpose, the Bandai Namco Group aims to connect with IP fans, business partners, Group employees, and communities around the world. We will strive to connect more deeply with current fans and more broadly with new fans. In addition, we will aim to foster multifaceted connections among current fans and new fans as well as communities of fans. In fostering connections with and among various fans, our highest priority will be the quality of the connections. Under the Mid-term Plan, we will advance a variety of initiatives focusing on deep, broad, and multifaceted connections with fans and on the quality of those connections.

重点戦略 / Main Strategies			
▶ IP軸戦略 / IP Axis Strategy	<b>IP×Fan</b>	IPでファンとつながる Connecting with fans through IP	ファンとつながるための新しい仕組み New framework for connecting with fans
	<b>IP×Value</b>	IPの価値を磨く Enhancing IP value	IP軸戦略の進化 Accelerating evolution in the IP Axis strategy
	<b>IP×World</b>	IPで世界とつながる Connecting the world through IP	ALL BANDAI NAMCOでの事業構築 Building businesses under the ALL BANDAI NAMCO concept
▶ 人材戦略 / Personnel Strategy			多様な人材の育成 Developing diverse human resources
▶ サステナビリティ / Sustainability			笑顔を未来へつなぐ Connecting to a smile into the future



# ENTERTAINMENT UNIT

## エンターテインメントユニット



### デジタル事業 Digital Business

ネットワークコンテンツの企画・開発・配信、家庭用ゲームなどの企画・開発・販売  
Planning, development, and distribution of network content; planning, development, and sales of home video games



#### 家庭用ゲーム Home video games

幅広い層に向けて、さまざまなプラットフォームへバランスのよいラインナップを展開。  
We target a wide range of customers and offer a well-balanced lineup of software for multiple platforms.



「ELDEN RING」



「テイルズ オブ アライズ」



「DARK SOULS III」



「ドラゴンボールZ KAKAROT」



「鉄拳7」



「太鼓の達人」



「地球防衛軍6」



「LITTLE NIGHTMARES 2」



「UNKNOWN 9: AWAKENING」



#### ネットワークコンテンツ Network content

多様化するユーザーニーズに合わせた多彩なコンテンツをモバイル、PCなどに向けて提供。  
In line with diversifying customer needs, we provide a variety of content for mobile devices, PCs, etc.



「ドラゴンボールZ ドクカンバトル」



「アイドルマスター シャイニーカラーズ」



「ONE PIECE バウンティラッシュ」



「アイドリッシュセブン」



「NARUTO X BORUTO 忍者BORUTAGE」



「機動戦士ガンダム U.C. ENGAGE」



「転生したらスライムだった件 魔王と竜の建国譚」



#### デジタル空間を活用した取り組み Initiatives utilizing digital spaces

自社配信スタジオを設置し、イベント配信等を実施しているほか、デジタル空間を活用したIPの新たな楽しみ方を積極的に推進。  
We have established in-house online distribution studios and are implementing online distribution of events, etc. In addition, we are actively advancing new ways of having fun that utilize digital spaces.



自社配信スタジオ「MIRAIKEN studio」



トイホビー事業主催イベント  
「TAMASHII NATION ONLINE 2021」の制作・配信支援



体験型オンラインイベント「ASOBI STORE EXPO 2021」

### 主要グループ会社 MAIN GROUP COMPANIES

#### <デジタル事業>

- 株式会社バンダイナムコエンターテインメント
- 株式会社バンダイナムコスタジオ
- 株式会社バンダイナムコオンライン
- 株式会社ディースリー・パブリッシャー
- 株式会社B.B. スタジオ
- 株式会社バンダイナムコネットワークサービス
- 株式会社バンダイナムコセフズ
- 株式会社バンダイナムコ研究所
- 株式会社バンダイナムコネクサス
- Bandai Namco Europe S.A.S.\*
- Bandai Namco Entertainment America Inc.
- Reflector Entertainment Ltd.
- Bandai Namco Mobile S.L.
- D3Publisher of America, Inc.
- Bandai Namco Studios Singapore Pte. Ltd.
- Bandai Namco Entertainment (Shanghai) Co., Ltd.
- \* 事業持株会社

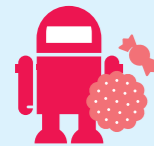
#### <Digital Business>

- Bandai Namco Entertainment Inc.
- Bandai Namco Studios Inc.
- Bandai Namco Online Inc.
- D3PUBLISHER INC.
- B.B.STUDIO CO.,LTD.
- Bandai Namco Network Services Inc.
- Bandai Namco Sevens Inc.
- Bandai Namco Research Inc.
- Bandai Namco Nexus Inc.
- Bandai Namco Europe S.A.S.\*
- Bandai Namco Entertainment America Inc.
- Reflector Entertainment Ltd.
- Bandai Namco Mobile S.L.
- D3Publisher of America, Inc.
- Bandai Namco Studios Singapore Pte. Ltd.
- Bandai Namco Entertainment (Shanghai) Co., Ltd.
- \* Operating holding company



# ENTERTAINMENT UNIT

## エンターテインメントユニット



### トイホビー事業 Toys and Hobby Business

玩具、カプセルトイ、カード、菓子・食品、アパレル、生活用品、プラモデル、景品、文具などの企画・開発・製造・販売

Planning, development, production, and sales of toys, capsule toys, cards, confectionery and foods, apparel, sundries, plastic models, prizes, stationery, and other products



### さまざまなIPを活用したトイホビー事業 Utilizing a variety of IP in the Toys and Hobby Business

幅広い層に向けて、IPやエンターテインメント性を活かした多彩な商品・サービスを展開。  
We are rolling out a diverse range of products and services that leverage IP and entertainment value for a wide range of customers.

#### 玩具 / Toys



「仮面ライダー」シリーズ



「スーパー戦隊」シリーズ



「プリキュア」シリーズ



「たまごっち」



「アンパンマン」シリーズ

#### カプセルトイ / Vending Machine Capsule Products



「ガシャポン」



「フラットガシャポン」

#### カード / Card Products



「カードダス」



「データカードダス」



「トレーディングカードゲーム」

#### アパレル / Apparel



「HENSHIN by KAMENRIDER」



「アンパンマン キッズコレクション」

#### 生活用品 / Lifestyle Sundries



「クレアポテ」



「びっくら?たまご」シリーズ

#### 菓子・食品 / Confectionery and Foods



「キャラバキ」シリーズ



「食ベマス」シリーズ

#### プラモデル / Plastic Models



「ガンダムシリーズプラモデル」(ガンブラ)



ガンブラの自社生産拠点「バンダイホビーセンター」(静岡県静岡市)



#### ハイターゲット向けフィギュア / Figures for Mature Fan Base



「ドラゴンボール IMAGINATION WORKS」シリーズ



「S.H.Figuarts(真骨彫製法) ウルトラマン」シリーズ

#### キャラクターくじ / Character Lottery



「一番くじ」シリーズ

#### アミューズメント施設向け景品 / Prizes for Amusement Facilities



「Q posket」シリーズ

#### オセロシリーズ / Othello Series



#### 生活家電 / Home Appliances



#### 文具 / Stationery



### 主要グループ会社

MAIN GROUP COMPANIES

#### <トイホビー事業>

株式会社バンダイ  
株式会社BANDAI SPIRITS  
株式会社メガハウス  
株式会社シー・シー・ピー  
サンスター文具株式会社  
株式会社ハート  
株式会社プレックス  
株式会社バンダイナムコクラフト  
株式会社バンダイナムコプライズマーケティング  
株式会社アートプレスト

Bandai Namco Toys & Collectibles America Inc.  
BANDAI CORPORACION MEXICO, S.A. de C.V.  
BANDAI S.A.S.  
BANDAI UK LTD.  
BANDA! ESPAÑA S.A.  
Bandai Namco Entertainment (Shanghai) Co., Ltd.  
Bandai Namco Asia Co., Ltd.  
BANDA! (SHENZHEN) CO., LTD.  
Bandai Namco Korea Co., Ltd.  
Bandai Namco (Thailand) Co., Ltd.  
Bandai Namco Philippines Inc.  
BANPRESTO (HK) LIMITED

#### <Toys and Hobby Business>

BANDA! CO., LTD.  
BANDAI SPIRITS CO., LTD.  
MegaHouse Corporation  
CCP CO., LTD.  
SUN-STAR STATIONERY CO., LTD.  
HEART CORPORATION  
PLEX CO., LTD.  
Bandai Namco Craft Inc.  
Bandai Namco Prize Marketing Inc.  
ARTPRESTO CO., LTD.  
Bandai Namco Toys & Collectibles America Inc.  
BANDAI CORPORACION MEXICO, S.A. de C.V.  
BANDA! S.A.S.  
BANDAI UK LTD.  
BANDA! ESPAÑA S.A.  
Bandai Namco Entertainment (Shanghai) Co., Ltd.  
Bandai Namco Asia Co., Ltd.  
BANDA! (SHENZHEN) CO., LTD.  
Bandai Namco Korea Co., Ltd.  
Bandai Namco (Thailand) Co., Ltd.  
Bandai Namco Philippines Inc.  
BANPRESTO (HK) LIMITED



# IP PRODUCTION UNIT

## IPプロデュースユニット



アニメーションなどの映像・音楽コンテンツの企画・製作・運用、著作権・版権の管理・運用、アーティストの発掘・育成、ライブエンターテインメント事業

Planning, production, and use of visual and music content, such as animations; management and use of copyrights; discovery and development of artists; live entertainment business

### 映像 Visual

自社の豊富な制作スタジオに加え、他社との協業により、オリジナル、他社原作など多種多様な作品を、TV放送、劇場公開、配信、パッケージ販売などさまざまな形で提供。Through our abundant in-house production studios as well as collaboration with other companies, we are offering a diverse range of products, including original in-house products and products originating at other companies. These are provided in a variety of ways, including TV broadcasts, theatrical releases, online distribution, and sales of packaged products.



「機動戦士ガンダム」シリーズ



「機動戦士ガンダム 閃光のハサウェイ」Blu-ray特装限定版



ガンダム公式 YouTube チャンネル「ガンダムチャンネル」



「TIGER & BUNNY 2」



「境界戦機」



「転生したらスライムだった件」シリーズ



「ガールズ&パンツァー」シリーズ

### 音楽／ライブイベント Music / Live events

アニメやゲーム関連の音楽・ライブイベントを中心にさまざまなジャンルで展開。We offer products in a range of genres, centered on music and live events related to animation and games.



GRANRODEO



Liyuu



荒井麻珠



TRUE



IDOLiSH7 LIVE BEYOND "Op.7"



SHUGO NAKAMURA 1st LIVE TOUR ~NATURAL~

撮影：草刈雅之

### 映像と音楽とライブイベントが融合した展開 Initiatives that integrate visual, music, and live

映像、音楽、ライブイベントを融合させた多面的なIPプロデュースを実施。We are implementing multifaceted IP production that integrates visual, music, and live.

#### 「ラブライブ！」シリーズ



#### ライブイベント / Live Events



ラブライブ！シリーズ年越しカウントダウンライブ「LoveLive! Series Presents COUNTDOWN LoveLive! 2021→2022 ~LIVE with a smile!~」

#### ライブグッズ / Goods Related to Live Events



「LoveLive! Series Presents COUNTDOWN LoveLive! 2021→2022 ~LIVE with a smile!~」ライブグッズ

#### 映像ソフト / Visual Products



TVアニメ「ラブライブ！スーパースター!!」Blu-ray 第1巻

#### 音楽ソフト / Music



ラブライブ！シリーズ年越しカウントダウンライブテーマソングCD「LIVE with a smile!」

### 主要グループ会社

MAIN GROUP COMPANIES

#### <IPプロデュース事業>

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ミュージックライブ  
株式会社バンダイナムコピクチャーズ / 株式会社SUNRISE BEYOND / 株式会社アクタス / 株式会社創通 / 株式会社Evolving G / SUNRISE (SHANGHAI) CO., LTD.

#### <IP Production Business>

Bandai Namco Filmworks Inc. / Bandai Namco Music Live Inc.  
Bandai Namco Pictures Inc. / SUNRISE BEYOND INC. / Actas Inc.  
SOTSU CO., LTD. / Evolving GUNDAM Inc.  
SUNRISE (SHANGHAI) CO., LTD.

### 「ガンダム」シリーズのグローバル展開 Global rollouts of Gundam series products

世界のさまざまな国・地域で作品の公開や立像の設置などを行い、世界に向けてIPの話題を発信。

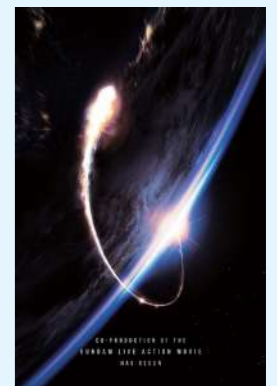
We are taking steps to provide IP on a global basis, such as through launching products and installing statues in countries and regions around the world.



GUNDAM FACTORY YOKOHAMA「動く実物大ガンダム」



中国・上海「実物大フリーダムガンダム立像」



「機動戦士ガンダム」実写映画



# AMUSEMENT UNIT

## アミューズメントユニット



アミューズメント機器の企画・開発・生産・販売、アミューズメント施設の企画・運営など

Planning, development, production, and sales of amusement machines; planning and operation of amusement facilities, etc.



### 施設 Facilities

体験を通じて感動を共有する「場」の展開。  
Rolling out venues for sharing inspiration through experiences.



「VVS PARK」



「さんすたーぶんぐのおみせ」



「namco」店舗



「SPACE ATHLETIC TONDEMI」



「クレヨンしんちゃん オラの あそべるゆめば〜く」



「ガシャポンのデパート」



「NAMJATOWN (ナンジャタウン)」



「浅草花やしき」



### 業務用ゲーム Amusement machines

アミューズメント施設ならではの遊びを体験できる業務用ゲームの展開。  
Developing amusement machines that can only be enjoyed at amusement facilities.



「機動戦士ガンダム エクストリームバーサス2 クロスブースト」



「太鼓の達人」



「湾岸ミッドナイト マキシマムチューン 6RR」



「釣りスピリッツ」



「クレナハイブリッド」



### リアル×デジタルの取り組み Real × Digital initiatives

リアル×デジタルのシームレスなブランドや仕組みの展開。  
Rolling out Real × Digital seamless brands and initiatives.

## NAMCO Parks

バンダイナムコアミューズメントのコラボイベント情報を集めたポータルサイト「NAMCO Parks」



オンラインでクレーンゲームがいつでもどこでも楽しめる「とるも」

### 主要グループ会社

MAIN GROUP COMPANIES

株式会社バンダイナムコアミューズメント  
株式会社プレジャーキャスト  
株式会社花やしき  
株式会社バンダイナムコテクニカ  
株式会社バンダイナムコアミューズメントラボ  
Bandai Namco Amusement America Inc.  
Bandai Namco Amusement Europe Ltd.  
NAMCO ENTERPRISES ASIA LTD.  
Bandai Namco Amusement (Shanghai) Co.,Ltd.

Bandai Namco Amusement Inc.  
PLEASURECAST CO., LTD.  
HANAYASHIKI CO., LTD.  
Bandai Namco Technica Inc.  
Bandai Namco Amusement Lab Inc.  
Bandai Namco Amusement America Inc.  
Bandai Namco Amusement Europe Ltd.  
NAMCO ENTERPRISES ASIA LTD.  
Bandai Namco Amusement (Shanghai) Co.,Ltd.



# AFFILIATED BUSINESS COMPANIES

## 関連事業会社



流通・物流、管理業務など  
各ユニットをサポートする事業

Supporting the Units in such  
areas as distribution, logistics,  
and administrative services

## 主要 グループ会社

MAIN GROUP COMPANIES

株式会社バンダイロジパル  
株式会社ロジパルエクスプレス  
株式会社バンダイナムコビジネスアーク  
株式会社ジェイ・ブロード  
株式会社バンダイナムコウィル\*  
\* 特例子会社

BANDAI LOGIPAL INC.  
LOGIPAL EXPRESS INC.  
Bandai Namco Business Arc Inc.  
J-Broad Co., LTD.  
Bandai Namco Will Inc.\*

\* Special subsidiary



### (株) バンダイロジパル

高品質で、効率的な物流業務に加え、国際一貫物流や安全・環境面での配慮にも注力。  
BANDAI LOGIPAL and LOGIPAL EXPRESS focus on not only high-quality, efficient distribution but also seamless international services, safety, and environmental issues.



### (株) ロジパルエクスプレス



### (株) バンダイナムコビジネスアーク

バンダイナムコグループの管理業務などを受託。  
Bandai Namco Business Arc provides support for the administrative work of the Group.



### (株) バンダイナムコウィル

障がい者雇用を目的とした特例子会社としてグループ拠点でのサポート業務を実施。  
Bandai Namco Will, a company that employs individuals with disabilities, provides support services to Group work sites.

## HISTORY

### バンダイナムコグループの歴史

注：社名表記は、記載年当時のものです。/ Note: Company names are as of the date of this document.

### 2005

(株)バンダイナムコホールディングス設立  
東京証券取引所市場第一部上場

NAMCO BANDAI Holdings Inc. was established and listed on the First Section of the Tokyo Stock Exchange.

### 2006

米国地域持株会社 NAMCO BANDAI Holdings (USA) Inc. 設立

NAMCO BANDAI Holdings (USA) Inc., the U.S. regional holding company, was established.

ゲーム事業統合など傘下の事業会社を再編  
Affiliated operating companies were restructured, including integration of home video game software operations.

### 2007

欧州地域において地域持株会社 NAMCO Holdings UK LTD. を設立し、事業会社の再編を実施

NAMCO Holdings UK LTD., the European regional holding company, was established, and affiliated operating companies were restructured.

### 2010

バンダイナムコグループ・リスタートプランを発表

The Bandai Namco Group "Restart Plan" was announced.

### 2012

「挑戦・成長・進化」をビジョンに掲げた中期計画をスタート

The Mid-term Plan setting forth with the vision of "Empower, Gain Momentum, and Accelerate Evolution" was implemented.

### 2014

東京証券取引所開催の2013年度企業価値向上表彰で優秀賞を受賞

BANDAI NAMCO Holdings was selected as a recipient of the Excellence Award at the Fiscal 2013 Corporate Value Improvement Awards sponsored by the Tokyo Stock Exchange.

### 2015

「NEXT STAGE 挑戦・成長・進化」をビジョンに掲げた中期計画をスタート

The Mid-term Plan announcing "NEXT STAGE: Empower, Gain Momentum, and Accelerate Evolution" was implemented.

### 2016

アジア地域の事業会社を BANDAI NAMCO Holdings ASIA CO., LTD. が統括する体制がスタート

Following an organizational restructuring, BANDAI NAMCO Holdings ASIA CO., LTD. assumed responsibility for operating companies in Asia.

### 2017

中国に持株会社 BANDAI NAMCO Holdings CHINA CO., LTD.を設立

The holding company BANDAI NAMCO Holdings CHINA CO., LTD. was established in China.

### 2018

「CHANGE for the NEXT 挑戦・成長・進化」をビジョンに掲げた中期計画をスタート

The Mid-term Plan setting forth with the vision of "CHANGE for the NEXT — Empower, Gain Momentum, and Accelerate Evolution" was implemented.

### 2019

(株)バンダイナムコホールディングスが日経平均株価指数の構成銘柄に採用

BANDAI NAMCO Holdings Inc. was selected as a component issue for the Nikkei 225.

(株)バンダイナムコホールディングスがTOPIX100の構成銘柄に採用

BANDAI NAMCO Holdings Inc. was selected as a component issue for the TOPIX 100.

### 2021

「バンダイナムコグループのサステナビリティ方針」を策定するとともに、脱炭素化に向けた中長期目標を設定

Formulating the Bandai Namco Group Sustainability Policy and medium to long term targets for decarbonization.

### 2022

グループの最上位概念として Bandai Namco's Purpose を導入し、コーポレートロゴを刷新

Introducing Bandai Namco's Purpose as the ultimate definition of the Group and redesigning the corporate logo.

「Connect with Fans」をビジョンに掲げた中期計画をスタート

Starting the Mid-term Plan, which set forth with the mid-term vision of "Connect with Fans."



# SUSTAINABILITY

## サステナビリティ

### バンダイナムコグループのサステナビリティ方針

#### The Bandai Namco Group Sustainability Policy

バンダイナムコグループは、IP軸戦略のもと、ファンとともに、バンダイナムコグループが向き合うべき社会的課題に対応したサステナブル活動を推進します。

Under the IP Axis Strategy, we will work with fans to promote sustainability activities corresponding to social issues that should be addressed by the Group.

### マテリアリティ(重要課題)の設定

#### Specification of material issues (important themes)

バンダイナムコグループは、「Fun for All into the Future」を社会における存在意義と位置づけ、その存在意義を果たすために特に重点的に取り組む必要がある5つのテーマをマテリアリティとして設定し、活動に取り組んでいます。

The Bandai Namco Group has positioned “Fun for All into the Future” as the reason for our existence in society. We have specified five material issues that will need to be addressed by focused initiatives in order to fulfill that role, and we are implementing activities related to those issues.

## Bandai Namco's Purpose

# Fun for All into the Future



## マテリアリティ5項目 Five material issues

### 地球環境との共生

地球環境に配慮した事業を推進することが、社会と企業の持続可能な発展の実現に欠かせないことを認識し、様々なステークホルダーとともに、地球環境との共生を目指します。

### Harmonious coexistence with the natural environment

We believe that the promotion of business operations that reflect consideration for the natural environment is essential for the achievement of sustainability for society and for companies. Together with a variety of stakeholders, the Group is aiming for harmonious coexistence with the natural environment.

### 適正な商品・サービスの提供

お客さまの安心・安全を第一に考え、適正な倫理規範のもと、品質や安全性が確保された商品・サービスをパートナーと一体となって提供し、顧客満足度の向上に努めます。

### Provision of appropriate products and services

With our priority on the safety and peace of mind of customers, based on appropriate ethical standards, we strive to increase customer satisfaction by working together with partners to provide safe, high-quality products and services.

### 知的財産の適切な活用と保護

重要な経営資源であるIP(キャラクターなどの知的財産)を適切に活用・保護することにより、エンターテインメントの持続的な発展に寄与します。

### Appropriate utilization and protection of intellectual property

The Group is working to contribute to the sustainable development of entertainment through the appropriate use and protection of IP (characters and other intellectual property), which are important management assets.

### 尊重しあえる職場環境の実現

従業員をはじめバンダイナムコグループに関わるあらゆる人々が互いを尊重しあい、生き生きと働くことができる職場環境を実現することで、社会と企業の持続的な発展を目指します。

### Establishment of work environments that facilitate mutual respect

We aim to support sustained development for society and companies by establishing workplace environments that facilitate mutual respect and enable everyone to work energetically, including not only employees but also everyone else associated with the Bandai Namco Group.

### コミュニティとの共生

バンダイナムコグループが地域やファンから愛され、社会から必要とされる企業であり続けるために、コミュニティとともに生き、発展していくことを目指します。

### Harmonious coexistence with communities

The Bandai Namco Group aims to live and grow together with local communities in order continue to be a Group that is appreciated by communities and fans and is necessary for society.

## マテリアリティ別の取り組み例

### Examples of initiatives by material issue

#### 地球環境との共生 Harmonious coexistence with the natural environment

<b>目標 target</b>	2050年まで：自社拠点(社屋、自社工場、直営アミューズメント施設等)におけるエネルギー由来の二酸化炭素排出量 実質ゼロ By 2050: Reduce the amount of energy-related carbon dioxide emissions at Group business sites (offices, own plants, directly operated amusement facilities, etc.) to net zero
<b>中間目標 Mid-term target</b>	2030年まで：自社拠点におけるエネルギー由来の二酸化炭素排出量 2020年3月期比 35%削減(2014年3月期比 50%削減) By 2030: A 35% reduction compared with FY2020.3 (a 50% reduction compared with FY2014.3) in energy-related carbon dioxide emissions at Group business sites
<b>主な取り組み Main initiatives</b>	省エネルギー施策のさらなる推進、再生可能エネルギーの導入等 Further promotion of energy-saving measures and introduction of renewable energy, etc.

脱炭素化に向けた中長期目標を設定し、ユニットごとにその実現に向けた活動を展開

We have established medium to long term targets for decarbonization, and each Unit is implementing activities to support the achievement of those targets.

#### 適正な商品・サービスの提供 Provision of appropriate products and services



玩具における規制化学物質検査

We implement testing for regulated chemical substances in toys.



直営アミューズメント施設での電気設備点検

We inspect the electrical equipment at directly operated amusement facilities

#### 尊重しあえる職場環境の実現 Establishment of work environments that facilitate mutual respect



ワールドワイドでの選抜型研修「Global Training」(2022年3月期はオンラインで開催)

We offer the Global Training program, with participants including employees from around the world (held online in FY2022.3).



サプライヤーの労働環境に関する監査の実施

We implement audits of working environments at suppliers.



プラスチックのリサイクルにより循環型社会の実現を目指す「ガンプラリサイクルプロジェクト」

The Gunpla Recycling Project aims at the realization of a recycling-oriented society through the recycling of plastic.

#### 知的財産の適切な活用と保護 Appropriate utilization and protection of intellectual property



知的財産権に対する取り組みなどが評価され、(株)バンダイが「令和3年度 知財功労賞 特許庁長官表彰(商標)」を受賞

BANDAI CO., LTD. received the “Intellectual Property Achievement Award 2021” in the category of trademarks from the Commissioner of the Japan Patent Office for its exemplary activity regarding protection and exploitation of IP rights.



社外パートナーとともにIPの活用を目指すプログラム「ガンダムオープンイノベーション」

Gundam Open Innovation is a program aiming for the utilization of IP together with external partners.

#### コミュニティとの共生 Harmonious coexistence with communities



オンラインを活用した企業訪問学習の受け入れ

We are using online technologies to welcome company visitors for study opportunities.



株主優待を活用して、株主様とともに(公社)セーブ・ザ・チルドレン・ジャパンへ毎年合計1,000万円の寄付を実施

Through an activity that enables shareholders to use their complimentary shareholder gifts, each year the Company and shareholders donate a total of ¥10 million to Save the Children Japan.

# BANDAI NAMCO MARK



**BANDAI NAMCO**

## デザインコンセプト / Design Concept

世界中の人々が「夢・遊び・感動」でつながり、驚きのアイデアが飛び交うブランドの可能性を、「吹き出し」を想起させるモチーフ（FUKIDASHIフレーム）にBandai Namcoのロゴタイプを入れ込んだデザインで表現しました。

「吹き出し」をロゴマークに取り入れることで、世界中のファンとコミュニケーションし、つながりながらBandai Namcoのエンターテインメントを創り上げていくことを意図しています。

The design incorporates the Bandai Namco Logotype into a motif reminiscent of a “speech bubble” (FUKIDASHI Frame) expressing the potential of the brand to connect people from around the world through “Dreams, Fun and Inspiration”, and inspire them with amazing ideas.

By incorporating the “FUKIDASHI” into the logo mark, we aim to create entertainment that’s unique to Bandai Namco while connecting and communicating with our fans around the world.

©Bandai Namco Entertainment Inc. / ©2022 FromSoftware, Inc. Tales of Arise™ & ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©Bandai Namco Entertainment Inc. / ©2011-2016 FromSoftware, Inc.  
©ハードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©Bandai Namco Entertainment Inc. TEKKEN™7 & ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©SANDLOT  
©D3 PUBLISHER Little Nightmares ™ II & © Bandai Namco Entertainment Europe. All rights reserved. © 2022 Reflector Entertainment Ltd. ©ハードスタジオ/集英社・東映アニメーション ©Bandai Namco Entertainment Inc.  
©Bandai Namco Entertainment Inc. ©アイドリッシュセブン ©尾田栄一郎/集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©岸本斉史 スコット/集英社・テレビ東京・びえろ  
©Bandai Namco Entertainment Inc. ©創通・サンライズ ©川上泰樹・伏瀬・講談社/転スラ製作委員会 ©柴・伏瀬・講談社/転スラ日記製作委員会 ©Bandai Namco Entertainment Inc. Developed by WFS  
©Bandai Namco Entertainment Inc. ©BANDAI SPIRITS ©Bandai Namco Entertainment Inc. Tales of Arise™ & ©Bandai Namco Entertainment Inc. SCARLET NEXUS™ & ©Bandai Namco Entertainment Inc.  
ACE COMBAT™ 7: SKIES UNKNOWN & ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©窪岡敏之 ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©2021 石森プロ・テレビ朝日・ADK EM・東映  
©ISHIMORI PRODUCTION INC. and TOEI COMPANY, LTD. All Rights Reserved. ©テレビ朝日・東映 AG・東映 ©TOEI COMPANY, LTD. All Rights Reserved. ©ABC-A・東映アニメーション ©Toei Animation. All Rights Reserved.  
©やなせたかし/フレール艦・TMS・NTV ©Takashi Yanase / Froebel-kan,TMS,NTV ©Nintendo・Creatures・GAME FREAK・TV Tokyo・ShoPro・JR Kikaku ©Pokémon ©和久井健・講談社/アニメ「東京リベンジャーズ」製作委員会  
©Ken Wakui, KODANSHA / TOKYO REVENGERS Anime Production Committee. ©吾峠呼世晴/集英社・アニプレックス・ufotable ©BNP/BANDAI ©2022 BNP/AIKATSU PLANET THE MOVIE ©本郷あきよし・フジテレビ・東映アニメーション  
©Akiyoshi Hongo, Toei Animation ©2016 石森プロ・テレビ朝日・ADK EM・東映 ©ISHIMORI PRODUCTION INC. and TOEI COMPANY, LTD. All Rights Reserved. ©池田理代子プロダクション © Ikeda Riyoko Production  
©創通・サンライズ ©SOTSU・SUNRISE ©ハードスタジオ/集英社・東映アニメーション ©BIRD STUDIO/SHUEISHA, TOEI ANIMATION ©円谷プロ ©TSUBURAYA PRODUCTIONS ©長田栄一郎/集英社・フジテレビ・東映アニメーション  
©Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation ©BANDAI TM&© Othello, Co. and MegaHouse ©創通・サンライズ・MBS ©創通・サンライズ ©創通・サンライズ ©創通・サンライズ  
©BNP/T&B2 PARTNERS ©2021 SUNRISE BEYOND INC. ©川上泰樹・伏瀬・講談社/転スラ製作委員会 ©GIRLS und PANZER Finale Projekt ©BNOI/ アイナナ製作委員会 ©2017 プロジェクトラブライブ! サンシャイン!!  
©2020 プロジェクトラブライブ! 虹ヶ咲学園スクールアイドル同好会 ©2021 プロジェクトラブライブ! スーパースター!! ©創通・サンライズ ©SOTSU・SUNRISE ©創通・サンライズ ©Bandai Namco Amusement Inc.  
©Bandai Namco Amusement Inc. ©白井篤人/双葉社・シンエイ・テレビ朝日・ADK ©HANAYASHIKI CO., Ltd. All Rights Reserved. ©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・MBS ©Bandai Namco Entertainment Inc.  
©Michiharu Kusunoki/Kodansha Ltd. All rights reserved. ©Bandai Namco Amusement Inc.  
The “Lamborghini” and “Lamborghini Bull and Shield” trademarks, copyrights, designs and models are used under license from Automobili Lamborghini S.p.A, Italy.  
All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, vehicles, models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners, and used with such permissions.  
©Bandai Namco Amusement Inc. ©Bandai Namco Amusement Inc. PAC-MAN™ & ©Bandai Namco Entertainment Inc.

### 見直しに関する注意事項

当資料に記載されている将来に関する記述は、バンダイナムコグループが現時点で入手可能な情報から得られる種々の前提に基づいたものであり、リスクや不確実性を含んでおります。よって、実際の業績はさまざまな要因により、記述されている業績予想とは大きく異なる結果となり得ることをご承知おきください。

### Note on Forward-looking Statements

This document contains forward-looking statements and information related to the Bandai Namco Group that are based on our beliefs as well as various assumptions made on the basis of information currently available to us and include various risks and uncertainties. Actual results could differ materially from those projected in such forward-looking statements.



## 会社概要

2022年4月1日現在

社名	株式会社バンダイナムコホールディングス Bandai Namco Holdings Inc.
本店所在地	〒108-0014 東京都港区芝5-37-8 バンダイナムコ未来研究所 URL : <a href="https://www.bandainamco.co.jp">https://www.bandainamco.co.jp</a>
資本金	100億円
事業内容	バンダイナムコグループの中長期経営戦略の立案・遂行 グループ会社の事業戦略実行支援・事業活動の管理

## 株式情報

2022年3月31日現在

上場証券取引所	東京証券取引所プライム市場* (証券コード：7832)
株式の状況	会社が発行する株式の総数 ..... 1,000,000,000株 発行済株式総数 ..... 222,000,000株 株主数 ..... 31,753名 一単元の株式数 ..... 100株

\*2022年4月4日付でプライム市場に移行

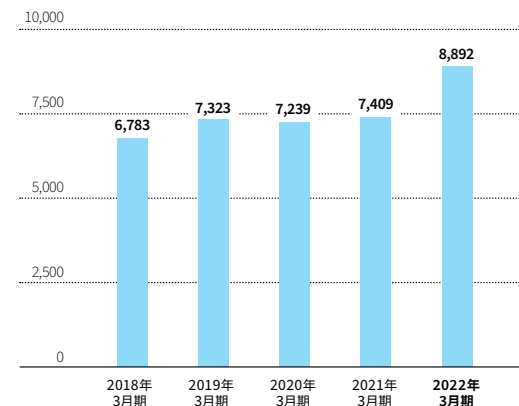
## 取締役

2022年6月20日現在

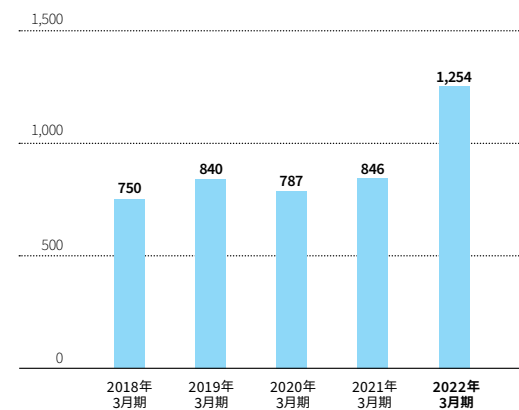
代表取締役社長	川口 勝	取締役 (非常勤、社外)	川名 浩一
取締役	浅古 有寿	取締役 (非常勤、社外)	島田 俊夫
取締役	桃井 信彦	取締役 監査等委員	永池 正孝
取締役 (非常勤)	宮河 恭夫	取締役 監査等委員 (社外)	篠田 徹
取締役 (非常勤)	竹中 一博	取締役 監査等委員	
取締役 (非常勤)	浅沼 誠	(非常勤、社外)	桑原 聡子
取締役 (非常勤)	川崎 寛	取締役 監査等委員	
取締役 (非常勤)	大津 修二	(非常勤、社外)	小宮 孝之

## 連結業績データ

売上高 (単位：億円)



営業利益 (単位：億円)



## Corporate Data

As of April 1, 2022

Corporate Name	Bandai Namco Holdings Inc.
Head Office	Bandai Namco Mirai Kenkyusho 5-37-8, Shiba, Minato-ku, Tokyo 108-0014, Japan
Website	<a href="https://www.bandainamco.co.jp">https://www.bandainamco.co.jp</a>
Capital	¥10 billion
Main Business	Planning and execution of medium- and long-term business strategies for the Bandai Namco Group; provision of support for business strategy implementation by Group companies and management of business activities

## Stock Information

As of March 31, 2022

Stock Exchange Listing	Tokyo Stock Exchange, Prime Market* (Code number: 7832)
Stock Information	Number of Shares Authorized ..... 1,000,000,000 shares Number of Shares Issued ..... 222,000,000 shares Number of Shareholders ..... 31,753 Number of Shares per Trading Unit ..... 100 shares

\* Transition to the Prime Market as of April 4, 2022.

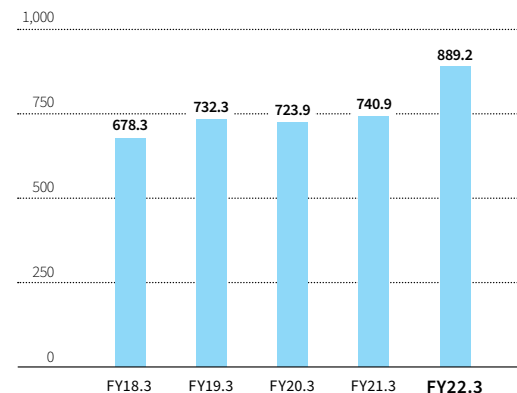
## Board of Directors

As of June 20, 2022

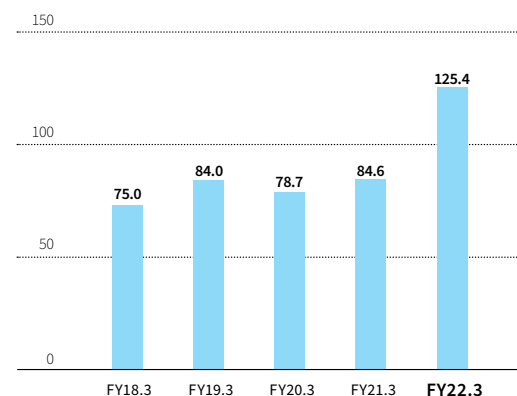
President and Representative	Masaru Kawaguchi
Director	Yuji Asako
Director	Nobuhiko Momoi
Director (Part-time)	Yasuo Miyakawa
Director (Part-time)	Kazuhiro Takenaka
Director (Part-time)	Makoto Asanuma
Director (Part-time)	Hiroshi Kawasaki
Director (Part-time)	Shuji Ohtsu
Director (Part-time, Outside)	Koichi Kawana
Director (Part-time, Outside)	Toshio Shimada
Director, Audit & Supervisory Committee Member	Masataka Nagaike
Director, Audit & Supervisory Committee Member (Outside)	Toru Shinoda
Director, Audit & Supervisory Committee Member (Part-time, Outside)	Satoko Kuwabara
Director, Audit & Supervisory Committee Member (Part-time, Outside)	Takayuki Komiya

## Consolidated Financial Data

### Net Sales (¥ billion)



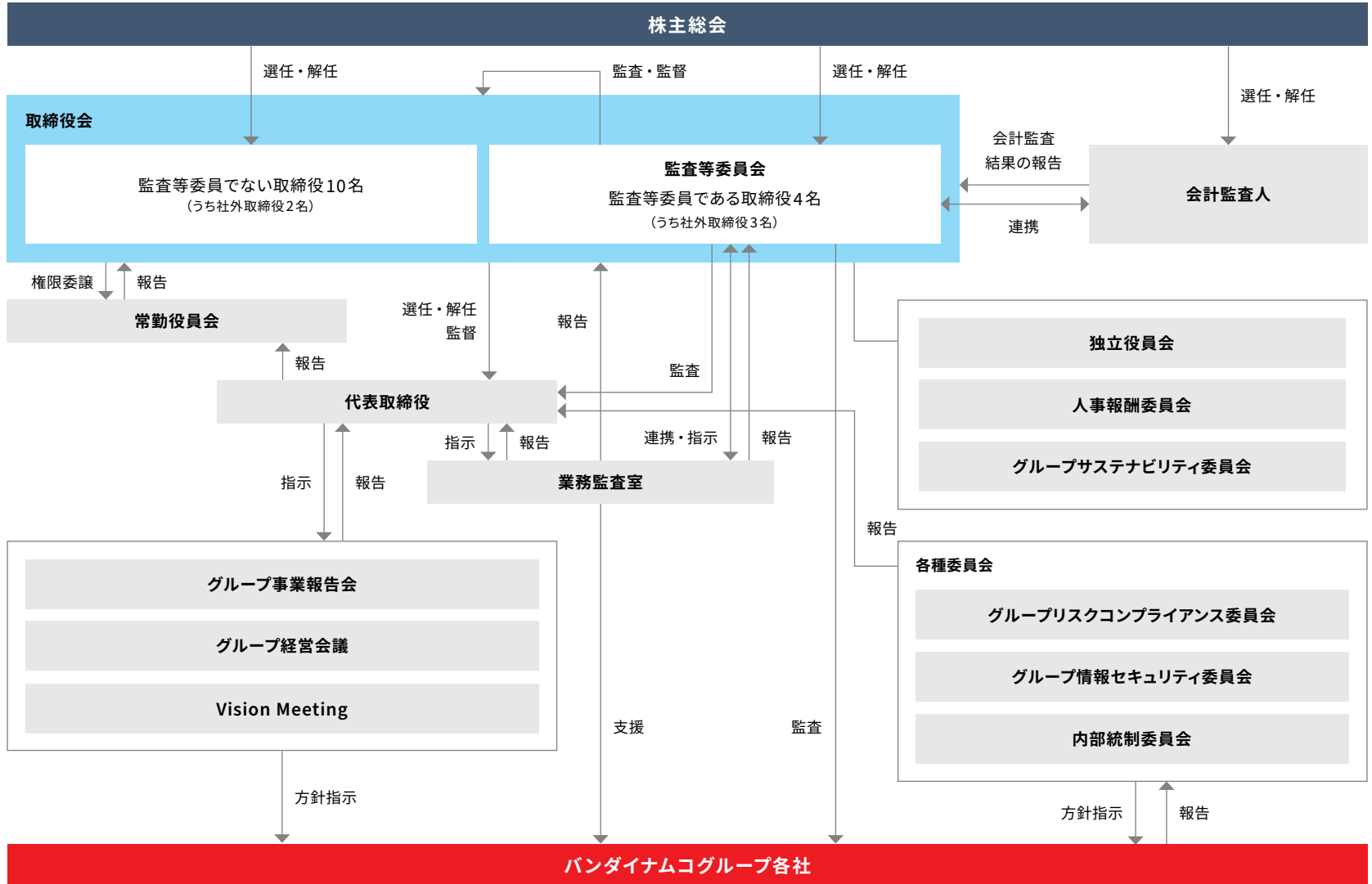
### Operating Profit (¥ billion)





# 企業統治体制

2022年6月20日現在



# Corporate Governance System

As of June 20, 2022

