

**BANDAI NAMCO**

Fun for All into the Future

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

April 2023  
Printed in Japan



**Bandai Namco Group**  
Corporate Profile **2023**

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。

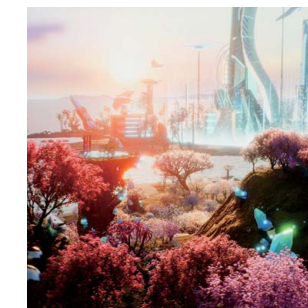
誰かに伝えたい。誰かに会いたくなる。

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.



注：画像は Bandai Namco's Purpose Movie より使用しています。実物大のガンダムが存在感たっぷりに街を歩くシーンなど、バンダイナムコらしい夢あふれる世界観として表現しています。Bandai Namco's Purpose Movieは、当社WEBサイト (<https://www.bandainamco.co.jp/about/purpose.html>) よりご覧いただけます。

Note: The images are from Bandai Namco's Purpose Movie, which depicts a world filled with dreams that reflect Bandai Namco's strengths, including a life-size *Gundam* making a strong impression as it walks through the community. Bandai Namco's Purpose Movie can be seen on the Company's website at <https://www.bandainamco.co.jp/en/about/purpose.html>





## 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

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.

# PRESIDENT'S MESSAGE

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、世界中の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月よりスタートしています。バンダイナムコグループは、商品・サービスを通じてさまざま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「広く」、より「深く」、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「広く」「深く」「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、サステナブル活動や従業員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 introduced its 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 around the world 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, in April 2022 we started the 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 broader, deeper, and more multifaceted connections with fans around the world, and under this Mid-term Plan, we are advancing 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 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

STRENGTH

IP軸戦略

The IP Axis Strategy

## 有力なIPを軸に、 多彩な事業領域へと広く展開する力

Strength to conduct wide-ranging developments in a diverse range of businesses with powerful IP as an axis

「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。

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.

### TOPIC

#### IPメタバースの開発

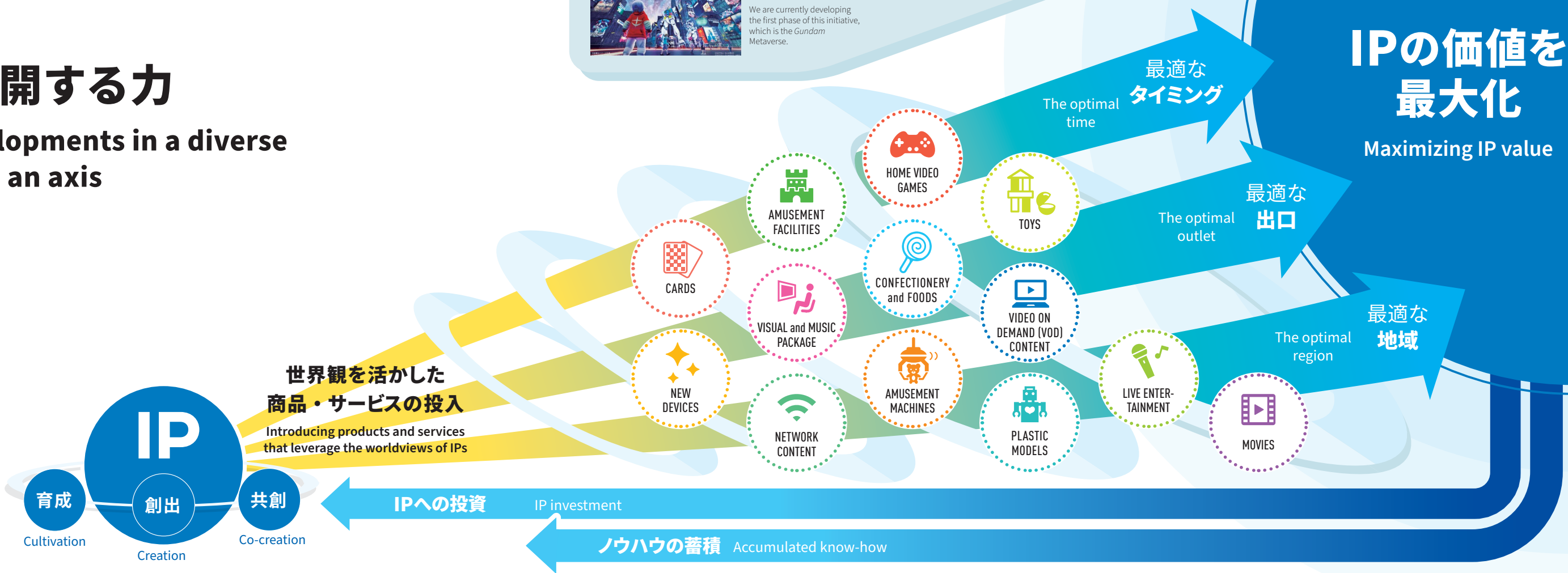
バンダイナムコグループでは、ファンに寄り添うことを目的に、IPごとに、それぞれの世界観を活かしたメタバースを展開します。グループ内のノウハウを活かすとともに、パートナーともオープンに協業し、世界中のファンとつながり、ともにIPの可能性を広げることで、IP価値の最大化を目指します。



第一弾は、すべての地域・事業が関わっているガンダムのメタバースを開発中  
We are currently developing the first phase of this initiative, which is the *Gundam* Metaverse.

#### IP Metaverse Development

With the objective of being close to fans, for each IP the Bandai Namco Group will develop a metaverse that draws on the IP's worldview. We will aim to maximize IP value, not only by leveraging the Group's internal know-how but also by collaborating openly with partners, connecting with fans around the world, and working together to broaden the possibilities of IP.



IPの価値を  
最大化

Maximizing IP value

最適な  
タイミング

The optimal  
time

最適な  
出口

The optimal  
outlet

最適な  
地域

The optimal  
region

世界観を活かした  
商品・サービスの投入

Introducing products and services  
that leverage the worldviews of IPs

IPへの投資

IP investment

ノウハウの蓄積

Accumulated know-how

育成

Cultivation

創出

Creation

共創

Co-creation

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.

# 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、広く、深く、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 broad, deep, 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

TARGETS	売上高：	1兆1,000億円	営業利益：	1,250億円	ROE：	12.0%以上
	Consolidated Net Sales:	¥1,100 billion	Consolidated Operating Profit:	¥125 billion	ROE:	12 % 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。新規のファンとはより「広く」つながり、既存のファンとはより「深く」つながります。そして、新規ファンと既存ファン、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。バンダイナムコがさまざまなファンと、そしてファン同士がつながるにあたり、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、ファンと広く、深く、複雑につながることに、つながり方の質を重視したさまざま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 broadly with new fans and more deeply with current fans. In addition, we will aim to foster multifaceted connections among new fans and current fans as well as communities of fans. Under the Mid-term Plan, we will advance a variety of initiatives focusing on broad, deep, and multifaceted connections with fans, the quality of those connections being our highest priority.

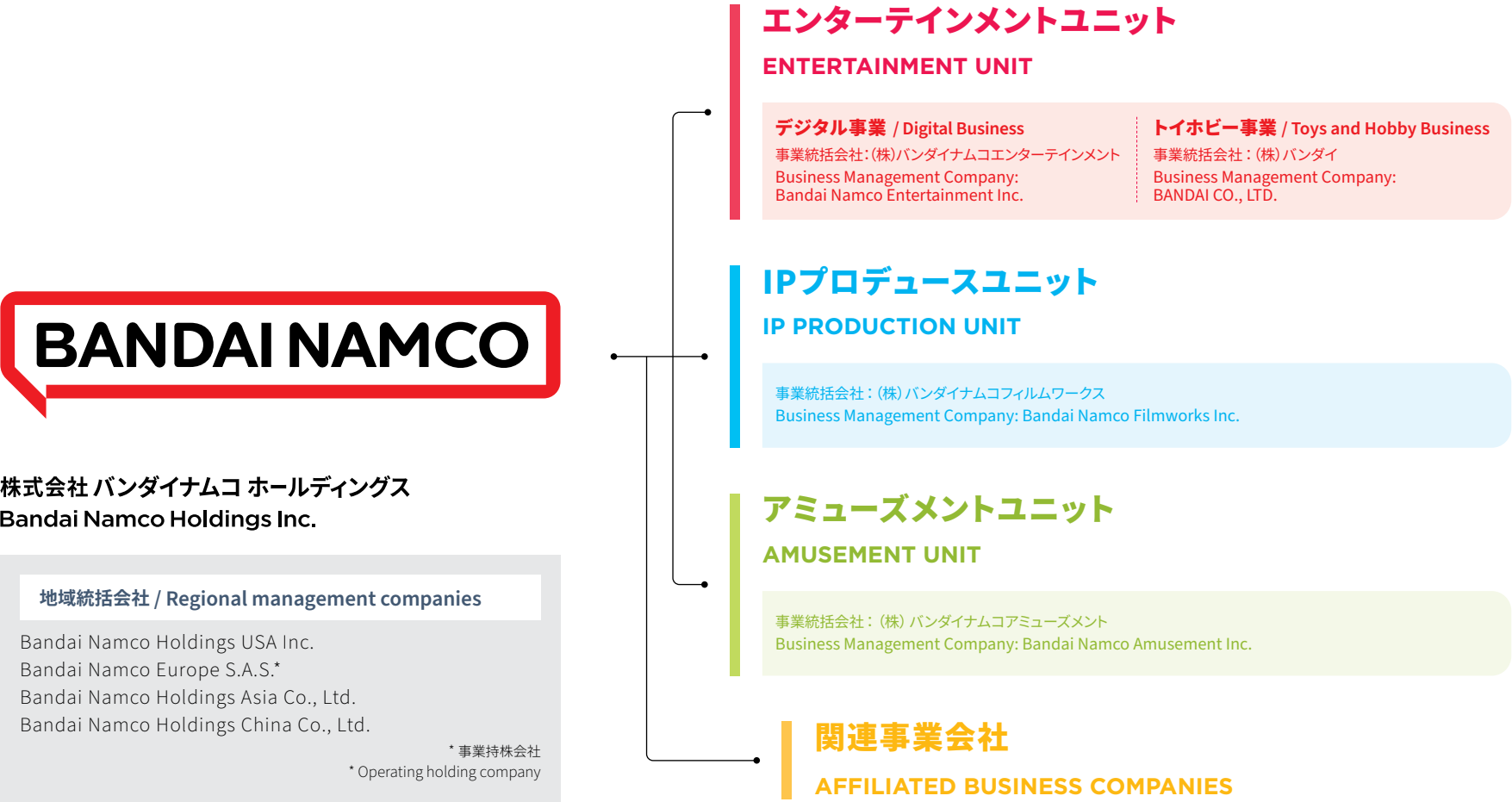
## 重点戦略 / Main Strategies

▶ IP軸戦略 / IP Axis Strategy	IP×Fan 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
	IP×Value IPの価値を磨く Enhancing IP value	IP軸戦略の進化 Accelerating evolution in the IP axis strategy
	IP×World 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 smiles into the future

# 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。



# MAIN GROUP COMPANIES

## 主要グループ会社

### エンターテインメントユニット

#### ① 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ブンズ  
株式会社バンダイナムコネクサス  
株式会社バンダイナムコエイセス  
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島根スサノオマジック  
Bandai Namco Europe S.A.S.\*  
Bandai Namco Entertainment America Inc.  
Reflector Entertainment Ltd.  
Bandai Namco Mobile S.L.  
Bandai Namco Studios Singapore Pte. Ltd.  
Bandai Namco Entertainment (Shanghai) Co., Ltd.  
Limbic Entertainment GmbH

\* 事業持株会社

#### ② 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  
株式会社ブレックス  
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  
株式会社バンダイナムコヌイ  
株式会社アートプレスト  
Bandai Namco Toys & Collectibles America Inc.  
BANDAI S.A.S.  
BANDAI UK LTD.  
BANDAI ESPAÑA S.A.  
Bandai Namco Entertainment (Shanghai) Co., Ltd.  
Bandai Namco Asia Co., Ltd.  
BANDAI (SHENZHEN) CO., LTD.  
Bandai Namco Korea Co., Ltd.  
Bandai Namco (Thailand) Co., Ltd.  
Bandai Namco Philippines Inc.  
Bandai Namco Trading (HK) Ltd.  
BANDAI CORPORACION MEXICO, S.A. de C.V.

### IPプロデュースユニット

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.

### 関連事業会社

株式会社バンダイロジバル  
株式会社ロジバルエクスプレス  
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

### アミューズメントユニット

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.

### ENTERTAINMENT UNIT

#### ① 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 Nexus Inc.  
Bandai Namco Aces Inc.  
Bandai Namco Research Inc.  
Bandai Namco Shimane Susanoo Magic Inc.  
Bandai Namco Europe S.A.S.\*  
Bandai Namco Entertainment America Inc.  
Reflector Entertainment Ltd.  
Bandai Namco Mobile S.L.  
Bandai Namco Studios Singapore Pte. Ltd.  
Bandai Namco Entertainment (Shanghai) Co., Ltd.  
Limbic Entertainment GmbH

\* Operating holding company

### IP PRODUCTION UNIT

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.

### AFFILIATED BUSINESS COMPANIES

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

\* Special subsidiary

#### ② Toys and Hobby Business

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

### AMUSEMENT UNIT

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.

# GLOBAL BUSINESS ACTIVITIES

グローバル事業展開



## ALL BANDAI NAMCOで世界とつながる

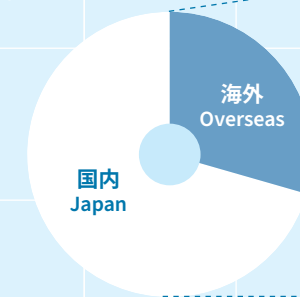
Forging Connections around the World  
under the ALL BANDAI NAMCO Concept

## 北アメリカ地域 North America

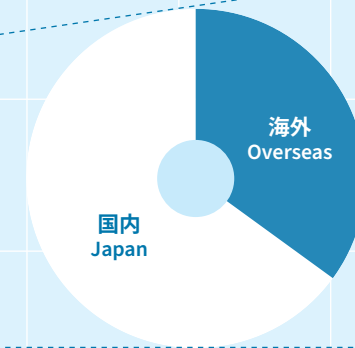
バンダイナムコグループは、各地域の事業拠点から主に欧米・アジア地域を中心に事業を展開しています。これまで個々の事業が独自に展開を進めてきましたが、今後の成長に向け、各地域で事業会社の統合やオフィス拠点の集約を実施し、ALL BANDAI NAMCOで挑戦する体制を整えています。

The Bandai Namco Group is developing its global business activities, from its bases in each region, principally in Europe, the Americas, and Asia. Up to this point, individual businesses have conducted their own development initiatives. However, targeting future growth, in each region we have combined business companies, consolidated offices, and established systems to take on challenges under the ALL BANDAI NAMCO concept.

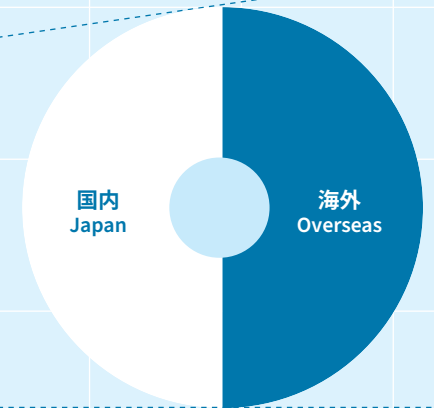
2022年3月期(実績)  
FY2022.3 (results)  
海外売上高比率 **29.7%**  
Overseas sales ratio: **29.7%**



2025年3月期(目標)  
FY2025.3 (target)  
海外売上高比率 **35%**  
Overseas sales ratio: **35%**



長期目標  
Long-term target  
海外売上高比率 **50%**  
Overseas sales ratio: **50%**



バンダイナムコグループにとって、海外事業はさらなる成長が期待できる分野であり、今後の成長にはALL BANDAI NAMCOでの取り組みが必要不可欠です。各地域ごとに、それぞれの市場特性にあったさまざまなエンターテインメントを展開しています。当社の最大の強みである「IP軸戦略」をワールドワイドに拡大し、将来的には、海外と日本の売上高を同程度にまで拡大することを目指しています。

ALL BANDAI NAMCOで一体となりIP価値の最大化を目指し、世界中の人々が「夢・遊び・感動」でつながる未来を追求していきます。

For the Bandai Namco Group, overseas business is a field in which further growth can be expected, and the ALL BANDAI NAMCO approach will be essential for future expansion. In each region, we are rolling out a variety of entertainment aligned with the characteristics of individual markets. The Bandai Namco Group is aiming to expand the IP axis strategy—its greatest strength—on a worldwide basis and to increase overseas business to the point where it is on a par with business in Japan.

Under the ALL BANDAI NAMCO concept, the Group will aim to work together to maximize IP value and to pursue a future in which people around the world are connected through “dreams, fun and inspiration.”



# 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 distribu-  
tion 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 and PCs.



「アイドルマスター シャイニーカラーズ」



「アイドルッシュセブン」



「ソードアート・オンライン ヴァリアント・ショウダウン」



「釣りスピリッツ モバイル」



「ONE PIECE バウンティラッシュ」



「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」



「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」



### 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 the 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 2022」のONLINE制作・配信支援



体験型オンラインイベント「ASOBI STORE EXPO 2021」



バンダイナムコエンターテインメントフェスティバル 2nd



PROJECT IM@S 3.0 VISION



# 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, lifestyle 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 / Capsule Toys and Vending Machine Toys



「ガシャポン」



「プレミアムガシャポン」



「フラットガシャポン」

#### カード / Card Products



「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



「STRICT-G」



「アンパンマン  
キッズコレクション」

#### 生活用品 / Lifestyle Sundries



「クレアポータ」

「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

「食べマス」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)



「ブラノサウルス」シリーズ



プラモデルの自社生産拠点「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玩具 / Toys for the Mature Fan Base



「S.H.Figuarts (真骨彫製法)」  
シリーズ

「ROBOT魂」シリーズ

#### キャラクターくじ / Character Lotteries



「一番くじ」シリーズ

#### アミューズメント専用景品 / Amusement Prizes



「MATCH MAKERS」  
シリーズ

「Q posket」シリーズ

#### オセロシリーズ / Othello Series



「オセロ」シリーズ

#### 生活家電 / Home Appliances



「きゃらニクス」シリーズ

#### 文具 / Stationery



「metacil」



「かどまるPRO」



# 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.



ガンダムシリーズ



ラブライブ! シリーズ



「SAND LAND」



「転生したらスライムだった件」シリーズ



「ブルーロック」



「TIGER & BUNNY 2」



「アイドリッシュセブン」



「ワールドダイスター」



「ガールズ&パンツァー」シリーズ



「さかのこ」



### 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.



MindaRyn



叶



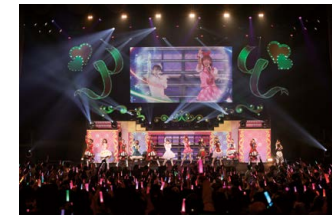
アイドリッシュセブン 7th Anniversary Event  
“ONLY ONCE, ONLY 7TH.”



Liyuu



ASH DA HERO



アイカツ!シリーズ 10th Thanks Party  
＜3rd month＞

### ラブライブ! シリーズ / Love Live! Series

#### ライブイベント / Live Events



ラブライブ! サンシャイン!! Aqours 6th  
LoveLive! ～KU-RU-KU-RU Rock 'n' Roll  
TOUR～ <WINDY STAGE>



ラブライブ! スーパースター!! Liella!  
3rd LoveLive! Tour ～WE WILL!!～

#### 音楽ソフト / Music



ラブライブ! 虹ヶ咲学園スクールアイドル同好会  
5th Live! 虹が咲く場所  
Blu-ray Memorial BOX

#### アーティスト / Artist



ラブライブ!  
蓮ノ空女学院スクールアイドルクラブ

## IPでファンとつながる展開 ～ガンダムシリーズのさまざまな取り組み～

### Developing connections with fans through IP ~Rolling out a variety of initiatives in the Gundam series~

世界中のIPファンに向けて、多面的なIPプロデュースを実施。  
We are implementing multifaceted IP development activities for IP fans around the world.



公式YouTubeチャンネル「ガンダムチャンネル」・  
公式ファンクラブアプリ「ガンダムファンクラブ」



「機動戦士ガンダムSEED」20周年記念  
オフィシャルブック



「機動戦士ガンダム クルス・ドアン」の島  
Blu-ray特装限定版



「日本マクドナルド」と「赤い彗星」シャア・アズナブルのコラボ、  
「シャア専用マクドナルドへ、ようこそ。」キャンペーン

### グローバル展開 / Global rollouts

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。

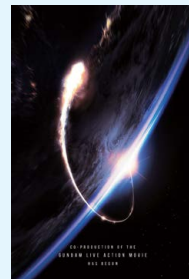
We are taking steps to provide IP on a global basis, such as through launching  
products and installing statues in countries and regions around the world.



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.



### 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。  
We are developing amusement machines to be enjoyed exclusively at amusement facilities.



「機動戦士ガンダム エクストリームバーサス2 オーバーブースト」



「CLEN3」



「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 シンカー」



「太鼓の達人」



### 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。  
We are 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「とるモ」



キャラクター創出からCG&リアルコンテンツの提供まで、  
一気通貫で仕掛ける新規IP「ボラポリボスガ」



### 施設 / Facilities

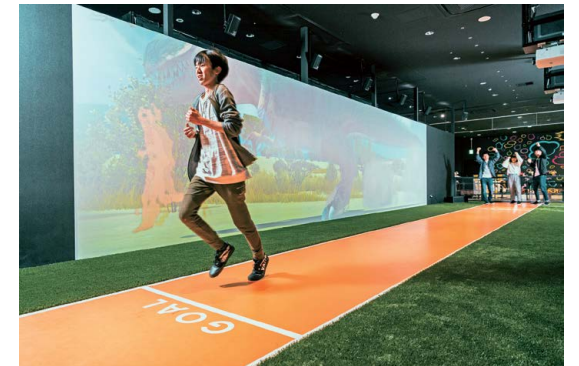
体験を通じて感動を共有する「場」の展開。  
We are rolling out venues for sharing inspiration through experiences.



「namco」店舗



「ガシャポンのデパート」



「VS PARK」



「トндеミ」



「NAMJATOWN (ナンジャタウン)」



「バンダイナムコ Cross Store」



「クレヨンしんちゃん オラの あそべるゆめば〜く」



「浅草花やしき」



「しまくるランド」



「ガンダムパーク福岡」



# 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



### (株) バンダイロジバル

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) ロジバルエクスプレス



### (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。バンダイナムコグループのビジネスを  
さまざまな面でサポートする業務を実施。  
Bandai Namco Will, a company that promotes the employment of individuals with  
disabilities, provides a variety of support services to Bandai Namco Group businesses.

## 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 year written.

#### 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 the 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 the vision of EMPOWER, GAIN MOMENTUM, 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, 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, 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 to be listed on 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 to be listed on 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

The Bandai Namco Group Sustainability Policy and medium- to long-term targets for decarbonization were formulated.

#### 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

Bandai Namco's Purpose was introduced as the ultimate definition of the Group and the corporate logo was redesigned.

「Connect with Fans」をビジョンに掲げた中期計画をスタート

The Mid-term Plan setting forth the Mid-term Vision of “Connect with Fans” was started.

#### 2023

株式の分割を実施

A share split was implemented.



# SUSTAINABILITY

サステナビリティ

Fun for All into the Future

## サステナビリティ 笑顔未来へつなぐ

Sustainability Connecting to smiles into the future

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.

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  
として特定し、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.

### バンダイナムコグループの5つのマテリアリティ The Bandai Namco Group's five material issues

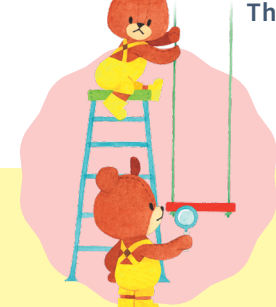


#### 地球環境との共生

Harmonious coexistence  
with the natural environment

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、  
さまざま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。

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

Provision of appropriate  
products and services

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。

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

Appropriate utilization and  
protection of intellectual property

重要な経営資源であるIPを適切に  
活用・保護することにより、エンタ  
テインメントの持続的な発展に寄与  
します。

The Group is working to contribute to the  
sustainable development of entertainment  
through the appropriate use and protection  
of IPs, which are important management  
assets.



#### 尊重しあえる職場環境の実現

Establishment of work  
environments that facilitate  
mutual respect

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。

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

Harmonious coexistence  
with communities

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。

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

### 脱炭素に向けた取り組み

Initiatives targeting decarbonization

バンダイナムコグループでは、社会が直面している自然  
環境の問題に対応するべく、エネルギー由来の二酸化  
炭素排出量削減による脱炭素化に向けた2050年まで  
の数値目標とステップを設定。各社が年度ごとの削減  
目標を設定し、取り組みを進めています。

To address environmental issues faced by society, the Bandai  
Namco Group has established numerical objectives and  
steps to be taken in the period up to 2050 in order to promote  
decarbonization through reductions in energy-related emis-  
sions of carbon dioxide. Each company has set reduction  
objectives for each year and is working to advance initiatives.

目標  
Target

2050年まで / By 2050

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  
A reduction of the amount of energy-related carbon dioxide emissions at Group business sites (offices, own plants,  
directly operated amusement facilities, etc.) to net zero

中間目標  
Medium-term  
target

2030年まで / By 2030

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）  
A 35% reduction compared with FY2020.3 (a 50% reduction compared with FY2014.3) in energy-related carbon dioxide  
emissions at Group business sites

主な取り組み  
Main initiatives

- GHGプロトコルScope3に基づくサプライチェーン全体の排出量の算定に着手
- 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
- Start to calculate emissions volume for the entire supply chain in accordance with GHG Protocol Scope 3
- Further promotion of energy-saving measures and introduction of renewable energy, etc.

### バンダイナムコグループの主なサステナブル活動事例

Examples of the Bandai Namco Group's  
major sustainability activities

バンダイナムコグループは、IP軸戦略のもと、ファンの  
みなさまとともに持続可能な社会の実現に向けたサス  
テナブル活動をしています。

In accordance with the IP axis strategy, the Bandai Namco  
Group is working together with fans to advance sustainabil-  
ity activities for the realization of a sustainable society.

バンダイナムコグループのCO<sub>2</sub>排出量の推移をはじめ、その他のサステナ  
ブル活動については下記サイトをご参照ください。

For further information about the trends in the Group's CO<sub>2</sub> emissions and  
other sustainability activities, please refer to the following websites.



サステナビリティサイト  
Sustainability Website



ガンプラ  
リサイクルプロジェクト  
Gunpla Recycling Project

Connect  
with  
Fans

ひとひとくつなぐ  
ガンプラで人と人をコネクトする  
Creating connections among people with Gunpla plastic models

GUNPLA  
RECYCLING  
PROJECT



© 前掲・サンライズ

# BANDAI NAMCO MARK



## 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*” 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 “*fukidashi*” into the Logo, we aim to create entertainment that is unique to Bandai Namco while connecting and communicating with our fans around the world.

©Bandai Namco Entertainment Inc. / ©2023 FromSoftware, Inc. ELDEN RING™ & ©Bandai Namco Entertainment Inc. / ©2023 FromSoftware, Inc. Tales of Arise™ & ©Bandai Namco Entertainment Inc.  
©Bandai Namco Entertainment Inc. / ©2011-2023 FromSoftware, Inc. ©バードスタジオ／集英社・東映アニメーション ©Bandai Namco Entertainment Inc. TEKKEN™7& ©Bandai Namco Entertainment Inc.  
Taiko no Tatsujin™Series & ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©2022 SANDLOT ©2022 D3PUBLISHER Little Nightmares® II & ©Bandai Namco Entertainment Europe. All rights reserved. ©2022 Reflector Entertainment Ltd.  
©バードスタジオ／集英社・東映アニメーション ©Bandai Namco Entertainment Inc. THE IDOLM@STER™& ©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. ©創造・サンライズ ©川上泰樹・伏瀬・講談社／祐スラ製作委員会 ©柴・伏瀬・講談社／祐スラ日記製作委員会  
©Bandai Namco Entertainment Inc. ©2020 川原 礪/KADOKAWA/SAO-P Project ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©Bandai Namco Amusement Inc. ©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. ©窪岡俊之 ©Bandai Namco Entertainment Inc. 電音部™ & ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©Bandai Namco Entertainment Inc.  
©窪岡俊之 THE IDOLM@STER™& ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©2022 石森プロ・テレビ朝日・ADK EM・東映 ©テレビ朝日・東映 AG・東映 ©ABC-A・東映アニメーション ©BANDAI  
©やなせたかし／フレーベル館・TMS・NTV ©Takashi Yanase / Froebel-kan,TMS,NTV ©BANDAI ©MISDO 23 ©尾田栄一郎／集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©BANDAI  
©堀越耕平／集英社・僕のヒーローアカデミア製作委員会 ©タツノコプロ ©BANDAI Illustrations Dick Bruna © copyright Mercis bv, 1953-2023 www.milly.com  
©バードスタジオ／集英社・東映アニメーション ©バード・スタジオ／集英社 ©「2022ドラゴンボール超」製作委員会 ©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 ©BNP/BANDAI  
©BANDAI ©堀越耕平／集英社・僕のヒーローアカデミア製作委員会 ©創造・サンライズ ©池田理代子プロダクション ©創造・サンライズ・MBS ©BANDAI SPIRITS  
©石森プロ・東映 ©尾田栄一郎／2022「ワンピース」製作委員会 ©堀越耕平／集英社・僕のヒーローアカデミア製作委員会 ©バード・スタジオ／集英社 ©「2022ドラゴンボール超」製作委員会 TM&© Othello,Co. and MegaHouse  
©Nintendo / HAL Laboratory, Inc. ©創造・サンライズ・MBS ©PROJECT YOHANE ©川上泰樹・伏瀬・講談社／祐スラ製作委員会 ©金城宗幸・ノ村優介・講談社 / 「ブルーロック」製作委員会 ©BNP/T&B2 PARTNERS  
©バード・スタジオ／集英社 ©SAND LAND製作委員会 ©Sirius/Project WDS ©GIRLS und PANZER Finale Projekt ©2022「さかなのこ」製作委員会 ©2023 Bandai Namco Music Live Inc. ©ANYCOLOR, Inc.  
©BNOI/劇場版アイナナ製作委員会 ©アイドリッシュセブン ©BNP/BANDAI, DENTSU, TV TOKYO ©BNP/BANDAI, DENTSU, TV TOKYO BNArts ©BNP/AIKATSU 10TH STORY ©2017 プロジェクトラブリブ!サンシャイン!!  
©2022 プロジェクトラブリブ!スーパースター!! ©プロジェクトラブリブ!逢ノ空女学院スクールアイドルクラブ ©2022 プロジェクトラブリブ!虹ヶ咲学園スクールアイドル同好会 ©創造・サンライズ ©SOTSU・SUNRISE  
©Bandai Namco Amusement Inc. ©臼井儀人／双葉社・シンエイ・テレビ朝日・ADK ©HANAYASHIKI CO., Ltd. All Rights Reserved. ©創造・サンライズ ©Akio Kashiwara / Gakken ©創造・サンライズ  
©創造・サンライズ・MBS ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©Michiharu Kusunoki/Kodansha Ltd. All rights reserved. GAME ©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. PAC-MAN™& ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©Bandai Namco Amusement Inc. ©BANDAI

### 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

2023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：https://www.bandainamco.co.jp
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

2023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 ..... 2,500,000,000株 発行済株式総数 ..... 666,000,000株 株主数 ..... 38,823名 一単元の株式数 ..... 100株 ※ 2023年3月31日を基準日として、2023年4月1日付けで普通株式1株を3株に分割する株式分割を実施しています ※上記の株式情報は2023年4月1日付けの株式分割（普通株式1株につき3株の割合をもって実施）後の株式数となります

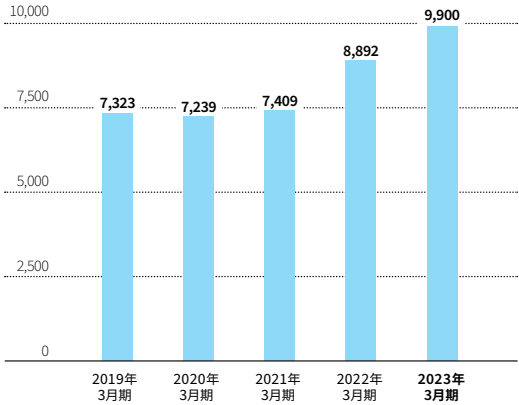
取締役

2023年6月19日現在

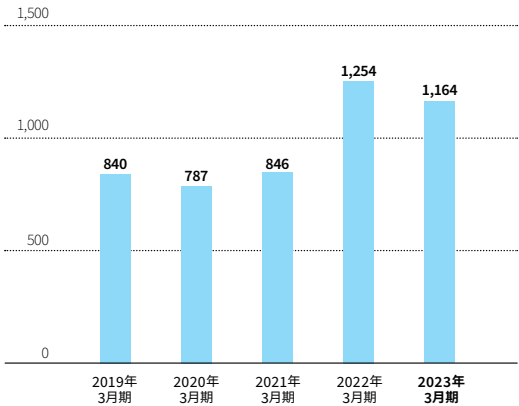
代表取締役社長	川口 勝	取締役（非常勤、社外）	島田 俊夫
取締役	浅古 有寿	取締役（非常勤、社外）	川名 浩一
取締役	桃井 信彦	取締役 監査等委員	永池 正孝
取締役（非常勤）	宇田川南欧	取締役 監査等委員（社外）	篠田 徹
取締役（非常勤）	竹中 一博	取締役 監査等委員	
取締役（非常勤）	浅沼 誠	（非常勤、社外）	桑原 聡子
取締役（非常勤）	川崎 寛	取締役 監査等委員	
取締役（非常勤）	大津 修二	（非常勤、社外）	小宮 孝之

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, 2023

Corporate Name	Bandai Namco Holdings Inc.
Head Office	Bandai Namco Mirai Kenkyusho 5-37-8, Shiba, Minato-ku, Tokyo 108-0014, Japan <a href="https://www.bandainamco.co.jp/en/index.html">https://www.bandainamco.co.jp/en/index.html</a>
Website	
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, 2023

Stock Exchange Listing	Tokyo Stock Exchange, Prime Market (Code number: 7832)
Stock Information	Number of Shares Authorized .....2,500,000,000 shares Number of Shares Issued .....666,000,000 shares Number of Shareholders .....38,823 Number of Shares per Trading Unit .....100 shares  * The Company implemented a share split with an effective date of April 1, 2023, under which each share of stock was split into three shares. The record date of the share split was March 31, 2023. * The above share information reflects the number of shares after the share split on April 1, 2023 (conducted at a ratio of three shares for every one share of common stock).

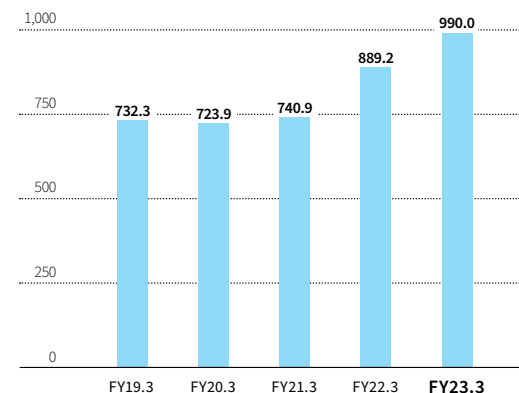
## Board of Directors

As of June 19, 2023

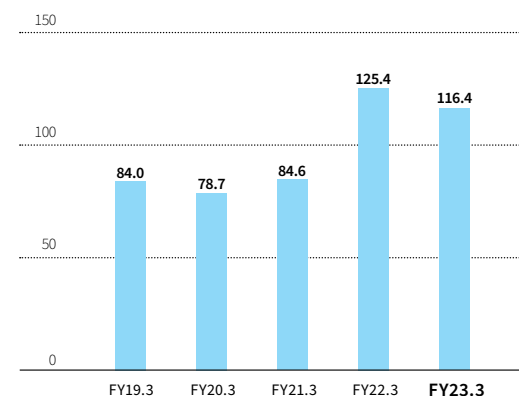
President and Representative Director	Masaru Kawaguchi
Director	Yuji Asako
Director	Nobuhiko Momoi
Director (Part-time)	Nao Udagawa
Director (Part-time)	Kazuhiro Takenaka
Director (Part-time)	Makoto Asanuma
Director (Part-time)	Hiroshi Kawasaki
Director (Part-time)	Shuji Ohtsu
Director (Part-time, Outside)	Toshio Shimada
Director (Part-time, Outside)	Koichi Kawana
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)



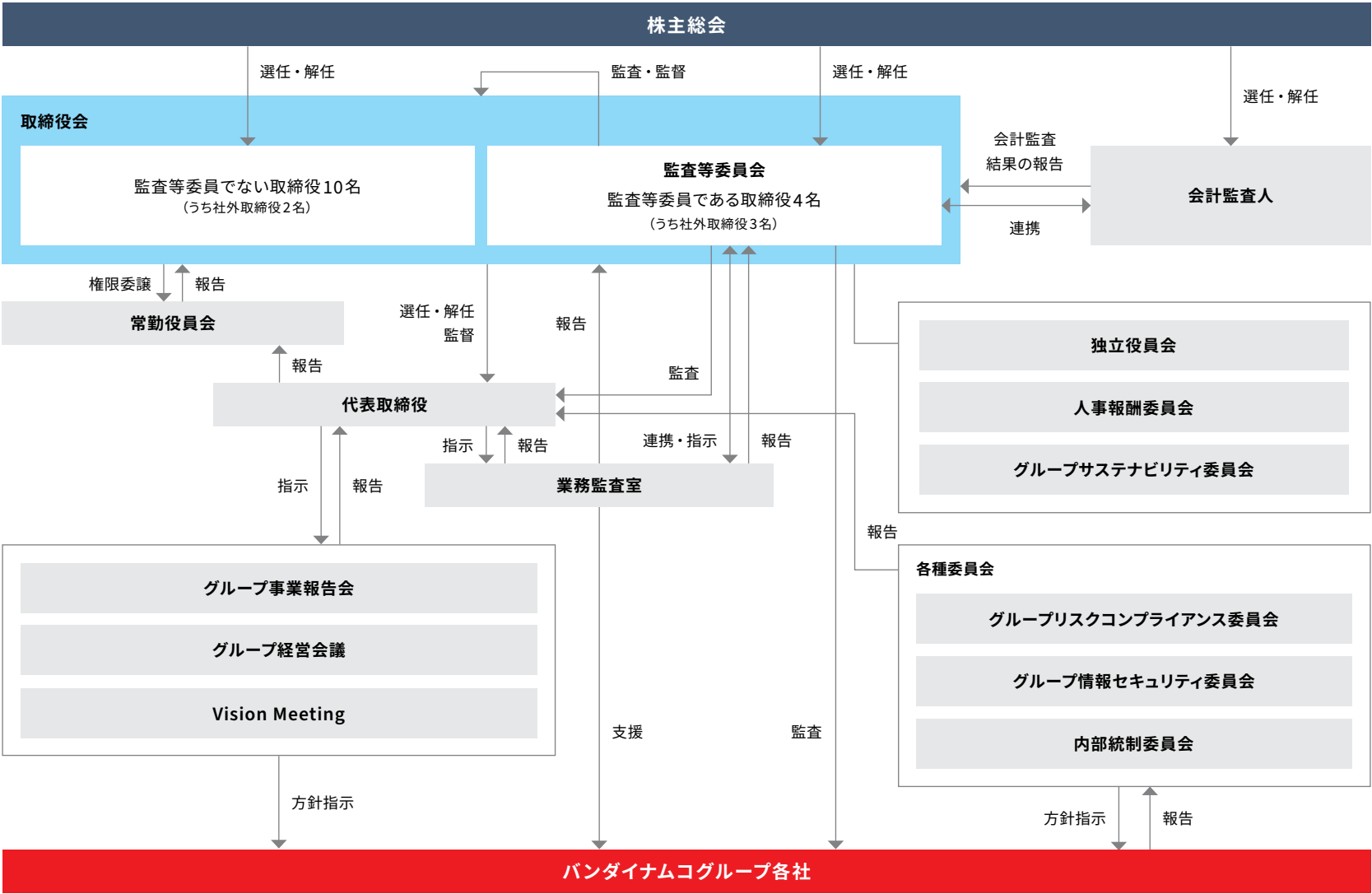
### Operating Profit (¥ billion)





企業統治体制

2023年4月1日



# Corporate Governance System

As of April 1, 2023

