



Fun for All into the Future

Bandai Namco Group

CORPORATE PROFILE

2026



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

April 2026
Printed in Japan

PRESIDENT'S MESSAGE

世界中のFansとともに、 世界を笑顔でつなぐ事業を 展開していきます

**Roll Out Businesses That Connect the
World with Smiles, 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

バンダイナムコグループは、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、世界中のファン笑顔と夢の実現に向け、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月からスタートした3カ年の中期計画においても、グローバル市場でIP*軸戦略をより強力に推進し、中長期での持続的な成長を実現していく方針です。エンターテインメント事業は環境の変化や商品・サービスなどのヒットの有無により業績が変動する可能性があるビジネスでもあります。そうした中でも、バンダイナムコグループは、幅広い事業領域と多彩なIPによるポートフォリオ経営により、安定した収益確保を可能にする事業基盤の構築を強化してきました。これからも、中長期ビジョンとして掲げた「Connect with Fans」のもと、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）と全方位のつながりを強化していきます。

バンダイナムコの強みであり最大の財産は、多彩なグループ社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、全世界のグループ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、唯一無二の存在となることを目指したいと思えます。

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Fansとともに、世界を笑顔でつなげていきたいと思えます。

* IP：キャラクターなどの知的財産

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

Under the current three-year Mid-term Plan, which began in April 2025, we will further promote the IP* axis strategy in global markets with the aim of achieving sustainable growth over the medium to long term. The entertainment business is one where performance can fluctuate depending on changes in the operating environment and whether products and services become hits. Under such circumstances, the Bandai Namco Group has been promoting portfolio management spanning a wide range of business domains and a diverse lineup of IPs, thereby building a robust business foundation that enables stable earnings. Going forward, under our Mid- to Long-term Vision of “Connect with Fans,” we will actively pursue new challenges to a greater extent than ever before, strengthening 360°connections with fans around the world, including IP fans, a wide range of partners, shareholders, Group employees, and society.

The greatest assets and biggest strengths of the Bandai Namco are our diverse pool of Group employees and highly unique businesses. Looking toward the future, I have made it my mission to create growth environments where all Group 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 Mid- 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 IPs and connect the world with smiles, together with our fans across the globe.

* IP: Characters and other intellectual properties

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 IPs 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。

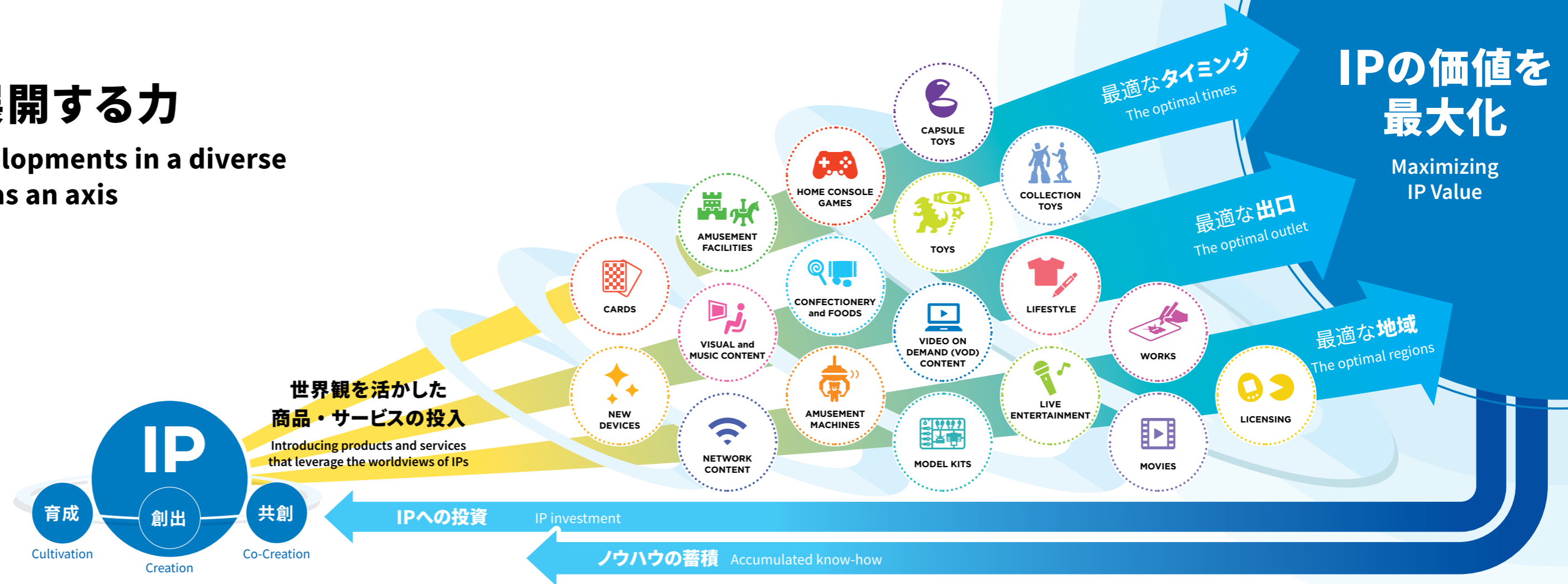
IPの世界観や特性を活かし、最適なタイミングで、最適な商品・サービスとして、最適な地域に向けて提供することにより、IP価値の最大化をはかること、それが「IP軸戦略」です。

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 IPs in order to maximize long-term IP value. To that end, the Group will advance, promote, and expand the IP axis strategy.



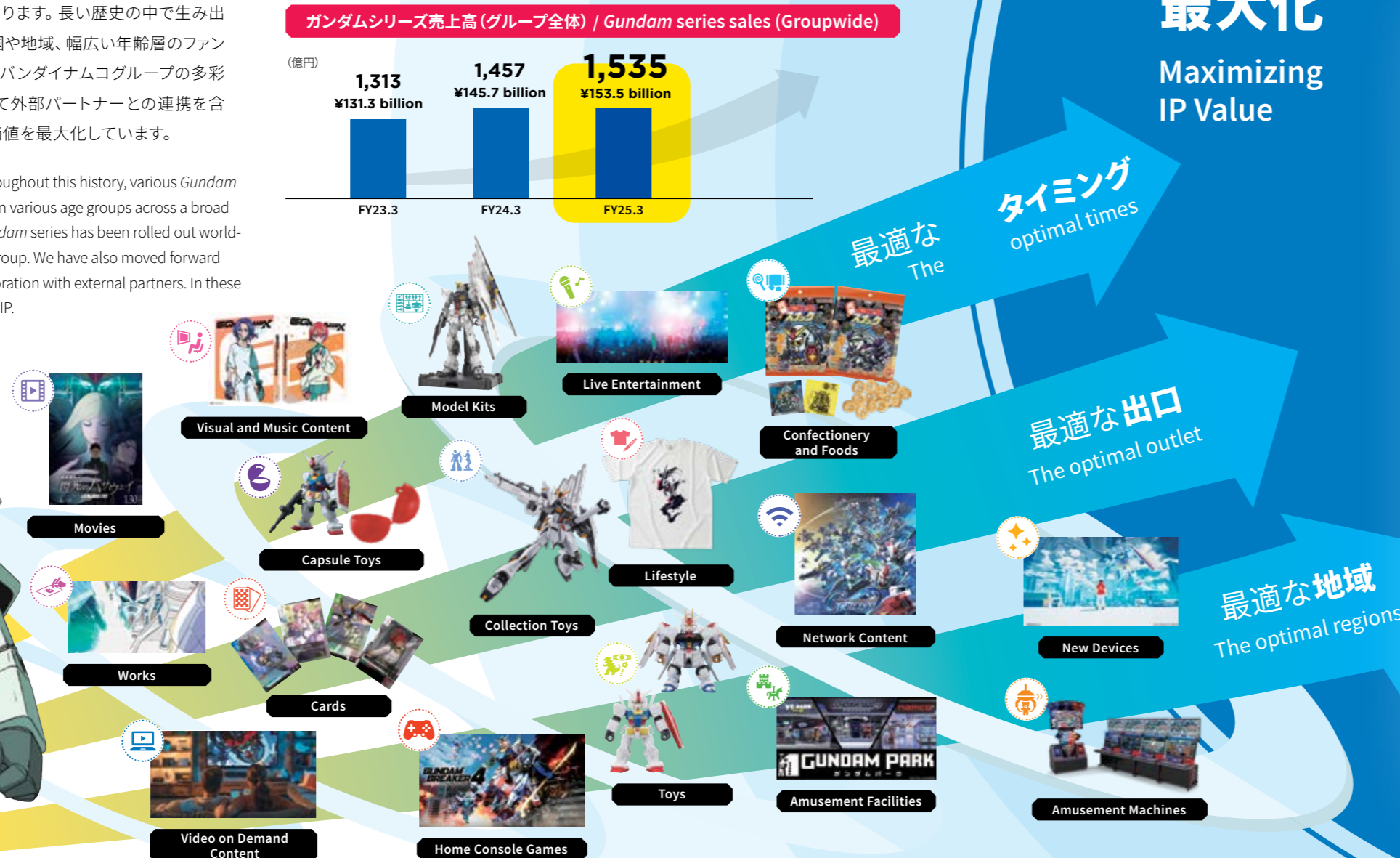
注：この概念図は、IP軸展開の一例です。 Note: This illustration shows one example of IP axis development.

IP AXIS STRATEGY FOR THE GUNDAM SERIES

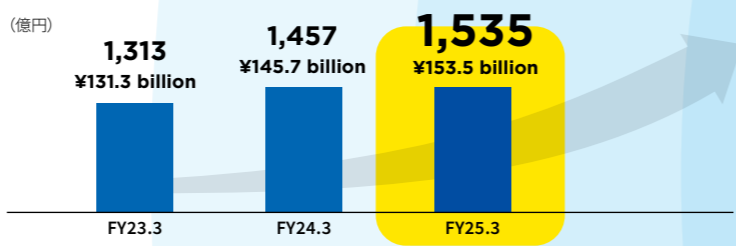
ガンダムシリーズにおけるIP軸戦略

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 worldwide 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)



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 / Mid- 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 our Purpose, “Fun for All into the Future,” we position “Connect with Fans,” which is a vision we have been aiming for since the previous Mid-term Plan, as our Mid-to Long-term Vision. As the second chapter and action phase of this vision begins, 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.

より多くのFansとつながることで成長する We Grow by Connecting with More Fans

IPファン / Customers (Fans)

未来につながるIP価値最大化に向けた取り組み
Initiatives to maximize IP potential for the future

パートナー / Business Partners

グループの可能性を広げる取り組み
Initiatives to expand the potential of the Group

株主 / Shareholders

より長く応援していただくための取り組み
Initiatives to encourage longer-term support

社員 / Employees

多彩な人材のさらなる成長を促す取り組み
Initiatives to promote the further growth of diverse human resources

社会 / Society

社会的責任を果たすための取り組み
Initiatives to fulfill our social responsibilities

中期計画最終年度(2028年3月期) 計数目標 / Numerical Targets for the Final Year of the Mid-term Plan (Fiscal Year Ending March 31, 2028)

売上高: **1兆4,500億円**
Consolidated Net Sales: ¥1,450.0 billion

営業利益: **2,000億円**
Consolidated Operating Profit: ¥200.0 billion

海外売上高比率(仕向地別): **50%以上**
Overseas Sales Ratio (on a Destination Basis):
50% or more

継続的な目標 / Ongoing Goals

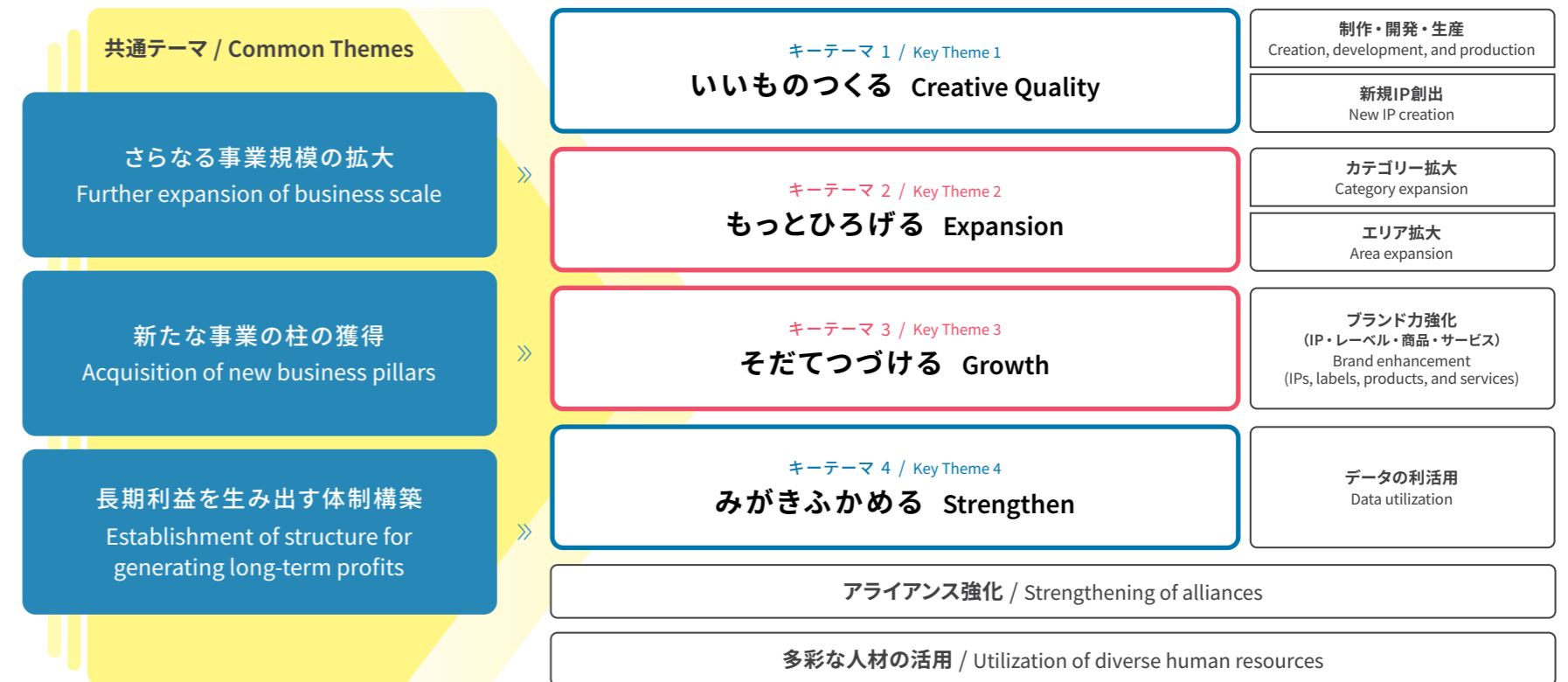
営業利益率: **12%以上**
Operating Profit Margin: 12% or more

エクイティスプレッド: **5%以上**
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 its 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—in other words, 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

アライアンス強化 / Strengthening of Alliances

中長期ビジョンの「Connect with Fans.」のもと、「360度、全方位のFansとつながる」という意味を含めた「CW360」は、これまで時間や予算等の制約から「やりたくても手を伸ばせなかった領域」に、グループ全体の視点で、失敗を恐れずアプローチし、あらゆるパートナーと、プロジェクト、協業、提携等と様々な形でつながっていきます。これらの事業成長を後押しする取り組みが、バンダイナムコグループ全体のさらなる長期的な成長につながると考えています。

To date, there have been areas we wished to pursue but could not due to time, budget, and other restrictions. Through CW360, a new initiative based on our Mid- to Long-term Vision of “Connect with Fans” that embodies our desire to establish 360°connections with fans, we aim to approach these areas from a Groupwide perspective, embracing challenges without fear of failure and fostering connections with external partners through projects, collaborations, and alliances. These types of efforts to support business growth will lead to the further growth of the Group over the long term.

多彩な人材の活用 / Utilization of Diverse Human Resources

グループの事業成長に伴うグローバル人材の育成、コーポレート人材や部門の強化、環境や体制の整備等、多彩な社員が安心して生き生きと働くことができるよう、各種施策を推進し、盤石なものとしていきます。

We will promote a broad range of initiatives to ensure that our diverse group of employees can work in a lively manner and with peace of mind. These include developing global talent to support the Group's business growth, reinforcing our corporate personnel and divisions, and establishing employee-friendly environments and systems. By doing so, we will lay a solid foundation for our business.

中期計画全体図 / Overview of the 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、「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様々な意味合いを含んでいます。

The two central circles in the Mid-term Plan diagram to the right 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 “digital and physical,” “offense and defense,” and “centrifugal and centripetal forces.”



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., the 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.

トイホビーユニット Toys and Hobby Unit

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

デジタルユニット Digital Unit

事業統括会社：(株)バンダイナムコエンターテインメント
Business Management Company: Bandai Namco Entertainment Inc.

映像音楽ユニット Visual and Music Unit

事業統括会社：(株)バンダイナムコフィルムワークス
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)バンダイナムコエクスペリエンス
Business Management Company: Bandai Namco Experience Inc.

関連事業会社 Affiliated Business Companies

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 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
株式会社バンダイナムコビクチャーズ
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
株式会社創通
Bandai Namco Filmworks America Inc.
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 Entertainment (Shanghai) Co., Ltd.

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 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.
Bandai Namco Pictures Inc.
Actas Inc.
Eight Bit Inc.
Bandai Namco Base Inc.
SOTSU CO., LTD.
Bandai Namco Filmworks America 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

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 Entertainment (Shanghai) Co., Ltd.

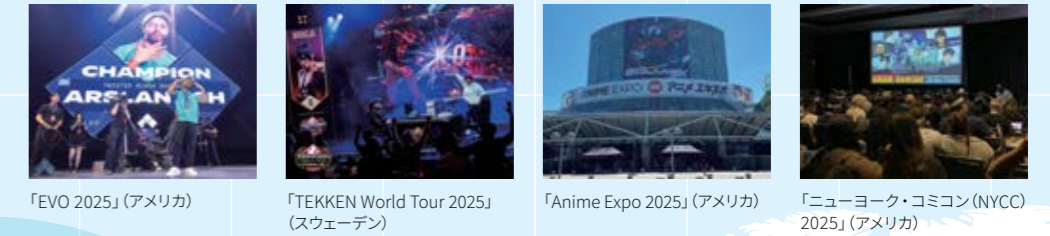
Amusement Unit

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.

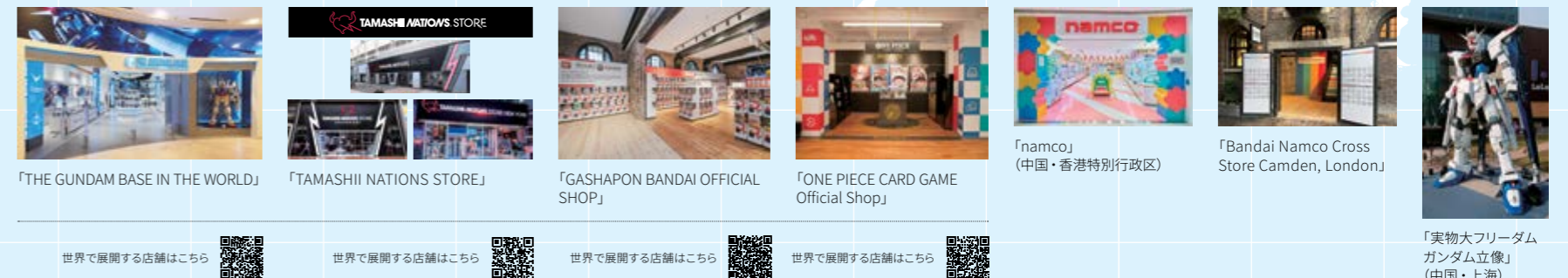
● 主なローカライズ・オリジナル商品 / Major Localized and Original Products



● 主なイベント / Major Events



● 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 IPs 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



カプセルトイ / Capsule Toys and Vending Machine Toys



菓子・食品 / Confectionery and Foods



カード / Card Products



アパレル / Apparel



生活用品 / Lifestyle Sundries



フィギュア・ロボット / Figures and Robots



オセロシリーズ / Othello Series



文具 / Stationery



プラモデル / Model Kits



キャラクターくじ / Character Lotteries



アミューズメント景品 / Amusement Prizes



季節催事菓子 / Seasonal Event Confectionery



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.



「ACE COMBAT 8: WINGS OF THE VEIL」



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



「たまごっちのプチプチおみせっち おまちど〜さま!」



「CODE VEIN II」



「ドラゴンボール Sparking! ZERO」



「鉄拳8」



「デジモンストーリー タイムストレンジャー」



「リトルナイトメア3」



「僕のヒーローアカデミア All's Justice」



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」



「アイドルリッシュセブン」



「学園アイドルマスター」



「ドラゴンボール ゲキシン スクアドラ」



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 IPs and not limited to what is considered traditional within the game business.



自社配信スタジオ「MIRAIKEN studio」



如月千早武道館単独公演「OathONE」



島根ササノマジック



シリーズ20周年記念合同ライブ「THE IDOLM@STER M@STERS OF IDOL WORLD 2025」



ライセンスビジネス / Licensing Business

当社が保有している多彩なIPを、ライセンスビジネスとして商品化・広告利用・キャンペーンなど、多岐にわたり展開。
We are leveraging our diverse portfolio of IPs across a wide range of initiatives, including commercialization through licensing, advertising use, and promotional campaigns.



「アイドルマスター」シリーズ



「パックマン」



「太鼓の達人」

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 the sale 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



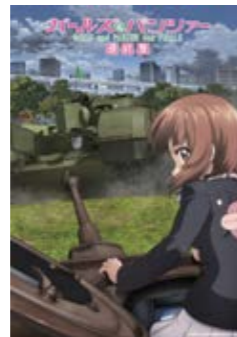
「転生したらスライムだった件」シリーズ



「アイドリッシュセブン」シリーズ



「銀魂」シリーズ



「ガールズ&パンツァー」シリーズ



「攻殻機動隊」シリーズ



「ケロロ軍曹」シリーズ



「マリッジトキシ」



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



佐々木 李子



田中 有紀



LINKL PLANET

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 FLOWER MUSIC LIVE 『Boooooom Boooooom Bee!!』



ラブライブ!スーパースター!! Liella! 7th LoveLive! ~Fly! MUSIC WORLD♪~

音楽ソフト / Music

アーティスト / Artist



PassCode



MEWLIVE / MEWLIVE UNIVERSE



Shibuya LOVEZ



AiScReam デビューシングル「愛♡スクリーム!」



いきづらい部! (イキツライブ! LOVELIVE! BLUEBIRD)

IPでファンとつながる展開

Developing Connections with Fans Through IPs

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



Gundam Film Festival (アメリカ)



「Anime EXPO 2025」パネルイベント (アメリカ)



「転生したらスライムだった件」のグッズ展開 (中国)

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



公式サイト「GUNDAM Official Website」・公式YouTubeチャンネル「ガンダムチャンネル」



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Gundam GQuuuuuuX」Blu-ray

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 インフィニットブースト」

「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」

「アイドルマスター TOURS」



リアル×デジタルの取り組み / Real and 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「ボラボリスボ」



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.



「ナムコ」店舗



「ガシャポンのデパート」



「バンダイナムコ Cross Store」



「TVS PARK」



「トンデミ」



「NAMJATOWN (ナンジャタウン)」



「屋内・冒険の島 ドコドコ」



「浅草花やしき」



「しまぐるランド」



「ONE PIECE BASE SHOP」

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人事、経理財務、情報システム、総務業務（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 is a corporate function company within the Bandai Namco Group that primarily handles human resources, accounting and finance, information systems, and general affairs (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 people with impairments, 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（大阪・関西万博）に民間パビリオン「GUNDAM NEXT FUTURE PAVILION」を出展
 Exhibiting of the GUNDAM NEXT FUTURE PAVILION 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 the 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.

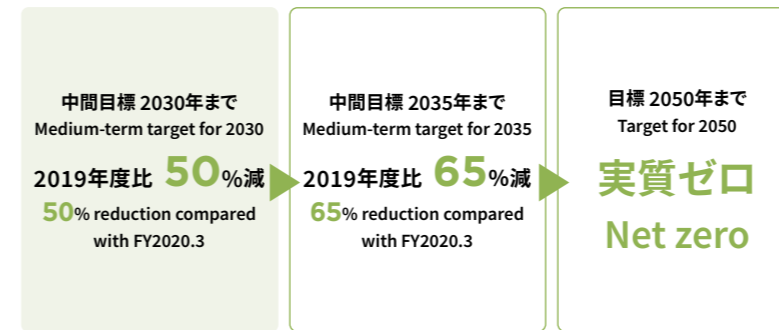
バンダイナムコグループの主なサステナブル活動事例 / Examples of the Bandai Namco Group's Major Sustainability Activities



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*



* 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や、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.

太陽光発電の導入 / Introducing Solar Power Generation



2025年7月に新設されたプラモデル工場『BANDAI HOBBY CENTER PLAMO DESIGN INDUSTRIAL INSTITUTE [BHCPDII]』には太陽光パネルを1,080枚設置し、バンダイホビーセンター全体では合計1,858枚の太陽光パネルを設置しています。At the newly established model kit factory, BANDAI HOBBY CENTER PLAMO DESIGN INDUSTRIAL INSTITUTE (BHCPDII), which began operations in July 2025, 1,080 solar panels have been installed. In total, 1,858 solar panels have been installed across the entire Bandai Hobby Center.

● 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ながら、より多くのエンターテインメントを生み出し続けるため、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ダムのランナー回収・リサイクルを推進しています。We are promoting the collection and recycling of Gundam model kit runners at all Bandai Namco amusement facilities across Japan.



代替素材の導入 Introduction of Alternative Materials

さまざまな廃棄物からアップサイクルした筆記用具や、リサイクル素材を使用した玩具の開発を行っています。We are developing writing instruments upcycled from various types of waste, as well as toys made using recycled materials.



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

- 障がいのある方でも楽しめる商品・サービスの提供に積極的に取り組んでいます。
We are actively working to provide products and services that can be enjoyed by people with impairments.

成型品の凹凸で手触りで区別して楽しめる玩具
Toys designed to be enjoyed by distinguishing differences in texture through raised and recessed molded surfaces.



Accessibility-Color support (色覚タイプ設定) を実装した
TEKKEN 8
TEKKEN 8 featuring Accessibility Color Support (color vision settings).



バリアフリー音声ガイド導入作品
Works incorporating barrier-free audio guides.



『機動戦士ガンダムSEED FREEDOM』

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.

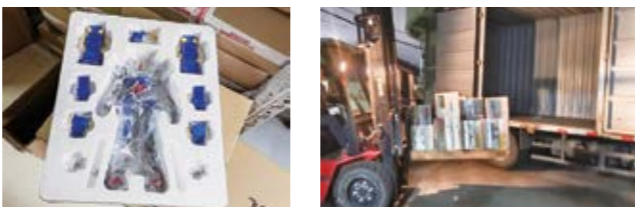


Z世代向けの知財啓発イベント / Event to raise awareness of intellectual properties among Generation Z

- 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頒布
Distribution of the Bandai Namco Group Code of Conduct and Guidelines for Business Partners

私たち自身とともに取引先の皆様にも遵守していただきたい行動原則「バンダイナムコグループ行動規範」と実践していくうえでの指針である「取引先ガイドライン」を制定し、取引先の皆様に頒布しています。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 sets out the principles of behavior that we and our partner companies are expected to comply with, as well as the “Guidelines for Business Partners,” which serve as a guide for putting the Code of Conduct into practice, and we distribute these documents to our partner companies. We aim to work together with our partner companies to address sustainability-related issues and contribute to the realization of a sustainable society.

- サプライチェーンにおける人権保護を推進
Promoting the Protection of Human Rights Across the Supply Chain

サプライチェーンにおける人権侵害リスクの防止を目的として直接工場の管理に加え、上流サプライヤーに対しても人権保護セミナーの開催などを行っています。優れた取り組み事例の共有などを通して、人権保護意識の向上や改善施策の実施を促進しています。



With the aim of preventing human rights risks across the supply chain, we not only manage and oversee our directly contracted factories but also conduct human rights protection seminars for upstream suppliers. Through initiatives such as sharing examples of best practices, we encourage greater awareness of the need to protect human rights and the implementation of improvement measures.

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

クリーンオーシャンアカデミア
CLEAN OCEAN ACADEMIA

モノづくりの楽しさや、地球環境について考える「ガンプラアカデミア」に加え、海で拾った海洋プラスチックと再資源化プラモデルで環境問題を学ぶ授業パッケージ「クリーンオーシャンアカデミア」を全国の小学校で展開しています。

In addition to Gunpla Academia, which teaches children about the joy of craftsmanship and encourages them to think about the global environment, we offer lesson packages “CLEAN OCEAN ACADEMIA” at elementary schools across Japan that use collected ocean waste and recycled model kits to help students learn about environmental issues.



地域創生の取り組み
Regional Revitalization Initiatives

日本各地域にキャラクターがデザインされたマンホールを設置するなど、地域経済の活性化に貢献しています。

We contribute to the revitalization of local economies by installing manhole covers featuring character designs unique to regions across Japan.



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)



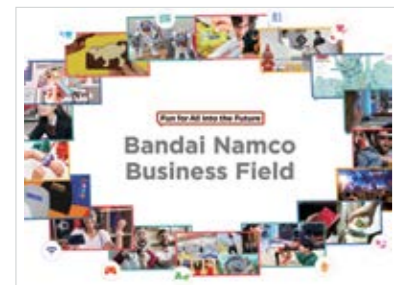
バンダイナムコホールディングス
X(旧 Twitter)



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



©BANDAI TM & © TOHO CO., LTD. ©Eiichiro Oda/Shueisha ©Eiichiro Oda/Shueisha,Toei Animation ©白井優人/双葉社・シンエイテレビ朝日・ADK ©USUI YOSHITO 1992-2025 Licensed by Shanghai Futabasha Brand Management Ltd. ©SUNRISE
TEKKEN™8 & ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©サンライズ ©SUNRISE Taiko no Tatsujin™Series & ©Bandai Namco Entertainment Inc.
©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 ©NAMCO ENTERPRISES ASIA LIMITED ALL RIGHTS RESERVED
PAC-MAN™ & ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©2025 石森プロ・テレビ朝日・ADK EM・東映 ©2025 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 ©BANDAI・PLEX
©やなせたかし/フレーベル館・TMS・NTV ©Takashi Yanase / Froebel-kan,TMS,NTV ©'26 SANRIO CO., LTD. APPR. NO. L660611
©白井優人/双葉社・シンエイテレビ朝日・ADK ©USUI YOSHITO 1992-2025 Licensed by Shanghai Futabasha Brand Management Ltd. CANMAKE / IDA Laboratories TOKYO ©尾田栄一郎/集英社 ©Eiichiro Oda/Shueisha
©サンライズ ©SUNRISE ©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,Toei Animation
©Pokémon. ©Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK Inc. ポケットモンスター・ポケモン・Pokémon は任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です。 ©Pokémon. ©Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK Inc.
©石森プロ・テレビ朝日・ADK EM・東映ビデオ・東映 ©2025 ISHIMORI PRODUCTION INC. and TOEI COMPANY, LTD. All Rights Reserved. ©ISHIMORI PRODUCTION INC. and TOEI COMPANY, LTD. All Rights Reserved.
©SUNRISE ©SUNRISE・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 ©Eiichiro Oda/Shueisha ©Eiichiro Oda/Shueisha,Toei Animation
©2025 Mojang AB. All Rights Reserved. Minecraft, the Minecraft logo, the Mojang Studios logo and the Creeper logo are trademarks of the Microsoft group of companies.
©Nintendo・Creatures・GAME FREAK・TV Tokyo・ShoPro・JR Kikaku ©Pokémon ©SUNRISE ©BANDAI SPIRITS 2021 ©バード・スタジオ/集英社・東映アニメーション ©BIRD STUDIO/SHUEISHA, TOEI ANIMATION ©BANDAI
©Bandai Namco Entertainment Inc. ©坂垣恵介(秋田書店)1992 © Keisuke Itagaki (AKITASHOTEN) 1992 ©荒木飛呂彦/集英社・ジョジョの奇妙な冒険製作委員会 ©A/S,JOJO A P TM&© Othello,Co. and MegaHouse
©2025 SANRIO CO., LTD. APPROVAL NO. L662068 ACE COMBAT 8: WINGS OF THEVE™& ©Bandai Namco Entertainment Inc. CORE IMAGERY - VIEW-READY ©2025 Vantor.
All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, aircraft, 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 Entertainment Inc. / ©2026 FromSoftware, Inc. ©BANDAI ©Bandai Namco Entertainment Inc. CODE VEIN™II & ©Bandai Namco Entertainment 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™8 & ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©本郷あきよし・東映アニメーション ©Bandai Namco Entertainment Inc.
Little Nightmares™III & ©Bandai Namco Entertainment Europe S.A.S. ©堀越耕平/集英社・僕のヒーローアカデミア製作委員会 ©Bandai Namco Entertainment Inc.
©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. ©バード・スタジオ/集英社・東映アニメーション ©Bandai Namco Entertainment Inc.
IDOLISH™ & ©Bandai Namco Entertainment Inc. / ©Bandai Namco Music Live Inc. THE IDOLM@STER™& ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©Bandai Namco Entertainment Inc.
© SHIMANE SUSANOO MAGIC. All Rights Reserved PAC-MAN™ & ©Bandai Namco Entertainment Inc. Taiko no Tatsujin™Series & ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©サンライズ ©SUNRISE
©2026 プロジェクトラブライブ!蓮/空女学院スクールアイドルクラブ ©2026 PROJECT Lovelive! Hasunosora Jogakuin School Idol Club ©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 ©Taiki Kawakami, Fuse, KODANSHA/“Ten-Sura” Project ©BNEI/アイナナ製作委員会 ©BNEI/IDOLISH7 PROJECT ©空知英秋/劇場版銀魂製作委員会 ©Hideaki Sorachi/GINTAMA The Movie
©GIRLS und PANZER Finale Projekt ©2026 Shirow Masamune/KODANSHA/THE GHOST IN THE SHELL COMMITTEE ©吉崎観音/ KADOKAWA・劇場版ゼロ戦製作委員会 ©Mine Yoshizaki/KADOKAWA, KERORO THE MOVIE Committee
©静脈・依田瑛稀/集英社・マリッジキシン製作委員会 ©Joumyaku・Mizuki Yoda/SHUEISHA, MARRIAGETOXIN Project ©Kiramune Project ©BANDAI SPIRITS 2021 ©PLAMO GIRLS PROJECT ©MEWLIVE ©SZNO project
©Bandai Namco Base Inc. ©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 ©2022 PROJECT Lovelive! Nijigasaki High School Idol Club
©2024 プロジェクトラブライブ!スーパースター!! ©2024 PROJECT Lovelive! Superstar!! ©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!! ©2017 PROJECT Lovelive! Sunshine!! ©2022 PROJECT Lovelive! Nijigasaki High School Idol Club ©2024 PROJECT Lovelive! Superstar!!
©プロジェクトイキズライブ! ©PROJECT IKIZULIVE! ©SUNRISE ©Bandai Namco Filmworks Inc.

©サンライズ ©サンライズ・MBS ©Bandai Namco Experience Inc. ©Michiharu Kusunoki/Kodansha Ltd. All rights reserved. GAME ©Bandai Namco Experience 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. ©窪岡俊之 THE IDOLM@STER™& ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©Bandai Namco Experience Inc. ©Bandai Namco Amusement Inc.
PAC-MAN™ & ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©HANAYASHIKI CO., LTD. All Rights Reserved. ©Akio Kashiwara / Gakken ©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

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

2026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

2025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 650,000,000株 株主数 59,364名 一単元の株式数 100株

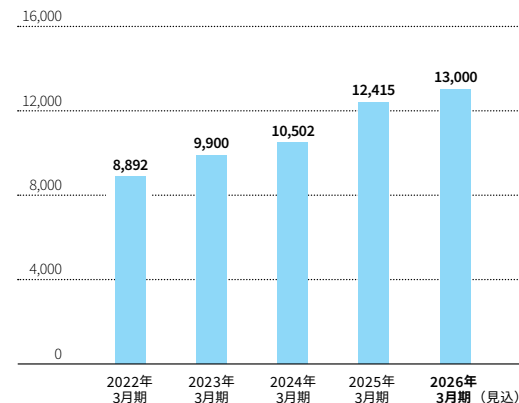
取締役

2026年4月1日現在

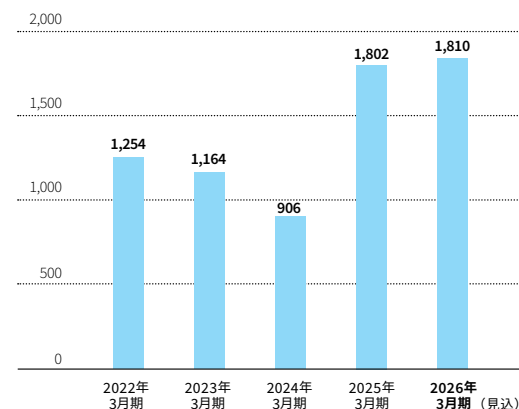
取締役会長	川口 勝	取締役（非常勤、社外）	島田 俊夫
代表取締役社長	浅古 有寿	取締役（非常勤、社外）	川名 浩一
取締役副社長	桃井 信彦	取締役 監査等委員	金子 秀
取締役	辻 隆志	取締役 監査等委員 （非常勤、社外）	篠田 徹
取締役	藤田 訓子	取締役 監査等委員 （非常勤、社外）	桑原 聡子
取締役（非常勤）	竹中 一博	取締役 監査等委員 （非常勤、社外）	小宮 孝之
取締役（非常勤）	宇田川 南欧		
取締役（非常勤）	浅沼 誠		
取締役（非常勤）	川崎 寛		

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, 2026

Corporate Name	Bandai Namco Holdings Inc.
Head Office	Bandai Namco Mirai Kenkyusho 5-37-8, Shiba, Minato-ku, Tokyo 108-0014, Japan
Website	https://www.bandainamco.co.jp/en/index.html
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, 2025

Stock Exchange Listing	Tokyo Stock Exchange, Prime Market (Code number: 7832)
Stock Information	Number of Shares Authorized2,500,000,000 shares
	Number of Shares Issued650,000,000 shares
	Number of Shareholders59,364
	Number of Shares per Trading Unit100 shares

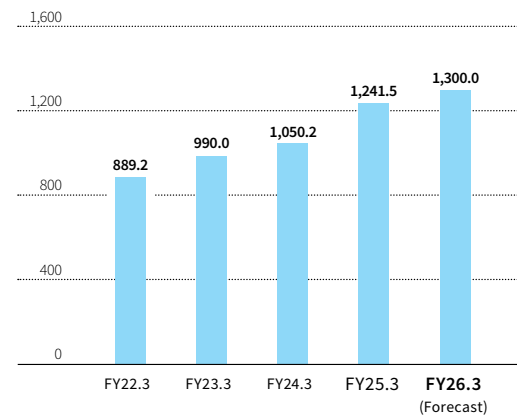
Board of Directors

As of April 1, 2026

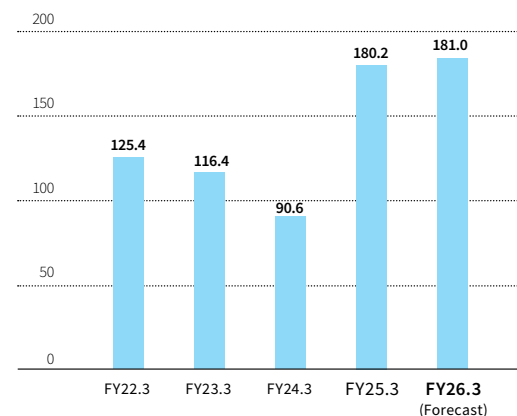
Chairman and Director	Masaru Kawaguchi
President and Representative Director	Yuji Asako
Executive Vice President and Director	Nobuhiko Momoi
Director	Takashi Tsuji
Director	Noriko Fujita
Director (Part-time)	Kazuhiro Takenaka
Director (Part-time)	Nao Udagawa
Director (Part-time)	Makoto Asanuma
Director (Part-time)	Hiroshi Kawasaki
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)

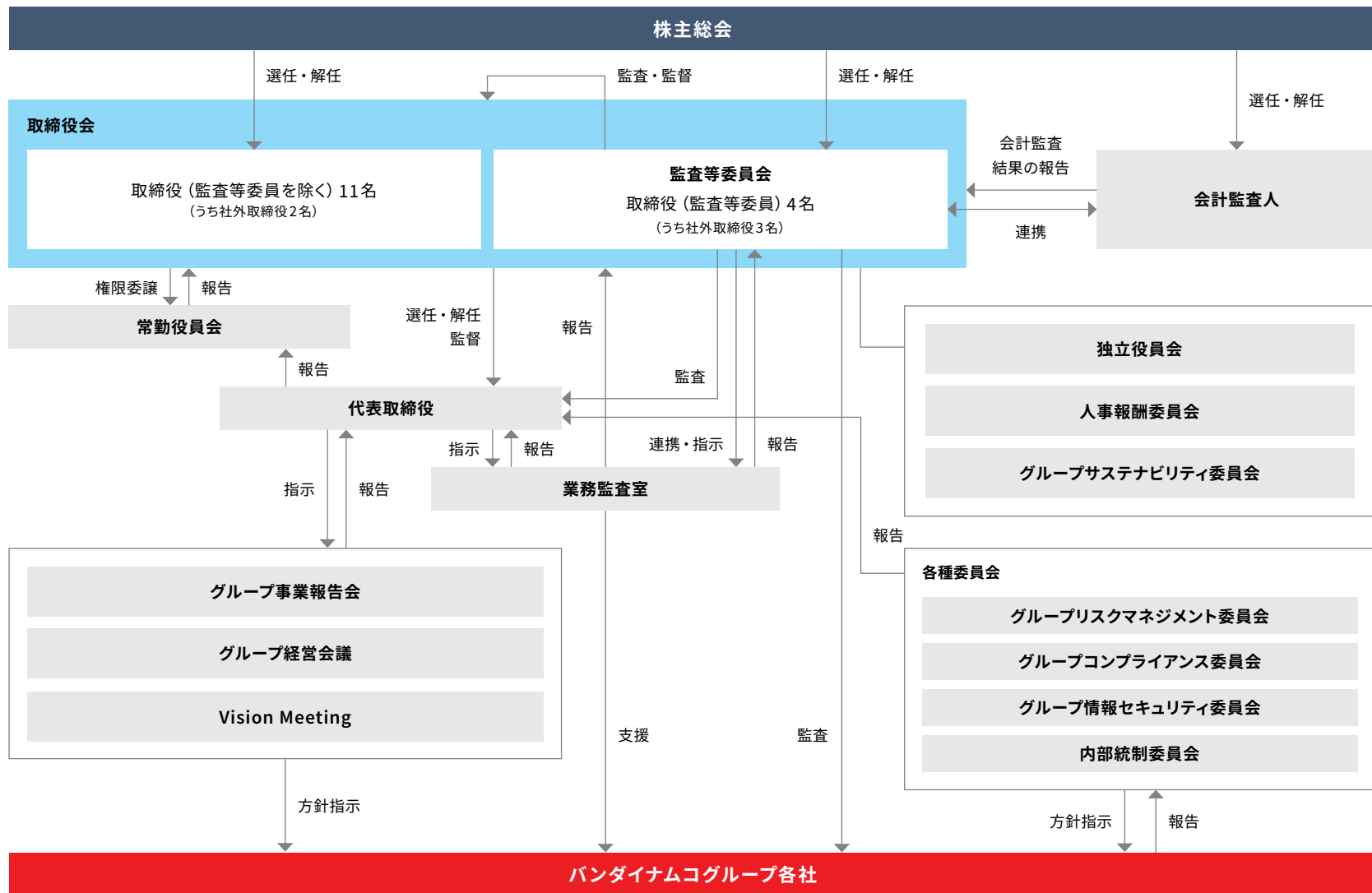


Operating Profit (¥ billion)



企業統治体制

2026年4月1日



Corporate Governance System

As of April 1, 2026

