

**BANDAI NAMCO**

Fun for All into the Future

<https://www.bandainamco.co.jp/>

April 2024  
Printed in Japan



**Bandai Namco Group**

Corporate Profile **2024**



**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.





## 笑顔と幸せあふれる未来を ともに創っていきます

The Bandai Namco Group will work to create  
a world of smiles and happiness together.

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『Fun for All into the Future』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捉えています。

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、私は『Fun for All into the Future』とは笑顔と幸せあふれる世界をともに創ることだと考えています。

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か年の中期計画を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、強くつながり合っている状態です。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、笑顔と幸せあふれる未来をともに創っていきたいと思います。

\* IP: キャラクターなどの知的財産

In April 2022, the Bandai Namco Group introduced its Purpose, “Fun for All into the Future,” which we have positioned as the ultimate definition of the Group. 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.” I believe that “Fun for All into the Future” involves working together to create a world of smiles and happiness.

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 our business activities but also in our sustainability initiatives and in the activities of each employee. In this way, the Bandai Namco Group will work together to create a world of smiles and happiness.

\* 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

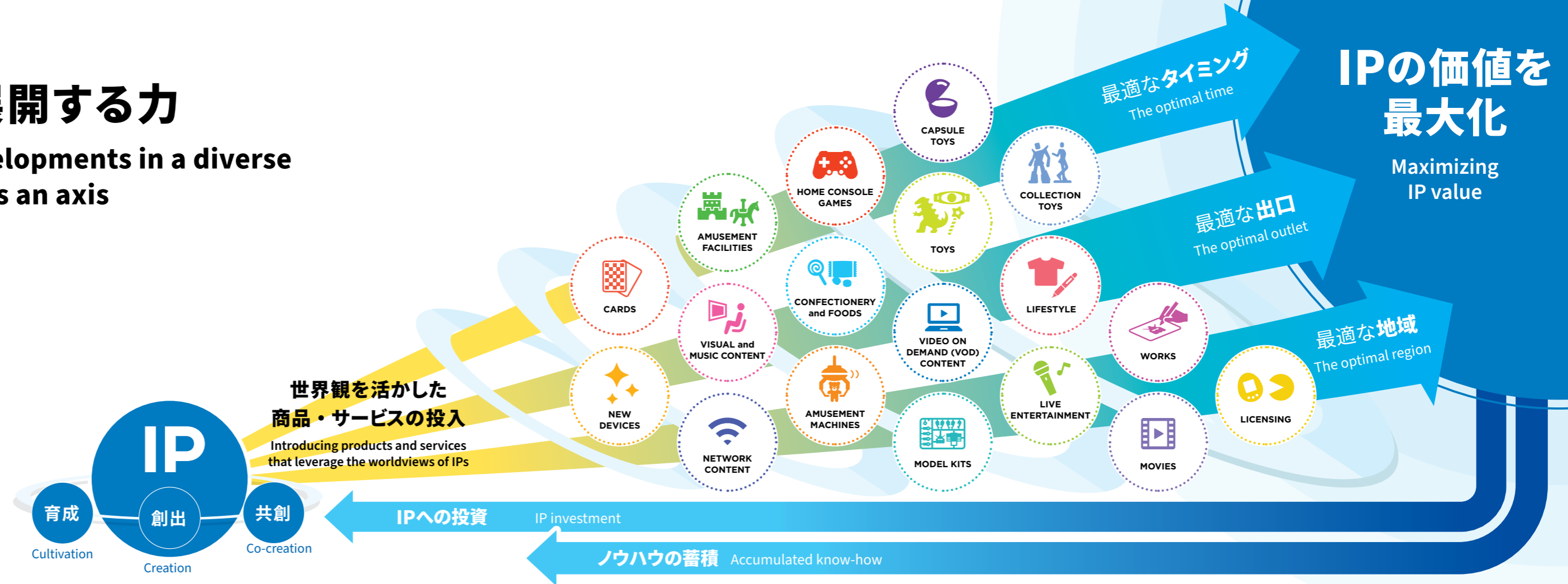
Strength to conduct wide-ranging developments in a diverse range of businesses with powerful IP as an axis

「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.



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, and 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:	<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 % or more</b>

## 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

▶ <b>IP軸戦略 / IP Axis Strategy</b>	<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
▶ <b>人材戦略 / Personnel Strategy</b>			多様な人材の育成 Developing diverse human resources
▶ <b>サステナビリティ / Sustainability</b>			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。

# BANDAI NAMCO

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 management companies

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

\* 事業持株会社  
\* Operating holding company

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, formulate 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  
Business Management Company:  
Bandai Namco Entertainment Inc.

#### トイホビー事業 / Toys and Hobby Business

事業統括会社：(株)バンダイ  
Business Management Company:  
BANDAI CO., LTD.

## 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  
Business Management Company: Bandai Namco Filmworks Inc.

## 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  
Business Management Company: Bandai Namco Amusement Inc.

## 関連事業会社

### AFFILIATED BUSINESS COMPANIES

# 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  
株式会社ティースリー・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

### 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  
株式会社創通  
株式会社バンダイナムコピクチャーズ  
株式会社アクタス  
株式会社エイトビット  
株式会社バンダイナムコベース  
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

#### 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・ビー  
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.

### 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

#### ③ 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 Aces 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.  
SOTSU CO., LTD.  
Bandai Namco Pictures Inc.  
Actas Inc.  
Eight Bit Inc.  
Bandai Namco Base Inc.  
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

#### ④ 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.  
Actas 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

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おり、各地域で事業会社の統合やオフィス拠点の集約をするなど、今後の成長に向け、ALL BANDAI NAMCOで挑戦する体制を整えています。

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。各地域で、それぞれの市場特性に合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。

The Bandai Namco Group is developing its global business activities from its regional bases, principally in Europe, the Americas, and Asia. In each region, we have taken such steps as combining business companies and consolidating offices. In this way, targeting future growth, we have established systems to take on challenges under ALL BANDAI NAMCO.

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.”

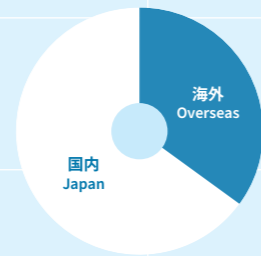
2022年3月期(実績)  
FY2022.3 (results)

海外売上高比率  
**29.7%**  
Overseas sales ratio:  
**29.7%**



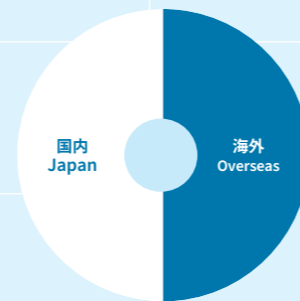
2025年3月期(目標)  
FY2025.3 (target)

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%**



### ● 主なローカライズ・オリジナル商品 / Major localized and original products



### ● 主なイベント / Major events



### ● バンダイナムコグループ事業拠点 / Bandai Namco Group business bases

### ● 主な店舗・施設 / Major stores and facilities



# 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 console games

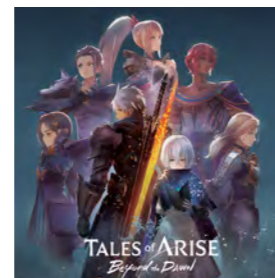


### 家庭用ゲーム / Home console games

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 SHADOW OF THE ERDTREE」



「Tales of ARISE - Beyond the Dawn」



「ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON」



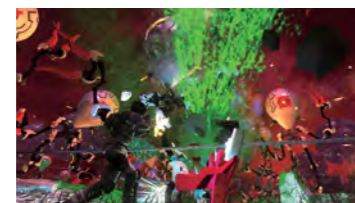
「SAND LAND」



「鉄拳8」



「太鼓の達人 ドンダフルフェスティバル & フィットパチ」



「地球防衛軍6」



「Little Nightmares III」



「NARUTO X BORUTO ナルティメットストームコネクションズ」



### 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, etc.



「アイドルマスター シャイニーカラーズ Song for Prism」



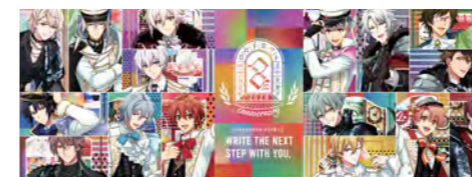
「ONE PIECE バウンティラッシュ」



「SDガンダム ジージェネレーション エターナル」



「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」



「アイドリッシュセブン」



「太鼓の達人 RHYTHM CONNECT」



「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 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」



「異次元フェス開催記念音楽番組 MUSIC BIGBANG!」



「ガンダムメタバースプロジェクト」イメージ画像



「765 MILLIONSTARS LIVE 2023 Dreamin' Groove」



「PROJECT IM@s 3.0 VISION」



「たまごっち アドベンチャーキングダム」



「釣リスピリッツ モバイル」



# 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, model kits, 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」



「フラットガシャポン」

#### カード / Card Products



「データカードダス」シリーズ  
(アーケードカードゲーム)

「BANDAI CARD GAMES」シリーズ  
(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



「クリアポーター」

「びくらたまご」シリーズ

#### 菓子・食品 / Confectionery and Foods



「キャラパキ」シリーズ

「食ベマス」シリーズ

#### プラモデル / Model Kits



「ガンダムシリーズ」プラモデル (ガンブラ)



「プラノサウルス」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)



#### フィギュア・ロボット / Figures and Robots



「S.H.Figuarts  
(真骨彫製法)」シリーズ

「超合金」シリーズ

#### キャラクターくじ / Character Lotteries



「一番くじ」シリーズ

#### アミューズメント景品 / Amusement Prizes



「KING OF ARTIST」シリーズ



「ちびぐるみ」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



「きやらニクス」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: THE SERIES」



「転生したらスライムだった件」シリーズ



「ブルーロック」シリーズ



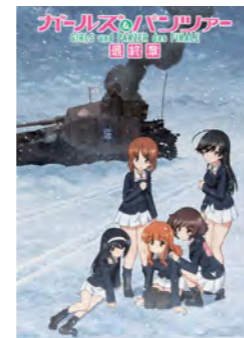
「コードギアス」シリーズ



「アイドリッシュセブン」シリーズ



「SYNDUALITY Noir」



「ガールズ&パンツァー」シリーズ



「ハピネス」



### 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.



Kiramune



古川 慎



アイドリッシュセブン VISIBLIVE TOUR "Good 4 You"

### 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!虹ヶ咲学園スクールアイドル同好会 6th Live! I love You ♪ You love Me



ラブライブ!蓮ノ空女学院スクールアイドルクラブ 1st Live Tour ~RUN! CAN! FUN!~

#### 音楽ソフト / Music



ラブライブ!スーパースター!! Liella! 5thLoveLive! ~Twinkle Triangle~ テーマソング「シェキラ☆☆☆」

#### アーティスト / Artist



Aqours (ラブライブ!サンシャイン!!)



Nissy x SKY-HI 「劇場版ブルーロック-EPISODE 風-」主題歌「Stormy」



異次元フェス アイドルマスター★♥ ラブライブ!歌合戦



MEWLIVE

### IPでファンとつながる展開

#### Developing connections with fans through IP

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.

#### IPの周年展開 / IP Anniversary Initiatives

より深くファンとつながるための各IP周年施策を展開  
 Implementing initiatives for each IP anniversary to connect more deeply with fans



「機動戦士ガンダム」45周年 各種タイアップやイベント等、多面的な施策を展開



「魔神英雄伝ワタル」35周年 新作テレビアニメシリーズ 制作も決定



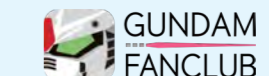
「銀魂」20周年プロジェクト スピンオフ作品のアニメ化も決定

#### メディア運営 / Media Activities

各種メディアの運営を通じ、世界に向けてIPの情報を発信  
 Providing IP information around the world through a variety of media activities



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」



サンライズブランド作品公式ポータルサイト「サンライズワールド」



アニメ動画配信サービス「バンダイチャンネル」

#### パッケージ商品展開 / Packaged Product Initiatives

IPの魅力を最大化する映像商品を展開  
 Rolling out visual works that maximize the appeal of IP



「劇場版アイドリッシュセブン LIVE 4bit BEYOND THE PERIOD」 ナナイロストア限定Blu-ray BOX (数量限定版)

# 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・アフターサービス、テーマパークやインドアプレイグラウンドを含むアミューズメント施設の企画・運営など  
 Planning, development, production, sales, and after-service for amusement machines; planning and operation of amusement facilities, including theme parks and indoor playgrounds, 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」

「満岸ミッドナイト  
マキシマムチューン 6RR PLUS」

「CLENA3」

「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.



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「ナムコオンラインクレーン」



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「ボラポリボスポ」



### アミューズメント施設 / Amusement 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」



「しまぐるランド」



「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 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

お客様の安心・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、エンター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.

#### 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、ファンのみならずとも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 sustainability activities for the realization of a sustainable society.



#### GUNDAM UNIVERSAL CENTURY DEVELOPMENT ACTION (GUDA)

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

「ガンダムシリーズ」のプラモデル「ガンプラ」のランナー（プラモデルの枠の部分）を回収し、新たなプラモデル製品へと生まれ変わらせることを目指すプロジェクトで2022年3月期よりスタート。ファンのみならずとも循環型社会の形成に貢献していくことを目指しています。

In FY2022.3, we have started a project aimed at collecting runners (part of the model kits framework) from model kits in the *Gundam* series and reusing them in new model kits. Together with fans, we are working to contribute to the formation of a recycling-oriented society.

##### ガンダムオープンイノベーション / Gundam Open Innovation

この現実世界において「宇宙世紀」を新たに捉えなおし、ガンダムの世界同様に現実世界が抱えている「社会課題」に対して、「ガンダム」と「未来技術」を掛け合わせることで、未来の夢と希望を現実化するプログラムで、2022年3月期より実施しています。

Reconsidering the “Universal Century,” we are working to make future dreams and hopes a reality by combining *Gundam* and future technologies to address social issues faced in the real world as in the world of *Gundam*. This program was introduced in FY2022.3.

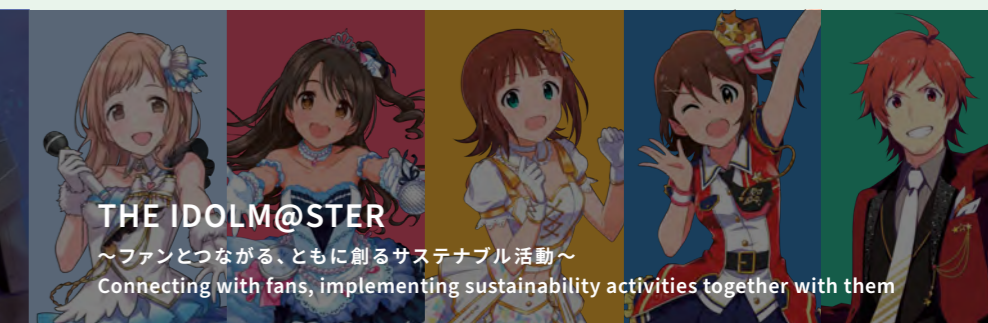
##### ガンダムエデュケーショナルプログラム / Gundam Educational Program

GUNDAM FACTORY YOKOHAMAの「動くガンダム」や「ガンプラ」を素材に、ものづくりの楽しさや地球環境などについて考えるきっかけを与える教育プログラムで、2022年3月期よりスタートしました。

From FY2022.3, we started an educational program that provides opportunities to think about the fun of manufacturing and about environmental issues. For the subject matter, this initiative draws on the moving Gundam at GUNDAM FACTORY YOKOHAMA and on *Gundam* model kits.



GUNDAM UNIVERSAL CENTURY DEVELOPMENT ACTION (GUDA) 公式サイト  
GUNDAM UNIVERSAL CENTURY DEVELOPMENT ACTION (GUDA) official website



#### THE IDOLM@STER

～ファンとつながる、ともに創るサステナブル活動～  
Connecting with fans, implementing sustainability activities together with them

##### リサイクル推進への取り組み / Initiatives to promote recycling

2023年4月から8月にかけて「アイドルマスター シャイニーカラーズ」と環境省によるコラボ施策として283 (ツバサ) プロダクション所属のユニット「放課後クライマックスガールズ」がプラスチック資源循環に関する広報PRを務めました。

また「放課後クライマックスガールズ」メンバーから選出されたアイドル・杜野凛世がナビゲーターを務める「プラスチック削減・リサイクル促進」をPRする啓蒙動画も公開されています。

From April to August 2023, as a collaborative initiative between THE IDOLM@STER SHINY COLORS and Japan's Ministry of the Environment, Houkago Climax Girls, which is affiliated with 283 Productions, was the focus of PR initiatives related to plastic recycling. In addition, there is an educational video that publicizes the promotion of plastic reduction and recycling, with idol Rinze Morino, who was elected from among the Houkago Climax Girls members, serving as navigator.



「プラスチック削減・リサイクル促進」PR  
PR for promotion of plastic reduction and recycling

##### 地域振興への取り組み / Initiatives for regional advancement

「アイドルマスター シンデレラガールズ」の陶芸好きアイドル・藤原肇が備前焼の魅力や情報を発信する「備前焼小町」として、また、宇宙をテーマにまちづくりに取り組む神奈川県相模原市の魅力について、「アイドルマスター ミリオンライブ!」の太陽・月・星にちなみ3つのユニットがPR活動を実施。このようなIPを活用した地域活性化に取り組んでいます。

In this activity, *THE IDOLM@STER CINDERELLA GIRLS* idol Hajime Fujiwara, who likes pottery, is a Bizen ware idol who communicates the appeal of and information about Bizen ware. Three idol units from *THE IDOLM@STER MILLION LIVE!—Sun, Moon, and Stars—* are the focus of PR activities about the appeal of Sagami City, Kanagawa Prefecture, which is working on city development initiatives with a theme of the universe. We are implementing these types of regional activation initiatives that leverage IP.

# WEBSITE

## WEBサイト

バンダイナムコホールディングス コーポレートサイトでは、「バンダイナムコグループの事業領域」や「統合レポート」「サステナビリティへの取り組み」など、バンダイナムコグループのさまざまな情報を掲載しています。当Corporate Profileと併せてご覧ください。



バンダイナムコホールディングス  
コーポレートサイト(日本語)



Corporate website of  
Bandai Namco Holdings Inc. (English)



## Bandai Namco Navi



## サステナビリティ

### Sustainability



## 統合レポート

### Integrated Report



## IR・投資家情報

### IR Information



TEKKEN™8 & ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©バード・スタジオ/集英社 ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©BIRD STUDIO/SHUEISHA, TOEI ANIMATION ©Bandai Namco Entertainment Inc. TEKKEN™8 & ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©SOTSU・SUNRISE ©BIRD STUDIO/SHUEISHA, TOEI ANIMATION ©TSUBURAYA PRODUCTIONS ©U / F・S・A・A ©創通・サンライズ PAC-MAN™& ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©Eiichiro Oda/Shueisha ©Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation Taiko no Tatsujin™Series & ©Bandai Namco Entertainment Inc. PAC-MAN™& ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©Bandai Namco Entertainment Inc. / ©2024 FromSoftware, Inc. ELDEN RING™ & Bandai Namco Entertainment Inc. / ©2024 FromSoftware, Inc. Tales of Arise™& ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©Bandai Namco Entertainment Inc. / ©1997-2024 FromSoftware, Inc. All rights reserved. ©バード・スタジオ/集英社 ©Bandai Namco Entertainment Inc. TEKKEN™8 & ©Bandai Namco Entertainment Inc. 太鼓の達人™ドンダフルフェスティバル! & ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©岸本斉史 スコット/集英社・テレビ東京・びえろ ©劇場版NARUTO製作委員会 2012 ©劇場版NARUTO製作委員会 2014 ©劇場版BORUTO製作委員会 2015 ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©2022 SANDLOT ©2022 D3PUBLISHER Little Nightmares™III & ©Bandai Namco Europe S.A.S ©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. 太鼓の達人 RHYTHM CONNECT™& ©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. ©BANDAI Tamagotchi Adventure Kingdom™ ©Bandai Namco Mobile S.L. ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©Bandai Namco Amusement Inc. ©Bandai Namco Entertainment Inc. THE IDOLM@STER™& ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©創通・サンライズ ©窪岡俊之 THE IDOLM@STER™& ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©窪岡俊之 THE IDOLM@STER™& ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©2023 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 ©BANDAI ©MEG MILK SNOW BRAND Co.,Ltd. ©尾田栄一郎/集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©Nintendo/ HAL Laboratory, Inc. KB23-P5536 ©NARUMIYA INTERNATIONAL\_Ltd.UNDER THE LICENSE OF PERSON'S DESIGN STUDIO Co.,Ltd. ©バードスタジオ/集英社・東映アニメーション©BANDAI ©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 ©Nintendo ©2024 SANRIO CO.,LTD. APPROVAL NO. L644001 ©創通・サンライズ ©やなせたかし/フレーベル館・TMS・NTV ©東映アニメーション ©Nintendo・Creatures・GAME FREAK・TV Tokyo・ShoPro・JR Kikkaku ©Pokémon ©創通・サンライズ ©BANDAI SPIRITS ©石森プロ・東映 ©創通・サンライズ ©尾田栄一郎/集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©尾田栄一郎/集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©金城宗幸・ノ村優介・講談社/「ブルーロック」製作委員会 TM&© Othello,Co. and MegaHouse ©Nintendo/ HAL Laboratory, Inc. KB22-P4050 ©創通・サンライズ ©2024 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ムービー ©バード・スタジオ/集英社 ©SAND LAND 製作委員会 ©川上泰樹・伏瀬・講談社/転スラ製作委員会 ©金城宗幸・三宮宏太・ノ村優介・講談社/「劇場版ブルーロック」製作委員会 ©SUNRISE / PROJECT G-ROZE Character Design ©2006-2024 CLAMP・ST ©BNOI/劇場版アイナナ製作委員会 ©SYNDUALITY Noir Committee ©GIRLS und PANZER Finale Projekt ©榎本野はら/小学館/「ハビネス」製作委員会 THE IDOLM@STER™& ©BNEI ©2017 PLUS ©2022 PLIN ©2022 PLISP ©PLIHS ©アイドリッシュセブン ©MEWLIVE ©2022 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 ©プロジェクトラブライブ!連/空女学院スクールアイドルクラブ ©2017 プロジェクトラブライブ!サンシャイン!! ©2022 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 ©SUNRISE・R ©空知英秋/集英社・テレビ東京・電通・BNP・アニプレックス ©創通・サンライズ ©SUNRISE ©Bandai Namco Filmworks Inc. ©BNOI/劇場版アイナナ製作委員会 ©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・MBS Taiko no Tatsujin™Series & ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©Michiharu Kusunoki/Kodansha Ltd. All rights reserved. GAME ©Bandai Namco Amusement Inc. 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. PAC-MAN™& ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©臼井廉人/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 ©Akio Kashiwara/ Gakken ©窪岡俊之 THE IDOLM@STER™& ©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

2024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

2023年9月30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 ..... 42,278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

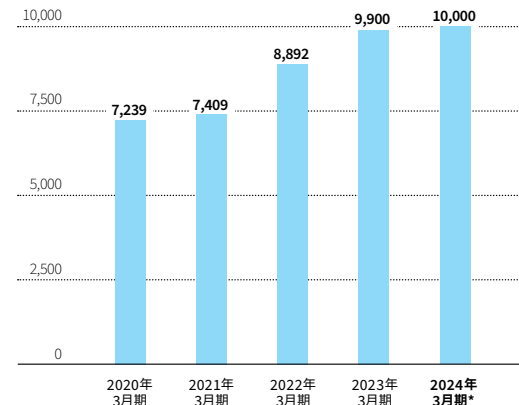
## 取締役

2024年4月1日現在

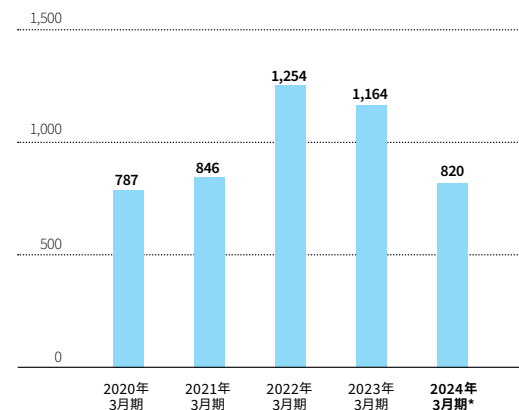
代表取締役社長	川口 勝	取締役（非常勤、社外）	島田 俊夫
取締役	浅古 有寿	取締役（非常勤、社外）	川名 浩一
取締役	桃井 信彦	取締役 監査等委員	永池 正孝
取締役（非常勤）	宇田川南欧	取締役 監査等委員（社外）	篠田 徹
取締役（非常勤）	竹中 一博	取締役 監査等委員	
取締役（非常勤）	浅沼 誠	（非常勤、社外）	桑原 聡子
取締役（非常勤）	川崎 寛	取締役 監査等委員	
取締役（非常勤）	大津 修二	（非常勤、社外）	小宮 孝之

## 連結業績データ

売上高（単位：億円）



営業利益（単位：億円）



\* 2024年3月期の数値は、2024年2月時点の予想値です。

## Corporate Data

As of April 1, 2024

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/en/index.html">https://www.bandainamco.co.jp/en/index.html</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 September 30, 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 ..... 42,278 Number of Shares per Trading Unit ..... 100 shares

Notes: 1. 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.  
2. 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).

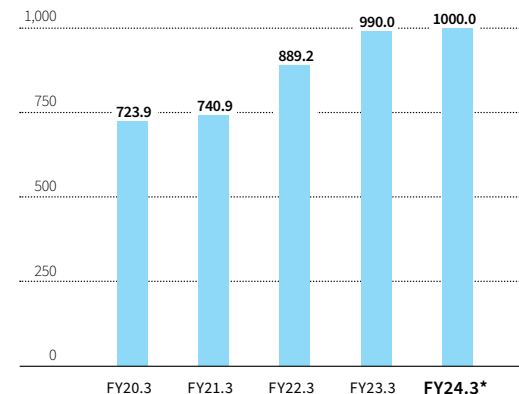
## Board of Directors

As of April 1, 2024

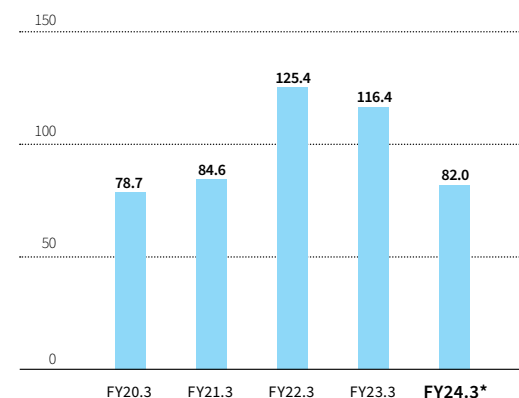
President and Representative Director	Masaru Kawaguchi
Director	Yuji Asako
Director	Nobuhiko Momoi
Director (Part-time)	Nao Udagawa
Director (Part-time)	Kazuhiro Takenaka
Director (Part-time)	Makoto Asanuma
Director (Part-time)	Hiroshi Kawasaki
Director (Part-time)	Shuji Ohtsu
Director (Part-time, Outside)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

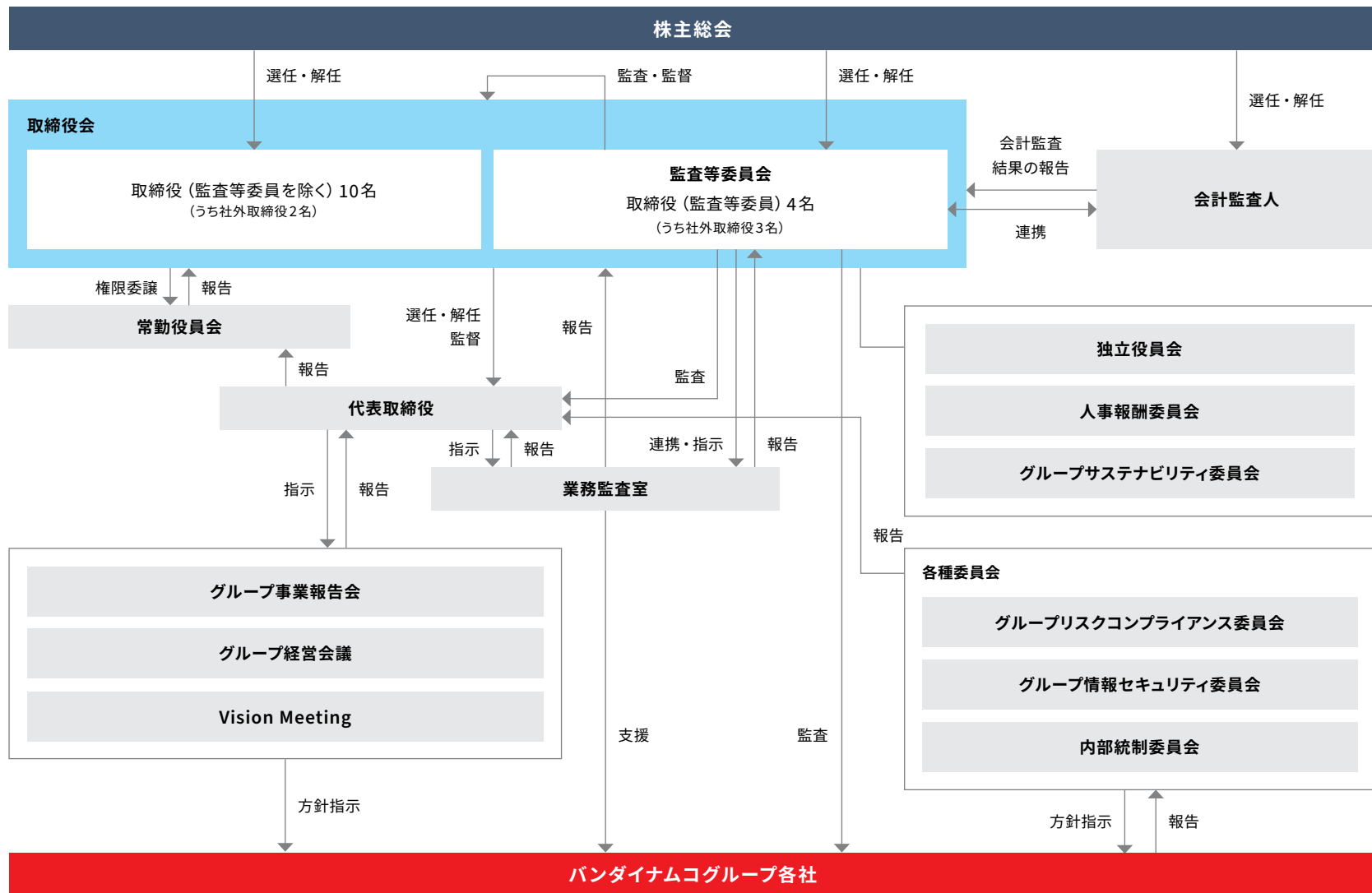


\* Figures for FY24.3 are projections as of February 2024.



# 企業統治体制

2024年4月1日



# Corporate Governance System

As of April 1, 2024

