

BANDAI NAMCO

Fun for All into the Future

Bandai Namco Group

CORPORATE PROFILE

2025



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

April 2025
Printed in Japan



もっと広く。もっと深く。

「夢・遊び・感動」を。

うれしい。たのしい。泣ける。勇気をもらう。

誰かに伝えたくなる。誰かに会いたくなる。

エンターテインメントが生み出す心の豊かで、

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.



世界中のFansとともに、 さらなる笑顔の連鎖を 生み出す事業を 展開していきます

**Roll Out Businesses That Bring Smiles
to Even More People, Together With
Our Fans Around the World**

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
CEO

浅古 有寿

Yuji Asako

Bandai Namco Holdings Inc.
President and Representative Director
CEO



PRESIDENT'S MESSAGE

2022年4月に制定したグループの最上位概念となる「パーパス“Fun for All into the Future”」のもと、バンダイナムコグループ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いながら持続的に成長を続けてまいりました。

2025年4月からは、新たな3カ年の中期計画をスタートし、中長期での持続的な成長に向けて、グローバル市場でIP*軸戦略をより強力に推進していく方針です。新中期計画においては、前中期計画で掲げた中期ビジョン「Connect with Fans」の位置づけを変え、中長期ビジョンとします。前中期計画においてもファンとつながるためのさまざまな取り組みを推進してきましたが、新中期計画では「Connect with Fans」第2章のアクションフェーズとして、これまで以上に新しい挑戦を積極的に行うことで、世界中のFans (IPファン、あらゆるパートナー、株主、グループ社員、社会) とのつながりを強化します。

バンダイナムコの強みであり最大の財産は、多彩な従業員一人ひとりであり、さまざまな個性を持つ事業そのものです。将来の成長に向けて、全世界の社員が自由闊達に挑戦できるための環境を整えることを私自身の使命と位置づけ、さまざまな取り組みを推進してまいります。そして、どんな環境でも、いつの時代においても、私たちはバンダイナムコらしさを大切にし、唯一無二の存在となることを目指したいと思います。

バンダイナムコグループは、「パーパス“Fun for All into the Future”」、そして中長期ビジョン「Connect with Fans」のもと、IP価値の最大化に向けたさまざまな取り組みを推進することでIPの可能性を広げ、世界中のファンとともに、さらなる笑顔の連鎖を生み出していきたいと思っています。

* IP：キャラクターなどの知的財産

In April 2022, the Bandai Namco Group established our Purpose—Fun for All into the Future—the ultimate definition of who we are as a group. Guided by this Purpose, we have worked to bring smiles to our fans around the world and make their dreams come true, thereby realizing sustainable growth while catering closely to fan needs.

In April 2025, we will commence our new, three-year Mid-term Plan, under which we will further promote the IP* axis strategy in global markets with a view toward achieving sustainable growth over the medium to long term. For this new Mid-term Plan, we will reposition the previous Mid-term Vision, “Connect with Fans,” as our Mid- to Long-term Vision. During the previous Mid-term Plan, we proceeded with various efforts to form connections with fans. The new Mid-term Plan will serve as the next chapter and action phase for these efforts, in which we will boldly pursue new challenges to a greater extent than ever before. By doing so, we will strengthen our connections with fans around the world (IP fans, a wide range of business partners, shareholders, Group employees, and society).

The greatest assets and strengths of the Bandai Namco Group are our diverse group of employees and highly unique businesses. Looking toward the future, I have made it my mission to create growth environments where all employees around the world can freely and boldly take on challenges, and I will move forward with various initiatives to this end. No matter the environment or era, we will always value what makes Bandai Namco unique and strive to maintain our one-of-a-kind presence.

Based on our Purpose, “Fun for All into the Future,” and Medium- to Long-term Vision, “Connect with Fans,” we will pursue a broad range of efforts to maximize the value of IP so that we may expand the potential of our IP and bring smiles to even more people, together with our fans around the world.

* 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.



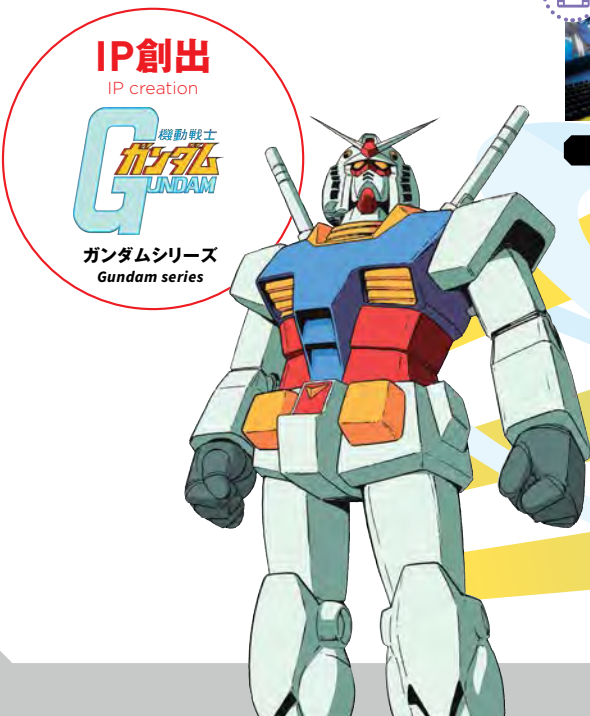
注：この概念図は、IP軸展開の一例です。 Note: This illustration shows one example of IP axis development.

IP AXIS STRATEGY FOR *GUNDAM* SERIES

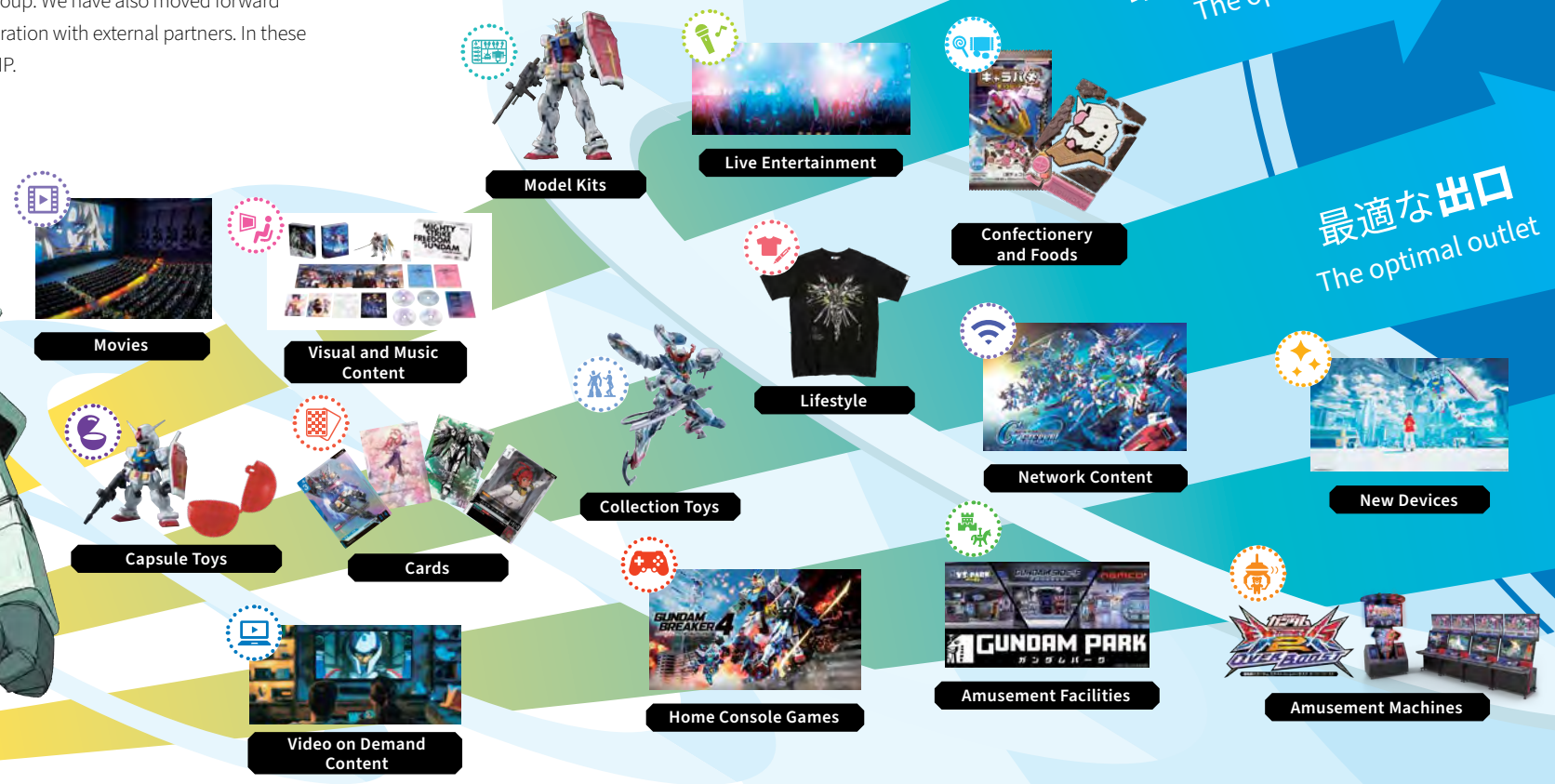
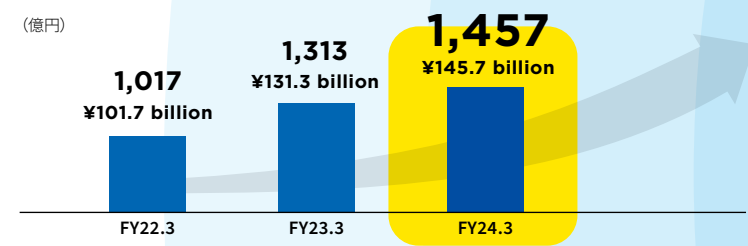
ガンダムシリーズにおけるIP軸戦略

ガンダムシリーズには45年以上紡いできた歴史があります。長い歴史の中で生み出されたさまざまなガンダム作品は、それぞれ多様な国や地域、幅広い年齢層のファンに楽しんでいただいています。ガンダムシリーズは、バンダイナムコグループの多彩な事業領域におけるワールドワイドでの展開、そして外部パートナーとの連携を含めさまざまな取り組みを推進していくことで、IPの価値を最大化しています。

The *Gundam* series has a rich history of over 45 years. Throughout this history, various Gundam works have been created that have been enjoyed by fans in various age groups across a broad range of countries and regions around the world. The *Gundam* series has been rolled out world-wide in various business domains of the Bandai Namco Group. We have also moved forward with many other initiatives for the series, including collaboration with external partners. In these ways, we have been working to maximize the value of this IP.



ガンダムシリーズ売上高(グループ全体) / *Gundam* series sales (Groupwide)



最適なタイミング
The optimal time

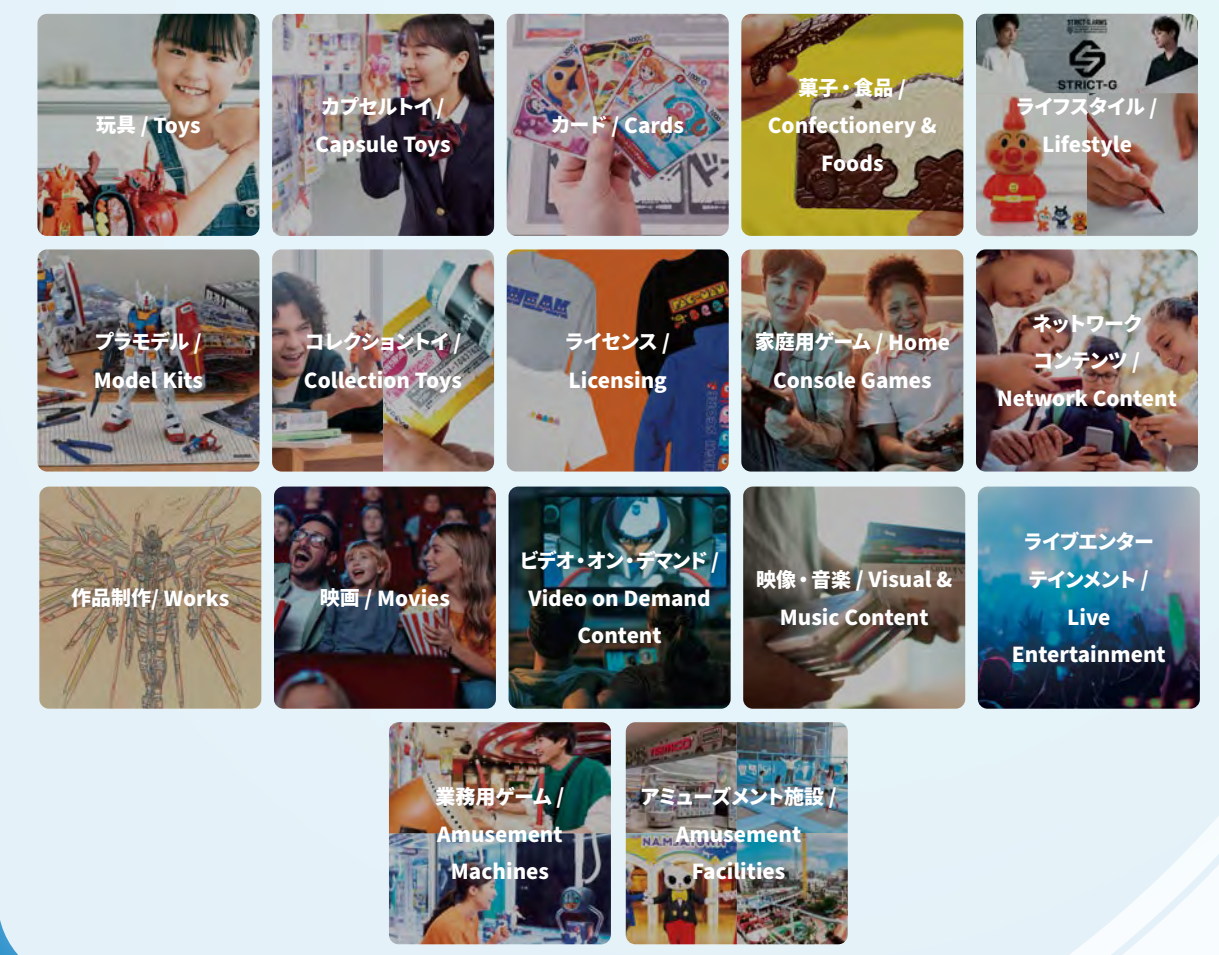
最適な出口
The optimal outlet

最適な地域
The optimal region

IPの価値を 最大化

Maximizing
IP value

バンダイナムコグループで展開する多彩な事業領域 The Diverse Business Domains of the Bandai Namco Group



MID-TERM PLAN

中期計画

中長期ビジョン / Medium- to Long-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を前中期計画に引き続き「Connect with Fans」とし、中長期ビジョンへと位置づけを変更したうえで、その第2章のアクションフェーズとして、これまで以上に新しい挑戦を積極的に行うことで、世界中のFans（IPファン、あらゆるパートナー、株主、グループ社員、社会）と全方位でつながり、広く、深く、複雑につながる存在を目指します。

Under the new Mid-term Plan, we position “Connect with Fans,” which is a goal we continued to aim for during the previous Mid-term Plan based on our Purpose, as our Mid- to Long-term Vision. As the second chapter and action phase of our pursuit of this vision, we will make greater efforts than ever before to establish 360° connections with fans around the world (IP fans, a wide range of business partners, shareholders, Group employees, and society), that are broad, deep, and multifaceted, by boldly taking on new challenges.

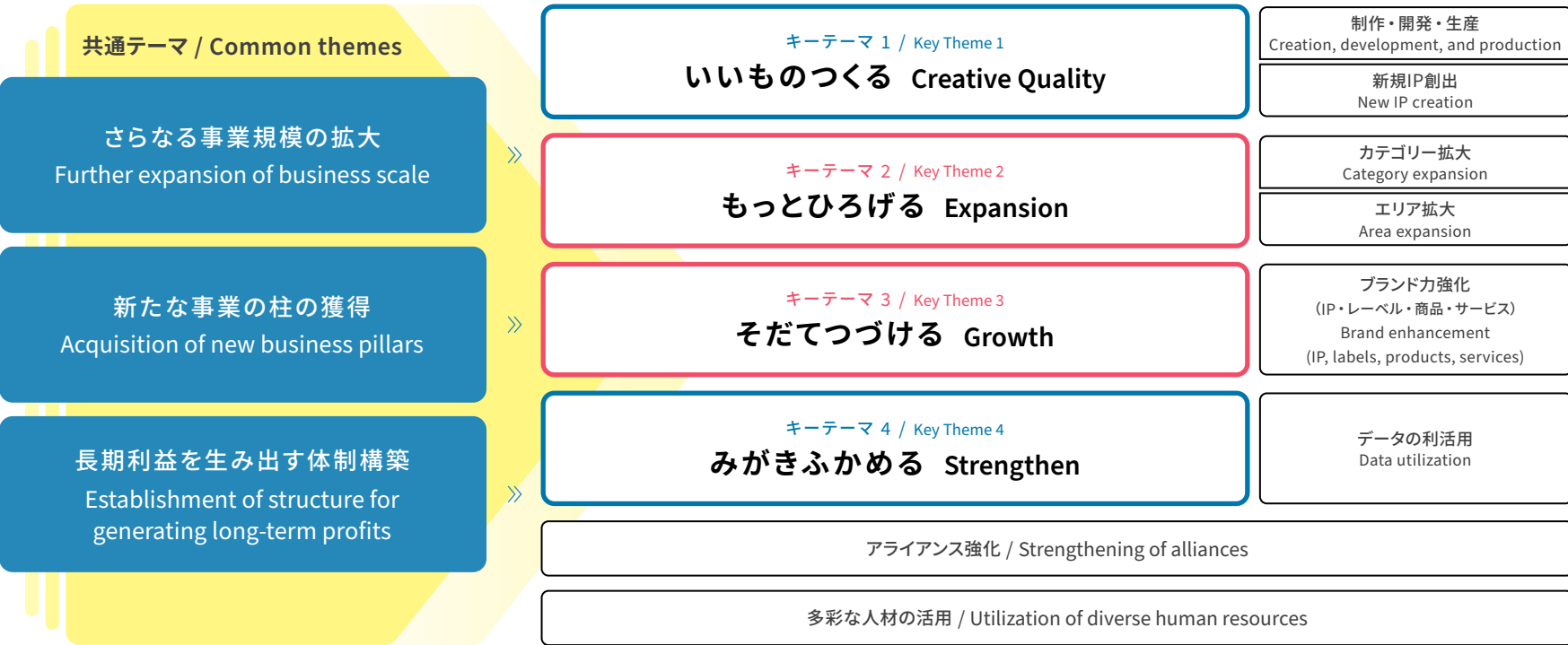
TARGETS 中期計画最終年度（2028年3月期）計数目標 / Final Year (FY2028.3) of Mid-term Plan Numerical Targets

売上高：1兆4,500億円 Consolidated Net Sales: ¥1,450 billion	営業利益：2,000億円 Consolidated Operating Profit: ¥200 billion
海外売上比率（仕向地別）：50%以上 Overseas Sales Ratio (on destination basis): 50 % or more	継続的な目標 / Ongoing Goals 営業利益率：12%以上 エクイティスプレッド：5%以上 Operating Profit Margin: 12 % or more Equity Spread: 5 % or more

中期計画テーマ / Themes of the Mid-term Plan

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Fans（IPファン、あらゆるパートナー、株主、グループ社員、社会）とつながる姿です。新規のFansとはより「広く」つながり、既存のFansとはより「深く」つながります。そして、新規と既存のFansから生まれたコミュニティ同士が「複雑に」つながり合うことを目指します。バンダイナムコがさまざまなFansと、そしてFans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、Fansと広く、深く、複雑につながること、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 our Purpose, the Bandai Namco Group aims to connect with fans around the world (IP fans, a wide range of business partners, shareholders, Group employees, and society). 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. As we seek to connect with various fans and foster connections among fans themselves, our top priority is the quality of these connections—i.e., the way in which they are formed. To that end, under the Mid-term Plan, we will advance a variety of initiatives focusing on broad, deep, and multifaceted connections with fans.



MID-TERM PLAN

中期計画

中期計画全体図 / Overview of Our Mid-term Plan

4つのキーテーマ、「いいものつくる」「もっとひろげる」「そだてつづける」「みがきふかめる」と、それらを具体的に表す8つの項目からなる中期計画全体図で示す中央の2つの円には、「ツインターボ」「デジタル&フィジカル」「攻めと守り」「遠心力と求心力」といった両輪をイメージさせるさまざまな意味合いを込めています。

「パーパス“Fun for All into the Future”」、そして中長期ビジョン「Connect with Fans」のもと、IPがもつ可能性を拡げ、世界中のFans（IPファン、あらゆるパートナー、株主、グループ社員、社会）と全方位のさまざまなつながりを強化することで、バンダイナムコグループはさらなる成長を目指します。

The two, central circles in the Mid-term Plan diagram comprise the four key themes of “Creative Quality,” “Expansion,” “Growth,” and “Strengthen” as well as eight key initiatives that build on these themes. These two circles embody various complementary dynamics, including “twin turbo,” “digital and physical,” “offense and defense,” and “centrifugal and centripetal forces.” Guided by our Purpose, “Fun for All into the Future,” and our Medium- to Long-term Vision, “Connect with Fans,” we will expand the potential of IP and strengthen the various multifaceted connections we have with our fans around the world (IP fans, a wide range of business partners, shareholders, Group employees, and society). By doing so, we will achieve further growth of the Bandai Namco Group.



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、4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。

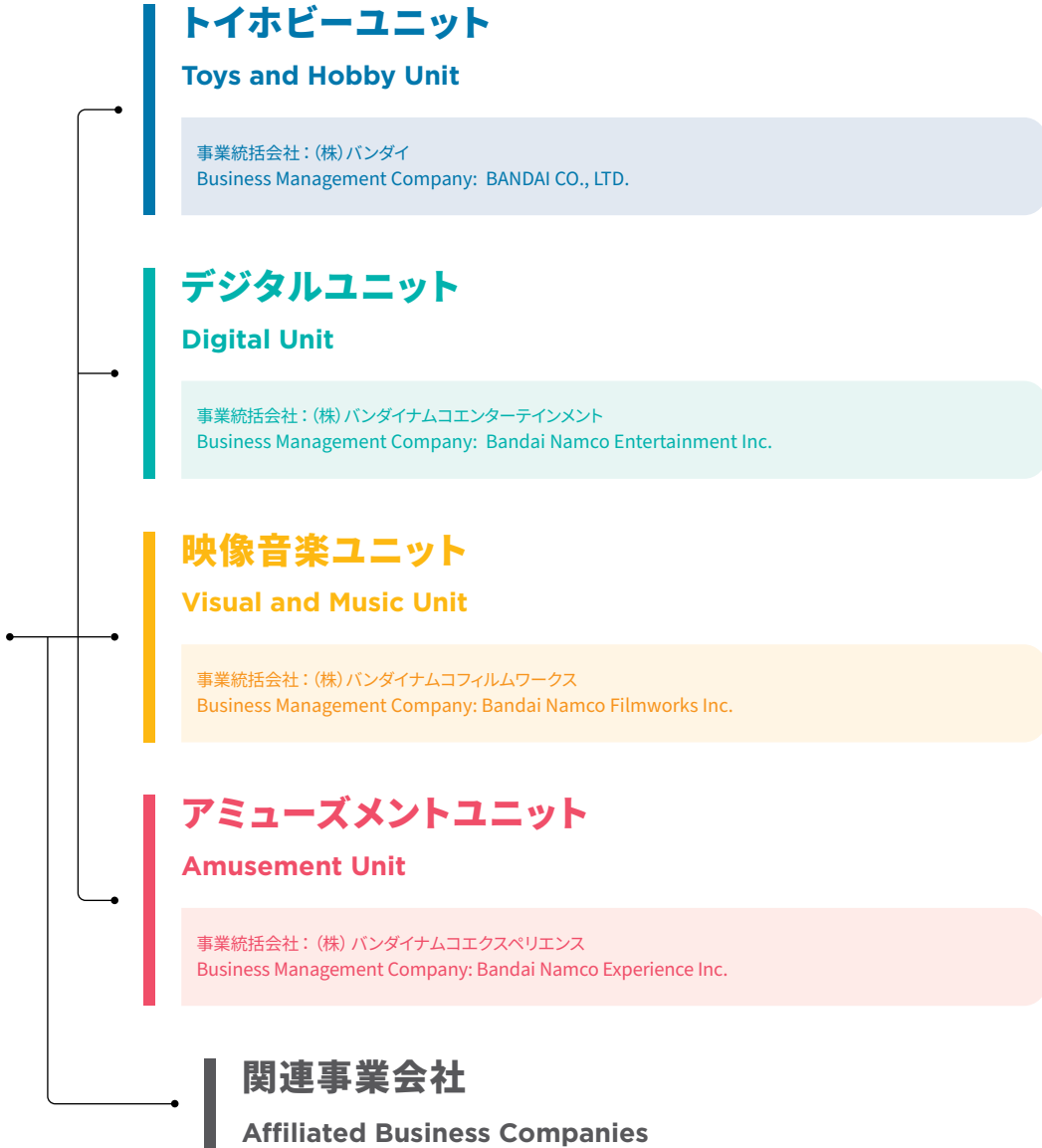
The Bandai Namco Group comprises Bandai Namco Holdings Inc., which is a pure holding company, four Units, and affiliated business companies that support the work of the Units. The Units, which encompass the operating companies in each field, formulate and implement business strategies and provide a diverse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



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 Holdings Europe S.A.S.
Bandai Namco Holdings Asia Co., Ltd.
Bandai Namco Holdings China Co., Ltd.



MAIN GROUP COMPANIES

主要グループ会社

トイホビーユニット

株式会社バンダイ
株式会社BANDAI SPIRITS
株式会社メガハウス
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 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.

映像音楽ユニット

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
Bandai Namco Filmworks America, LLC
SUNRISE (SHANGHAI) CO., LTD.

関連事業会社

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

デジタルユニット

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
株式会社ディースリー・パブリッシャー
株式会社バンダイナムコフォージデジタルズ
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研究所
株式会社バンダイナムコネクス
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サノオマジック
Bandai Namco Entertainment America Inc.
Bandai Namco Entertainment Europe S.A.S.
Reflector Entertainment Ltd.
Bandai Namco Mobile S.L.
Bandai Namco Studios Singapore Pte. Ltd.
Bandai Namco Entertainment (Shanghai) Co., Ltd.
Limbic Entertainment GmbH

アミューズメントユニット

株式会社バンダイナムコエクスペリエンス
株式会社バンダイナムコアミューズメント
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.

Toys and Hobby Unit

BANDAI CO., LTD.
BANDAI SPIRITS CO., LTD.
MegaHouse Corporation
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 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.

Visual and Music 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.
Bandai Namco Filmworks America, LLC
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

Digital Unit

Bandai Namco Entertainment Inc.
Bandai Namco Studios Inc.
D3PUBLISHER INC.
Bandai Namco Forge Digitals Inc.
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 Entertainment America Inc.
Bandai Namco Entertainment Europe S.A.S.
Reflector Entertainment Ltd.
Bandai Namco Mobile S.L.
Bandai Namco Studios Singapore Pte. Ltd.
Bandai Namco Entertainment (Shanghai) Co., Ltd.
Limbic Entertainment GmbH

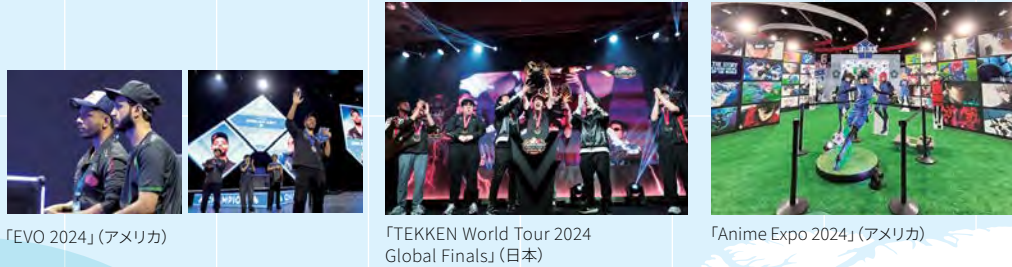
Amusement Unit

Bandai Namco Experience Inc.
Bandai Namco Amusement Inc.
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.

● 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



Toys and Hobby Unit

トイホビーユニット

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」

「ハイパーヨーヨー アクセル」

「それいけ!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」

ガシャ活グッズ

菓子・食品 / Confectionery and Foods



「キャラバキ」シリーズ

「釣りグミ」シリーズ

カード / Card Products



「ドラゴンボールスーパーダイバース」(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)

「カードダス」シリーズ (コレクションカード)

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



「クリアボーテ」

「びっくらたまご」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)

「30 MINUTES SISTERS」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



「METAL ROBOT魂」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



「Grandista」シリーズ

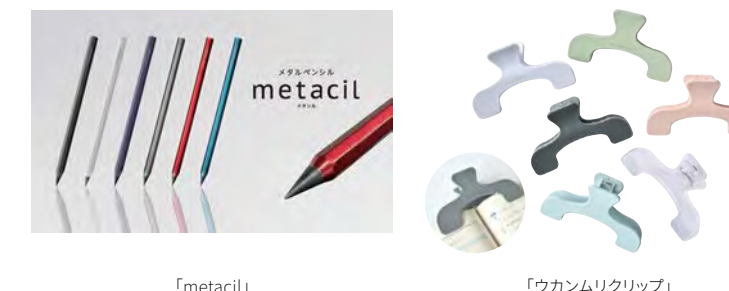
「ちびぐるみ」シリーズ

オセロシリーズ / Othello Series



「オセロ」シリーズ

文具 / Stationery



「metacil」

「ウカムリクリップ」

季節催事菓子 / Seasonal Event Confectionery



クリスマス商品

バレンタイン商品

Digital Unit

デジタルユニット

家庭用ゲーム、ネットワークコンテンツの企画、開発、販売・配信、エンターテインメントコンテンツの制作、販売など

Planning, development, and distribution of home console games and network content; production and sales of entertainment content, etc.



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」
開発・国内販売：フロム・ソフトウェア



「ELDEN RING NIGHTREIGN」
開発・国内販売：フロム・ソフトウェア



「テイルズ オブ グレイセス エフ リマスター」



「Shadow Labyrinth」



「ドラゴンボール Sparking! ZERO」



「鉄拳8」



「ガンダムブレイカー4」



「リトルナイトメア3」



「DORONKO WANKO」



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.



「ONE PIECE トレジャークルーズ」



「ONE PIECE バウンティラッシュ」



「ドラゴンボール レジェンズ」



「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」



「アイドルッシュセブン」



「学園アイドルマスター」



「SDガンダム ジージェネレーション エターナル」



アソビエンターテインメント / ASOBI Entertainment

従来のゲーム事業にとらわれないIPを軸とした新たなエンターテインメントの創出により、ライフスタイルを豊かにするサービスを提供。
We are providing services that can enrich lifestyles by creating new forms of entertainment that are centered on IP and not limited to what is considered traditional within the game business.



自社配信スタジオ「MIRAIKEN studio」



THE IDOLM@STER M@STER EXPO



「ガンダムメタバースプロジェクト」イメージ画像



パックマン45周年



島根スサノオマジック



「NARUTOーナルトー ナルティメットストーム」

Visual and Music Unit

映像音楽ユニット

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

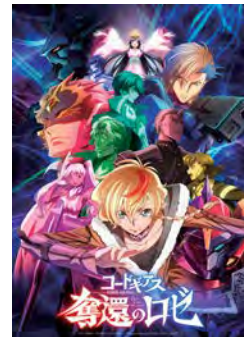
自社の豊富な制作スタジオに加え、他社との協業により、オリジナル、他社原作など多種多様な作品を、TV放送、劇場公開、配信、パッケージ販売などさまざまな形で提供。
Through our abundant in-house production studios, as well as collaboration with other companies, we are offering a diverse range of products, including original in-house products and products originating at other companies.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



「コードギアス」シリーズ



「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



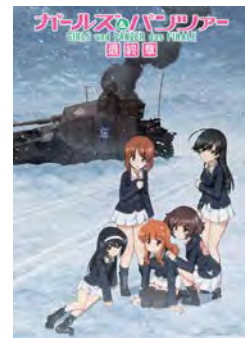
「アイドリッシュセブン」シリーズ



「ワタル」シリーズ



「銀魂」シリーズ



「ガールズ&パンツァー」シリーズ



「前橋ウィッチーズ」



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.



零



佐々木李子



田中有紀



LINK PLANET

ラブライブ!シリーズ / Love Live! Series

ライブイベント / Live Events



LoveLive! Series Asia Tour 2024
～みんなで叶える物語～



TVアニメ放送10周年記念 LoveLive!
Orchestra Concert

音楽ソフト / Music



ラブライブ!サンシャイン!!
Aqours Finale LoveLive!
～永久stage～ テーマソング
「永久hours」

アーティスト / Artist



Liella! (ラブライブ! スーパースター!!)

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.

グローバル展開 / Global Rollouts

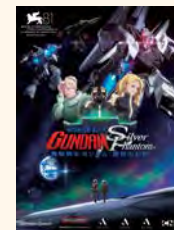
世界に向けてIPの魅力を発信。
Striving to showcase the attractiveness of IP to the world



「ブルーロック」ポップアップショップ (上海)



「転生したらスライムだった件」コラボカフェ
(シンガポール)



「機動戦士ガンダム：
銀灰の幻影」
(VR長編映画)

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



「機動戦士ガンダムSEED FREEDOM」Blu-ray Mighty Edition

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」



「CLENA3」



「湾岸ミッドナイト
マキシマムチューン 6RR PLUS」



「釣りスピリッツ ワンダー」



「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「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「ボラボリボスガ」



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」



「バンダイナムコ Cross Store」



「VS PARK」



「トンデミ」



「NAMJATOWN (ナンジャタウン)」



「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総務、人事、経理財務、情報システム業務（シェアードサービス含む）を中心に行う、コーポレート機能会社。
Bandai Namco Business Arc, a corporate function company within the Bandai Namco Group that primarily handles general affairs, human resources, accounting and finance, and information systems (including shared services).



(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 implemented.

2023

株式の分割を実施
A share split was implemented.

2025

「Connect with Fans」を中長期ビジョンに掲げた中期計画をスタート
Commencement of the Mid-term Plan, which adopts “Connect with Fans” as our Mid- to Long-term Vision
日本国際博覧会に民間パビリオン「GUNDAM NEXT FUTURE PAVILION」を出展
Holding of the GUNDAM NEXT FUTURE PAVILION exhibit at the Expo 2025 Osaka, Kansai, Japan

SUSTAINABILITY

サステナビリティ

Fun for All into the Future

笑顔未来へつなぐ

バンダイナムコグループ サステナビリティ方針 / Bandai Namco Group Sustainability Policy

私たちバンダイナムコグループは「夢・遊び・感動」を生み出すエンターテインメント企業グループとして事業活動を通じて持続可能な社会と環境の調和、新たな社会価値の創造に取り組み、世界中のファンとともに、笑顔あふれる未来を目指します。

At Bandai Namco Group, we share dreams, fun, and inspiration through entertainment. We're always innovating for a better world, where business, society, and sustainability thrive together. Our goal is clear: to bring joy to fans everywhere, while building a harmonious future for all.

バンダイナムコグループの5つのマテリアリティ / Material Issues of the Bandai Namco Group



地球環境との共生 Harmony with Nature

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 recognize that safeguarding the environment is essential for a sustainable future for both society and businesses. We are dedicated to collaborating with our stakeholders to achieve a harmonious balance between our operations and the natural world.



適正な商品・サービスの提供 Safe & Responsible Products

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。

Our top priority is the safety and satisfaction of our customers. We partner with ethical suppliers to ensure that our products and services meet the highest standards of quality and responsibility.



知的財産の適切な活用と保護 Intellectual Property for Social Good

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。

Our intellectual property, including beloved characters and franchises, is a valuable asset. We're dedicated to protecting and using it in a way that promotes sustainable growth, social good, and innovation in the entertainment industry and beyond.



尊重しあえる社会の実現 Fostering a Culture of Respect

バンダイナムコグループに関わるすべての人が、お互いを尊重しあえるよう、人権尊重に向けた取り組みを推進するとともに、誰もがいきいきと働ける職場環境を実現し、社会と企業の持続的な発展を目指します。

We uphold human rights and promote mutual respect among all individuals involved with the Bandai Namco Group. This means creating an inclusive environment that embraces diversity, respect, and open communication.



コミュニティとの共創 Building Stronger 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。

We believe in the power of community and strive to make a positive impact on the lives of our fans and neighbors. By working with local communities, we're building a brighter future where everyone can grow, learn, and succeed together.

くまのがっこう

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



地球環境との共生 / Harmony with Nature

● 脱炭素目標 / Medium- to Long-term Targets for Decarbonization

自社拠点*におけるエネルギー由来の二酸化炭素排出量
Amount of energy use-derived CO₂ emissions at Group business sites*

中間目標 2030年まで
Medium-term target for 2030

2019年度 **50%減**
50% reduction compared with FY2020.3

目標 2050年まで
Target for 2050

実質ゼロ
Net zero

* 社屋、自社工場、直営アミューズメント施設等

* Offices, own plants, directly operated amusement facilities, etc.

● 脱炭素に向けた取り組み / Examples of Initiatives toward Decarbonization

国内グループ拠点における再生可能エネルギーへの切り替え、太陽光発電の導入等に取り組んでいます。

We are working to transition to renewable energy at Group locations in Japan, including through the introduction of solar power.

実質再生可能エネルギーを導入 / Introduction of Renewable Energy on an Actual Basis



バンダイナムコ未来研究所で導入しています。
Introduction of renewable energy at Bandai Namco Mirai Kenkyusho

3拠点の太陽光発電設備 Solar Power Facilities at Three Locations



ハート大可賀事業所 / Okaga Office, HEART CORPORATION
このほか、バンダイホビーセンター、バンダイナムコクラフトを含む3拠点で太陽光発電設備を導入しています。 / We have introduced solar power facilities at other facilities as well, including Bandai Hobby Center and Bandai Namco Craft Inc.

● プラスチックに関する取り組み Initiatives Involving Plastics

バンダイナムコグループ プラスチック環境配慮方針 Plastic Environmental Consideration Policy

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

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

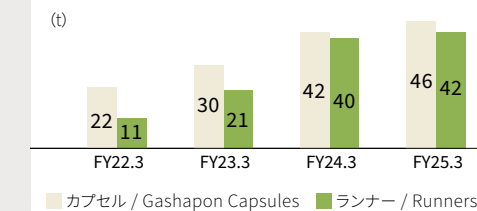
The Bandai Namco Group is dedicated to responsible plastic use, aligning our passion for entertainment with our environmental responsibilities.

We acknowledge the environmental toll of single-use plastics and are actively addressing this challenge. By integrating recycled plastics and alternative materials into our products and packaging, we are striving for a sustainable future where waste is reduced, and resources are used more efficiently.

リサイクルの推進 Promotion of Recycling

全国で展開するナムコのアミューズメント施設等においてガンブラのランナーやガシャポンのカプセル、カードピロイ袋等の回収・リサイクルを進めています。
We collect and recycle Gundam model kit runners, Gashapon capsules, card pillow packs, and other items at all Bandai Namco amusement facilities across Japan.

「ガシャポン」カプセル、「ガンブラ」ランナーの回収量 Collection Amount of Gashapon Capsules and Gundam Model Kit Runners



代替素材の導入 Introduction of Alternative Materials

木くず、卵殻、竹、炭酸カルシウムなどを使用したプラスチック代替素材の開発を行っています。
We are moving forward with the development of alternatives to plastics, using materials such as woodchips, eggshells, bamboo, and calcium carbonate.





適正な商品・サービスの提供

Safe & Responsible Products

● 独自の品質基準に基づく品質保証を実施

Implementing Quality Assurance Based on Original

誰もが楽しめる高品質で安全、安心な商品やサービスを提供するため、商品の特性や幅広いお客様のニーズを考慮し、さまざまな品質基準のもとで設計や素材選定を行っています。To provide high-quality, safe, and secure products and services that can be enjoyed by all, we design and select materials for our products according to various quality standards in consideration of a product's features and a broad range of customer needs.



落下試験の様子
Drop testing a toy

● 顧客満足度の向上

Enhancement of Customer Satisfaction

小中学生など未成年者のユーザーも増えているオンラインゲーム。ユーザーの皆様が安心して遊んでいただけるよう未成年者と保護者に向けた「オンラインゲームあんしんガイド」ページを公開しています。

Online games are being played by an increasingly large number of users who are minors, including elementary school students. To ensure that all users can play online games with peace of mind, we have released a safety guide for online games geared toward users who are minors and their parents or guardians.

□ https://www.bandainamcoent.co.jp/caution_c/



知的財産の適切な活用と保護

Intellectual Property for Social Good

● 知的財産権の啓発活動

Awareness-Raising Activities on Intellectual Property Rights

バンダイナムコグループは模倣品対策をはじめとして「IPの保護」を推進すべく、各国の権利者団体・行政当局と連携し、侵害対策の強化や地位の啓発に努めています。

The Bandai Namco Group is working with rights holder organizations and authorities in various countries to further promote the protection of IPs, including taking action against counterfeit products, thereby strengthening infringement countermeasures and raising awareness of IPs.



Z世代向けの知財啓発イベント / Event to raise awareness of intellectual properties among Generation Z

● 行政・司法と連携した模倣品撲滅に向けた取り組み

Initiatives to Eliminate Counterfeit Products in Collaboration with Authorities

模倣品の早期発見、拡散防止ならびに排除を目的に、国内外市場やウェブサイトの侵害対策や、税関での輸出入差止申立を適宜実施しています。To facilitate the early detection, prevention of distribution, and elimination of counterfeit products, we carry out infringement countermeasures on an ongoing basis in the Japanese and international markets and on websites. We also file requests for import and export suspension at customs when necessary.



中国における模倣品摘発の様子 / Seizure of counterfeit products in China



尊重しあえる社会の実現 / Fostering a Culture of Respect

● バンダイナムコグループ行動規範・取引先ガイドラインの策定

Establishment of Bandai Namco Group Code of Conduct and Bandai Namco Guidelines for Partner Companies

私たち自身とともにお取引先の皆様にも遵守していただきたい行動原則を「バンダイナムコグループ行動規範」として定め、実践していくうえでの指針を「バンダイナムコグループ取引先ガイドライン」として策定しました。

私たちは、お取引先の皆様とともにサステナビリティに関する課題に取り組み、持続可能な社会の実現に貢献していきたいと考えています。

We have established the "Bandai Namco Group Code of Conduct" which outlines the principles of behavior that we, along with our partner companies, must adhere to. Further, we have formulated the "Bandai Namco Guidelines for Partner Companies" as a guide for implementing the Code of Conduct.

We aim to work with our partner companies to address sustainability-related issues and contribute to the achievement of a sustainable society.



バンダイナムコグループ行動規範ポスター / Poster displaying the Bandai Namco Group Code of Conduct

● 多様な働き方推進プロジェクト

Project to Promote Diverse Workstyles

国内外グループ各社ではワークライフバランスを実現するため、人事制度を整備するとともに、社員の意識啓発への取り組みなど働きやすい職場環境づくりに取り組んでいます。

To realize a work-life balance at Group companies around the world, we are working to improve our personnel systems while moving forward with efforts to build more comfortable work environments, including the promotion of activities to raise employee awareness.



男女共同参画デー / Gender Equality Day



コミュニティとの共創 / Building Stronger Communities

● 次世代への教育

Cultivation of the Next Generation

ガンダムエデュケーショナルプログラム

Gundam Educational Program

「ガンプラ」を通じて、モノづくりの楽しさや、地球環境などについて考える教育プログラム「ガンプラアカデミア」を全国の小学校で展開しています。

At elementary schools across Japan, we offer the Gunpla Academia. This is an educational program that uses Gundam model kits to teach children about the fun of craftsmanship and encourages them to consider sustainability themes, such as the global environment.



小中学生に向けた職場体験の機会提供

Hands-On Workplace Experiences for Elementary and Junior High School Students

国内アミューズメント施設を活用して、地域の小中学生に向けた職業体験等のオリジナルプログラムを作成、体験学習の機会を提供しています。Utilizing our amusement facilities in Japan, we develop original learning programs. These programs offer local elementary and junior high school students opportunities for hands-on learning, including through work experience sessions.



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)



バンダイナムコホールディングス
X (旧 Twitter)



バンダイナムコグループNavi【公式】
X (旧 Twitter)



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



PAC-MAN™& ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©BANDAI ©BANDAI/PLEX ©バードスタジオ／集英社・東映アニメーション ©創造・サンライズ ©創造・サンライズ・MBS ©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
©創造・サンライズ ©やなせたかし／フレーベル館・TMS・NTV ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©創造・サンライズ・MBS ©Bandai Namco Amusement Inc. ©HANAYASHIKI Co., Ltd. All Rights Reserved.
©TSUBURAYA PRODUCTIONS ©BANDAI ©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 ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©BIRD STUDIO/SHUEISHA, TOEI ANIMATION
©USUI YOSHITO 1992-2024 Licensed by Animation Int'l. ©尾田栄一郎／集英社 ©尾田栄一郎／集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©Eiichiro Oda/Shueisha ©Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation
©SOTSU・SUNRISE TEKKEN™8 & ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©金城宗幸・ノ村優介・講談社／「ブルーロック」製作委員会 ©創造・サンライズ Taiko no Tatsujin™Series & ©Bandai Namco Entertainment Inc.
©Eiichiro Oda/Shueisha ©Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation PAC-MAN™& ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©2024 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.
©BANDAI ©やなせたかし／フレーベル館・TMS・NTV ©Takashi Yanase／Froebel-kan,TMS,NTV ©創造・サンライズ・MBS ©Nintendo / HAL Laboratory, Inc. KB23-9396 © Nintendo / HAL Laboratory, Inc. ©BANDAI ©BNP/BANDAI
©Eiichiro Oda/Shueisha ©Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation ©nagano / chikawa committee ©アイドリッシュセブン ©ID7 ©創造・サンライズ ©SOTSU・SUNRISE
©Nintendo・Creatures・GAME FREAK・TV Tokyo・ShoPro・JR Kikaku ©Pokémon ©SOTSU・SUNRISE ©BANDAI SPIRITS 2021 © 2025. TM & © Spin Master Toys UK Limited, used under license.
TM&© Othello, Co. and MegaHouse © Nintendo / HAL Laboratory, Inc.KB24-11101 ©Bandai Namco Entertainment Inc. / ©2024 FromSoftware, Inc. ©Bandai Namco Entertainment Inc. / ©2025 FromSoftware, Inc.
Tales of Graces™f Remastered & ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©いのまたむつみ Shadow Labyrinth™& ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©Bandai Namco Entertainment Inc.
TEKKEN™8 & ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©創造・サンライズ ©創造・サンライズ・MBS Little Nightmares™III & ©Bandai Namco Entertainment Europe S.A.S. ©Bandai Namco Studios Inc.
Published by Phoenix Inc. ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©アイドリッシュセブン THE IDOLM@STER™& ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©2020 川原 礪/KADOKAWA/SAO-P Project
©2023 時雨沢恵一/KADOKAWA/GG02 Project ©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.
PAC-MAN™& ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©SHIMANE SUSANO MAGIC ©創造・サンライズ ©2024 プロジェクトラブライブ！ スーパースター!! ©SUNRISE / PROJECT G-ROZE Character Design ©2006-2024 CLAMP・ST
©川上泰樹・伏瀬・講談社／転スラ製作委員会 ©金城宗幸・ノ村優介・講談社／「ブルーロック」製作委員会 ©BNOI/劇場版アイナナ製作委員会 ©サンライズ・R ©空知英秋／集英社・テレビ東京・電通・BNP・アニプレックス
©GIRLS und PANZER Finale Projekt ©PROJECT MBW ©BANDAI SPIRITS 2021 ©PLAMO GIRLS PROJECT ©Bandai Namco Music Live, Inc. ©ANYCOLOR, Inc. ©Kiramune Project ©MEWLIVE ©2013 プロジェクトラブライブ！
©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！ 虹ヶ咲学園スクールアイドル同好会 ©2024 プロジェクトラブライブ！ スーパースター!! ©プロジェクトラブライブ！ 蓮／聖女学院スクールアイドルクラブ
©SUNRISE ©Bandai Namco Filmworks Inc. ©創造・サンライズ ©Bandai Namco Amusement 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. Taiko no Tatsujin™Series & ©Bandai Namco Entertainment 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. ©Akio Kashiwara / Gakken ©Bandai Namco Experience Inc.

見通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

2025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

2024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 660,000,000株 株主数 49,685名 一単元の株式数 100株

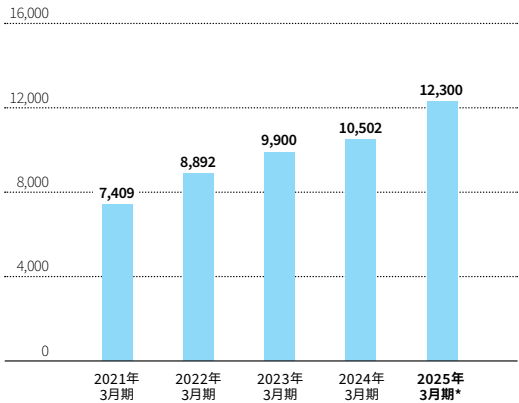
取締役

2025年4月1日現在

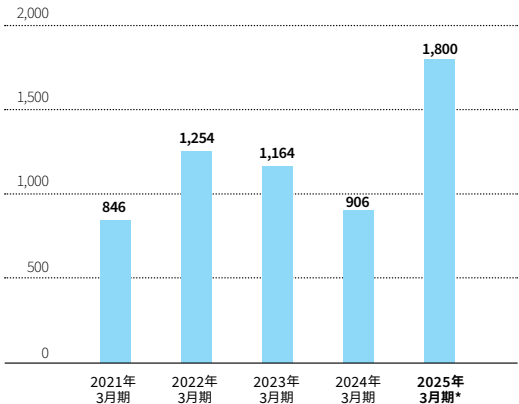
取締役会長	川口 勝	取締役（非常勤、社外）	島田 俊夫
代表取締役社長	浅古 有寿	取締役（非常勤、社外）	川名 浩一
取締役副社長	桃井 信彦	取締役 監査等委員	金子 秀
取締役（非常勤）	竹中 一博	取締役 監査等委員	
取締役（非常勤）	宇田川 南欧	（非常勤、社外）	篠田 徹
取締役（非常勤）	浅沼 誠	取締役 監査等委員	
取締役（非常勤）	川崎 寛	（非常勤、社外）	桑原 聡子
取締役（非常勤）	大津 修二	取締役 監査等委員	
		（非常勤、社外）	小宮 孝之

連結業績データ

売上高（単位：億円）



営業利益（単位：億円）



* 2025年3月期の数値は、2025年2月時点の予想値です。

Corporate Data

As of April 1, 2025

Corporate Name	Bandai Namco Holdings Inc.
Head Office	Bandai Namco Mirai Kenkyusho 5-37-8, Shiba, Minato-ku, Tokyo 108-0014, Japan https://www.bandainamco.co.jp/en/index.html
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 September 30, 2024

Stock Exchange Listing	Tokyo Stock Exchange, Prime Market (Code number: 7832)
Stock Information	Number of Shares Authorized2,500,000,000 shares Number of Shares Issued660,000,000 shares Number of Shareholders49,685 Number of Shares per Trading Unit100 shares

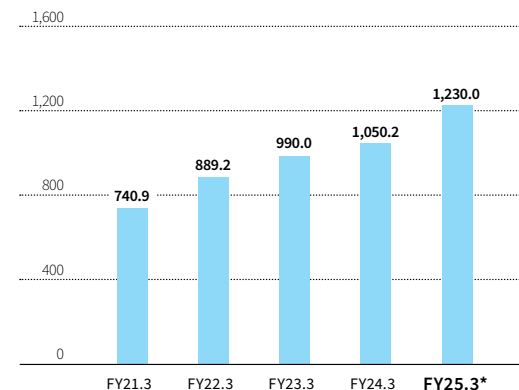
Board of Directors

As of April 1, 2025

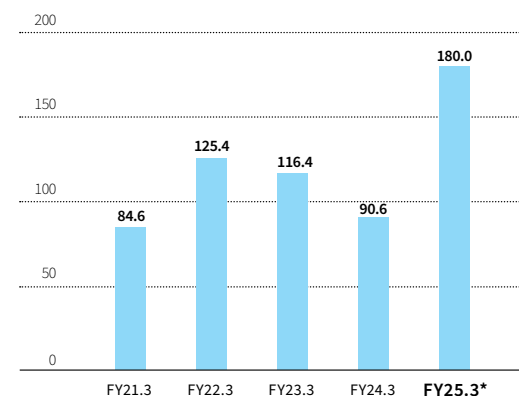
Chairman and Director	Masaru Kawaguchi
President and Representative Director	Yuji Asako
Executive Vice President	Nobuhiko Momoi
Director (Part-time)	Kazuhiro Takenaka
Director (Part-time)	Nao Udagawa
Director (Part-time)	Makoto Asanuma
Director (Part-time)	Hiroshi Kawasaki
Director (Part-time)	Shuji Ohtsu
Director (Part-time, Outside)	Toshio Shimada
Director (Part-time, Outside)	Koichi Kawana
Director, Audit & Supervisory Committee Member	Takashi Kaneko
Director, Audit & Supervisory Committee Member (Part-time, 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)



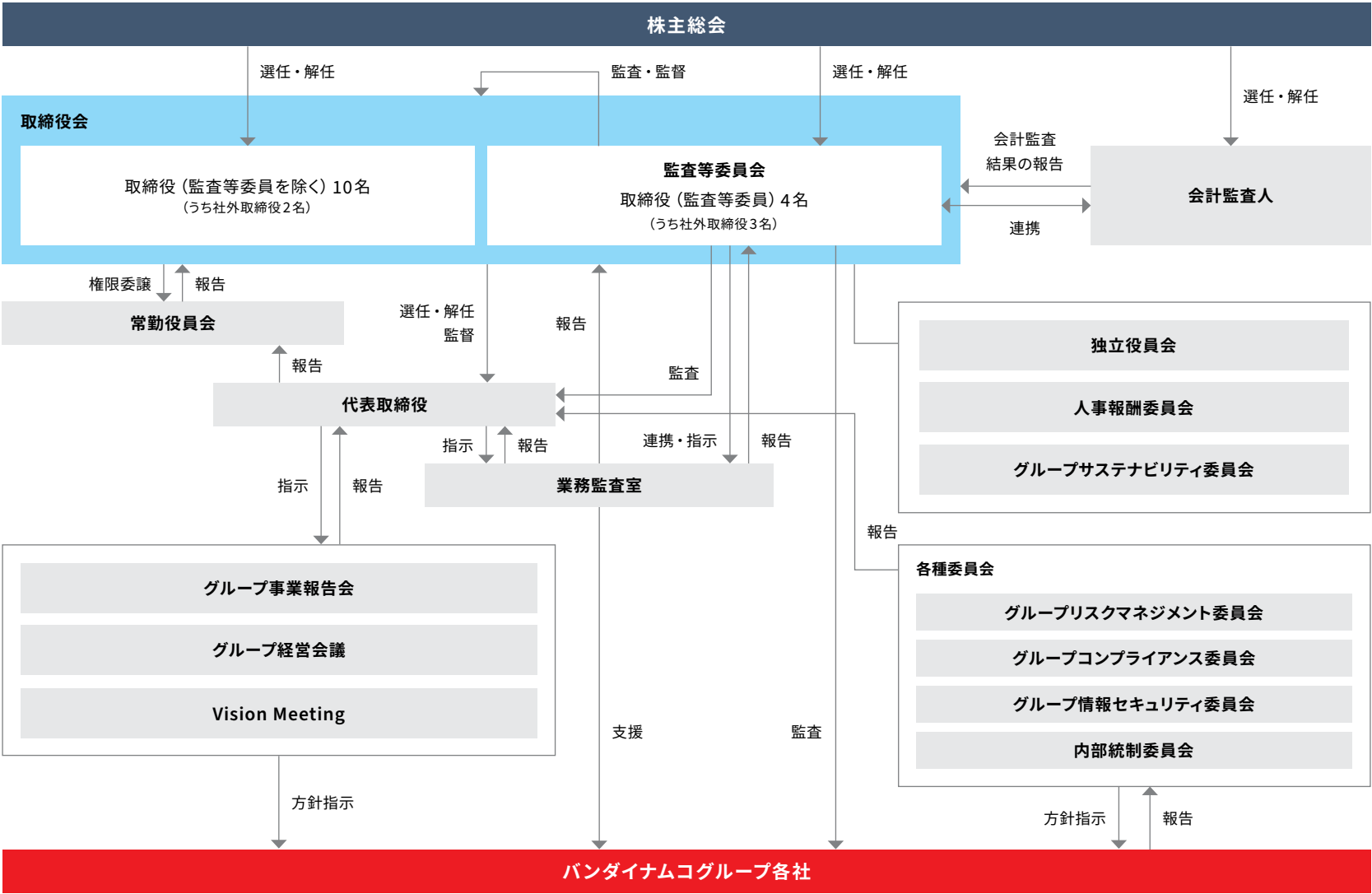
Operating Profit (¥ billion)



* Figures for FY25.3 are projections as of February 2025.

企業統治体制

2025年4月1日



Corporate Governance System

As of April 1, 2025

