



# BANDAI NAMCO Group

## ファクトブック 2020

## TABLE OF CONTENTS

### 1 バンダイナムコグループの概況

#### 業績情報

- 01 連結業績の推移／経営指標
- 02 カテゴリー別売上高

#### 商品・サービスデータ

- 03 IP別売上高／トイホビーユニット
- 05 ネットワークエンターテインメントユニット
- 06 リアルエンターテインメントユニット／  
映像音楽プロデュースユニット／  
IPクリエイションユニット

### 2 関連市場データ

#### トイホビー

- 07 玩具市場
- 08 ブラモデル市場／フィギュア市場／  
カプセルトイ市場／カード市場
- 09 食玩市場／子ども用トイレタリー市場／  
ベビー・子ども服市場

#### ネットワークエンターテインメント

- 09 ゲームアプリ市場／  
アプリ市場 世界トップパブリッシャー
- 10 家庭用ゲーム市場

#### リアルエンターテインメント

- 10 業務用ゲーム市場／アミューズメント施設市場

#### 映像音楽プロデュース

- 11 映像ソフト市場／音楽コンテンツ市場

#### IPクリエイション

- 11 アニメ市場

### 3 ESGデータ

#### バンダイナムコグループCSR重要項目別

#### 2020年3月期活動報告

- 12 商品・サービス安全と衛生
- 13 環境配慮／コンテンツや商品の表現における  
社会への影響とポリシー
- 14 サプライチェーン管理

#### 環境関連情報

- 15 2020年3月期環境パフォーマンスデータ一覧  
バンダイナムコグループのCO<sub>2</sub>排出量の推移

#### 人事関連情報 各ユニット主幹会社の合計値

- 17 雇用形態別従業員数／女性管理職者数／  
新卒採用数／障がい者雇用率／平均データ／  
育児・介護休業取得者数／  
年次有給休暇取得率／労災件数／  
ワークライフバランス実現のための制度（一例）

### 4 バンダイナムコグループの沿革

#### 沿革

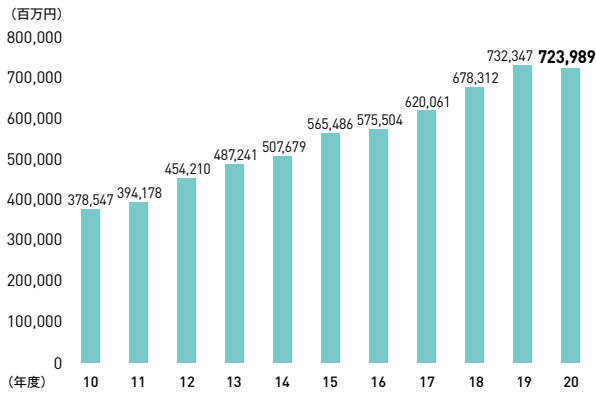
- 18 バンダイの歴史／ナムコの歴史
- 26 バンダイナムコグループの歴史

## 業績情報

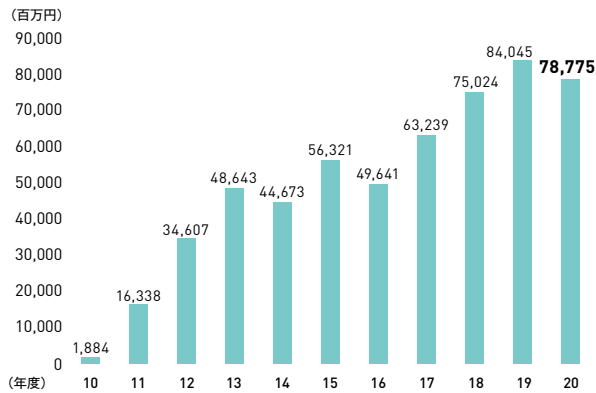
3月31日に終了した会計年度

## 連結業績の推移

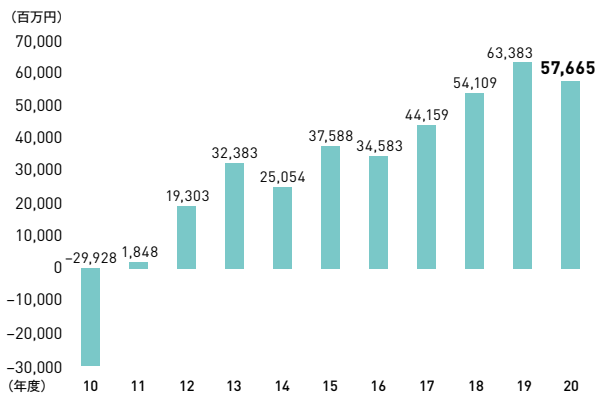
## 売上高



## 営業利益

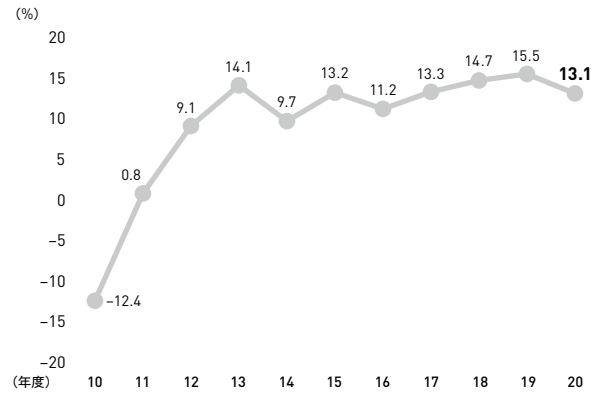


## 親会社株主に帰属する当期純利益 (損失)

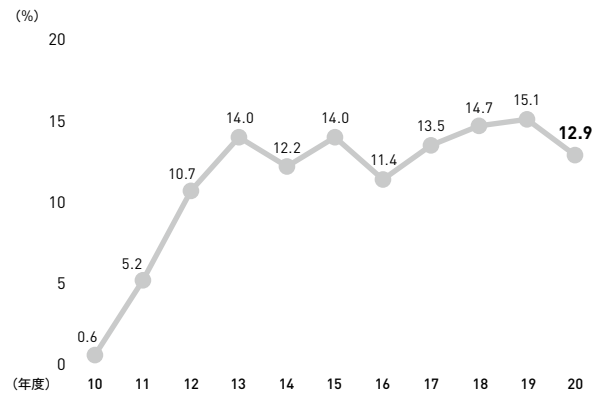


## 経営指標

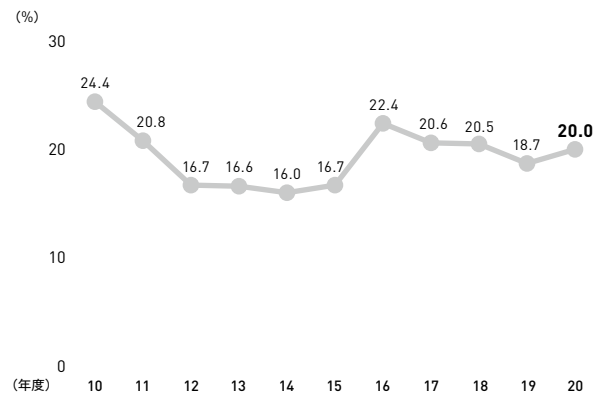
## ROE (自己資本当期純利益率)



## ROA (総資産経常利益率)



## 海外売上高比率



## カテゴリ別売上高

### セグメント別売上高（連結）

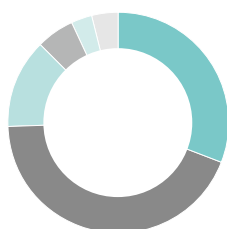
#### • 2019年3月期

内部取引の消去

**506億87百万円**

売上高（消去後）

**7,323億47百万円**



■ トイホビー	2,428億65百万円	<b>31.0%</b>
■ ネットワークエンターテインメント	3,409億27百万円	<b>43.5%</b>
■ リアルエンターテインメント	1,014億93百万円	<b>13.0%</b>
■ 映像音楽プロデュース	455億18百万円	<b>5.8%</b>
■ IPクリエイション	224億64百万円	<b>2.9%</b>
■ その他	297億64百万円	<b>3.8%</b>

注：円グラフはセグメント間取引消去前売上高で記載

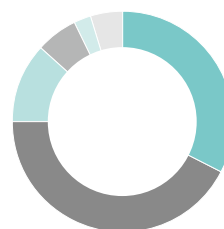
#### • 2020年3月期

内部取引の消去

**520億12百万円**

売上高（消去後）

**7,239億89百万円**



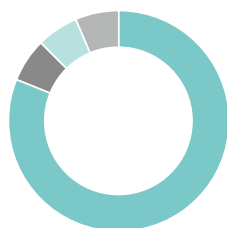
■ トイホビー	2,537億14百万円	<b>32.7%</b>
■ ネットワークエンターテインメント	3,280億79百万円	<b>42.3%</b>
■ リアルエンターテインメント	917億53百万円	<b>11.8%</b>
■ 映像音楽プロデュース	469億51百万円	<b>6.1%</b>
■ IPクリエイション	197億50百万円	<b>2.5%</b>
■ その他	357億52百万円	<b>4.6%</b>

## 地域別売上高

#### • 2019年3月期

外部顧客への売上高

**7,323億47百万円**



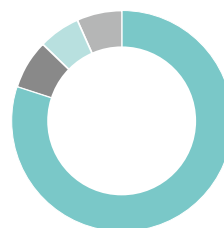
■ 日本	5,952億91百万円	<b>81.3%</b>
■ アメリカ	467億97百万円	<b>6.4%</b>
■ ヨーロッパ	439億円	<b>6.0%</b>
■ アジア	463億59百万円	<b>6.3%</b>

注：地域別売上高は管理数値をベースとした概算値

#### • 2020年3月期

外部顧客への売上高

**7,239億89百万円**



■ 日本	5,789億22百万円	<b>80.0%</b>
■ アメリカ	535億53百万円	<b>7.4%</b>
■ ヨーロッパ	441億68百万円	<b>6.1%</b>
■ アジア	473億47百万円	<b>6.5%</b>

## 商品・サービスデータ

## IP別売上高

## グループ全体におけるIP別売上高（国内外合計）

	(億円)	
	2019年3月期	2020年3月期
「アイカツ！」シリーズ	30	32
「ウルトラマン」シリーズ	69	78
「仮面ライダー」シリーズ	293	312
「機動戦士ガンダム」シリーズ	781	781
「スーパー戦隊」(Power Rangers) シリーズ	102	68
それいけ! アンパンマン	120	99
「DRAGON BALL」シリーズ	1,290	1,349
NARUTO ナルト	158	130
「プリキュア」シリーズ	103	84
ワンピース	304	349

注:セグメント間取引消去前売上高を記載

## トイホビーユニットにおけるIP別売上高（国内）

	(億円)	
	2019年3月期	2020年3月期
「仮面ライダー」シリーズ	273	285
「機動戦士ガンダム」シリーズ	325	357
それいけ! アンパンマン	115	94
「DRAGON BALL」シリーズ	204	207
「プリキュア」シリーズ	101	83
ワンピース	56	79

注:セグメント間取引消去前売上高を記載

## FACTS &amp; FIGURES

## 【トイホビーユニット】

## 株式会社バンダイ / 株式会社 BANDAI SPIRITS

## 玩具

- ・ウルトラマンソフビヒーロー & 怪獣  
1983 ~ 2020.3の累計出荷数 ..... 9,877万個
- ・スーパー戦隊シリーズ合体変形ロボット  
1979 ~ 2020.3の累計出荷数 ..... 3,045万個
- ・デジタルモンスター本体シリーズ  
1997.6 ~ 2020.3の累計出荷数 ..... 1,415万個
- ・ハイパーヨーヨー  
1997.4 ~ 2020.3の累計出荷数 ..... 1,830万個
- ・仮面ライダー変身ベルト（平成・令和ライダー）  
2000.2 ~ 2020.3の累計出荷数 ..... 1,401万個
- ・DX妖怪ウォッチシリーズ  
2014.1 ~ 2020.3の累計出荷数 ..... 537万個

- ・妖怪メダルシリーズ  
2014.1 ~ 2020.3の累計出荷数 ..... 4億6,183万枚
- ・ヒロイン変身アイテム  
1990 ~ 2020.3の累計出荷数 ..... 1,822万個
- ・初代たまごっち（海外含む）  
1996.11 ~ 1999.3の累計出荷数 ..... 4,000万個
- ・たまごっち（海外含む）  
2004.3 ~ 2020.3の累計出荷数 ..... 4,267万個
- ・ドンジャラシリーズ  
1984 ~ 2020.3の累計出荷数 ..... 372万個
- ・アンパンマンパソコンシリーズ（タブレット端末型含む）  
1999 ~ 2020.3の累計出荷数 ..... 227万個

## コレクターズフィギュア

- ・S.I.C. (SUPER IMAGINATIVE CHOGOKIN)  
1998.12 ~ 2020.3の累計出荷数 ..... 238万個
- ・超合金魂  
1997.12 ~ 2020.3の累計出荷数 ..... 322万個
- ・聖闘士聖衣神話（セイントクロススマイス）シリーズ  
2003.11 ~ 2020.3の累計出荷数 ..... 531万個
- ・ROBOT魂  
2008.10 ~ 2020.3の累計出荷数 ..... 509万個
- ・S.H. Figuarts  
2008.2 ~ 2020.3の累計出荷数 ..... 1,294万個

## プラモデル

- ・ガンダムシリーズのプラモデル総累計出荷数  
2020年3月期末現在 ..... 6億9,673万個
- ガンダム（リアル）シリーズのプラモデル  
1980.7 ~ 2020.3の累計出荷数 ..... 5億2,269万個
- ガンダム（SD）シリーズのプラモデル  
1987.7 ~ 2020.3の累計出荷数 ..... 1億7,404万個
- ・Figure-riseシリーズ  
2009.12 ~ 2020.3の累計出荷数 ..... 369万個

## プライズ

- ・2020年3月期プライズ化アイテム数  
総アイテム数 ..... 872点
- 造形品（フィギュアなど） ..... 361点
- 縫製品（ぬいぐるみなど） ..... 311点
- 雑貨品 ..... 200点

## 食品玩具 (食玩)

- ・食玩 (全商品)  
1995 ~ 2020.3の累計出荷数 ..... 26億1,365万個
- ・スーパー戦隊シリーズ  
1992 ~ 2020.3の累計出荷数 ..... 3億5,037万個

## 菓子

- ・クレヨンしんちゃんチョコビシリーズ  
2005.3 ~ 2020.3の累計出荷数 ..... 2億1,538万個
- ・キャラクタートレグミシリーズ  
2011.9 ~ 2020.3の累計出荷数 ..... 1億7,669万個

## 食品

- ・キャラデコ (ケーキ) シリーズ  
1994 ~ 2020.3の累計出荷数 ..... 1,118万個
- ・食ベマス (和菓子) シリーズ  
2015.4 ~ 2020.3の累計出荷数 ..... 764万個

## カプセルトイ (ガシャポン)

- ・ガシャポン (100円 ~ 500円)  
1977 ~ 2020.3の累計出荷数 ..... 36億4,210万個
- ・HG・DG・HBG (リアルフィギュア) シリーズ  
1994.9 ~ 2020.3の累計出荷数 ..... 2億9,893万個
- ・SDガンダムシリーズ (彩色フィギュア)  
1997.10 ~ 2020.3の累計出荷数 ..... 2億2,359万個

## カード・トレーディングカード

- ・カードダスシリーズ  
1988 ~ 2020.3の累計出荷数 ..... 116億2,003万枚
- ・ジャンボカードダスシリーズ  
1994 ~ 2020.3の累計出荷数 ..... 4億2,043万セット
- ・データカードダスシリーズ  
2005.3 ~ 2020.3のカード累計出荷数 ..... 26億4,788万枚

## アパレル

- ・Tシャツシリーズ  
1991 ~ 2020.3の累計出荷数 ..... 3,950万枚
- ・変身シリーズ  
1991 ~ 2020.3の累計出荷数 ..... 1,076万枚
- ・ブリーフシリーズ  
1992 ~ 2020.3の累計出荷数 ..... 1億1,921万枚
- ・ソックスシリーズ  
1990 ~ 2020.3の累計出荷数 ..... 8,439万枚
- ・パジャマシリーズ  
1996 ~ 2020.3の累計出荷数 ..... 3,850万枚

## 生活商品

- ・子ども用シャンプー  
1988 ~ 2020.3の累計出荷数 ..... 9,206万個
- ・子ども用入浴剤  
1991 ~ 2020.3の累計出荷数 ..... 7,189万個
- ・びっくらたまご (たまご型炭酸ガス入浴剤)  
2002.3 ~ 2020.3の累計出荷数 ..... 1億2,138万個
- ・子ども用歯ブラシ  
1994 ~ 2020.3の累計出荷数 ..... 8,412万本
- ・子ども用絆創膏  
1993 ~ 2020.3の累計出荷数 ..... 4,782万個
- ・ベルサイユのばらリキッドアイライナーシリーズ (海外含む)  
2007.9 ~ 2020.3の累計出荷数 ..... 662万本

## 海外展開商品・サービス

- ・聖闘士聖衣神話 (セイントクロスミス) シリーズ  
2003.10 ~ 2020.3の累計出荷数 ..... 859万個
- ・ガンダムアクションフィギュア  
2000.1 ~ 2020.3の累計出荷数 ..... 1,532万個
- ・ガンダムプラモデル  
2000.1 ~ 2020.3の累計出荷数 ..... 7,638万個
- ・WEBサービス「GUNDAM.INFO」  
2011.3 ~ 2020.3の映像作品視聴実績 ..... 14億1,940万視聴

## 商品・サービスデータ

## 株式会社メガハウス

- ・オセロシリーズ  
1973～2020.3の累計出荷数……………2,542万個
- ・ルービックキューブシリーズ  
1980～2020.3の累計出荷数……………1,380万個
- ・スライムシリーズ  
1978～2020.3の累計出荷数……………1,516万個

## 株式会社シー・シー・ピー

- ・SWEEPLUSクリーナーシリーズ  
2011.8～2020.3の累計出荷数……………173万台
- ・コードレス回転モップクリーナーシリーズ  
2015.7～2020.3の累計出荷数……………55万台

## サンスター文具株式会社

- ・ぬりえシリーズ  
2009.7～2020.3の累計出荷数……………7,660万冊
- ・STICKYLEシリーズ(スティック型文具)  
2010.11～2020.3の累計出荷数……………1,020万個

## 株式会社ハート

- ・季節催事向け商品出荷実績  
2019年クリスマス向け菓子……………108アイテム、305万個  
2020年バレンタインデー向け菓子……………152アイテム、315万個  
2020年ホワイトデー向け菓子……………95アイテム、165万個

## 【ネットワークエンターテインメントユニット】

- ・主要カテゴリー別売上高 (億円)

	2019年3月期	2020年3月期
ネットワークコンテンツ	2,111	2,009
家庭用ゲーム	1,021	990

- ・ネットワークコンテンツ タイトル数  
(2020年3月期末時点、国内合計)
- SNS……………6タイトル
- アプリ(Google Play向け)……………67タイトル
- アプリ(App Store向け)……………67タイトル

## 株式会社バンダイナムコエンターテインメント

- ・家庭用ゲーム主要タイトル シリーズ別累計出荷本数(PC版含む)
- ・「鉄拳」シリーズ  
1995.3～2020.3の累計出荷本数……………5,052万本
- ・「ダークソウル」シリーズ  
2011.9～2020.3の累計出荷本数……………2,522万本  
注：バンダイナムコエンターテインメントが発売元の海外販売分を集計  
(株)フロム・ソフトウェア国内販売分を除く)
- ・「テイルズ オブ」シリーズ  
1995.12～2020.3の累計出荷本数……………2,386万本
- ・「スーパーロボット大戦」シリーズ  
1991.4～2020.3までの累計出荷本数……………1,910万本
- ・「ナルティメットストーム」シリーズ  
2009.1～2020.3までの累計出荷本数……………1,566万本

- ・ネットワークコンテンツ主要タイトル 累計ダウンロード数
- ・ワンピーストレジャークルーズ  
2014.5～2020.3累計……………1億ダウンロード
- ・ドラゴンボールZドッカンバトル  
2015.1～2020.3累計……………3億ダウンロード
- ・アイドルマスター シンデレラガールズ スターライトステージ  
2015.9～2020.3累計……………2,500万ダウンロード
- ・NARUTO×BORUTO 忍者BORUTAGE  
2017.11～2020.3累計……………3,350万ダウンロード
- ・ドラゴンボール レジェンズ  
2018.5～2020.3累計……………3,000万ダウンロード

## 株式会社バンダイナムコライツマーケティング

- ・アニメーションのオンデマンド配信の累計有料視聴数  
(TVODおよびSVODの合算値、無料配信を除く)  
2002.10～2020.3累計……………4億9,292万4,783再生
- ・アニメーションのオンデマンド配信のコンテンツ数  
2020年3月期末現在……………4,508作品(7万1,739話)

### 【リアルエンターテインメントユニット】

- 主要カテゴリー別売上高 (億円)

	2019年3月期	2020年3月期
業務用ゲーム	356	271
アミューズメント施設	668	647

#### アミューズメント施設

- 2020年3月期末の施設数

地域	レベニューシェア*		
	直営店	シェア*	その他
国内	261	442	4
海外	49	842	0
合計	310	1,284	4

\*レベニューシェア:業務用ゲームのオペレーション売上歩率配分方式

- 既存店売上高 (前年同期比)

	2019年3月期	2020年3月期
国内	98.1%	98.1%

#### 株式会社花やしき

- 浅草花やしき入園者数 (2020年3月期) ..... 56万人

### 【映像音楽プロデュースユニット／IPクリエイションユニット】

- カテゴリー別売上高 (億円)

	2019年3月期	2020年3月期
パッケージ販売	170	152
アニメ制作・ライセンス・配信・イベント他	509	515
合計	679	667

### 【映像音楽プロデュースユニット】

#### 株式会社バンダイナムコアーツ

- 映像パッケージソフト累計販売数
    - ・「機動戦士ガンダム」シリーズ
      - 1987.12～2020.3の累計販売数 ..... 2,084万本・枚
    - ・「ウルトラマン」シリーズ
      - 1988.1～2020.3の累計販売数 ..... 839万本・枚
    - ・2020年3月期映像パッケージソフト全体
      - 2019.4～2020.3の累計販売数 ..... 174万本・枚
  - 総作品点数・総時間 (2020年3月期末現在)
    - ・著作権保有コンテンツ数 ..... 1,116作品
    - ・著作権保有コンテンツ総時間数 ..... 4,224時間
  - 総管理楽曲数 (2020年3月期末現在)
    - ・原盤管理楽曲数 ..... 約45,000曲
    - ・出版管理楽曲数 ..... 約24,000曲
- 注: 2017年3月期より自社管理楽曲数を集計 (共同管理楽曲、CD未収録楽曲を除く)

### 【IPクリエイションユニット】

#### 株式会社サンライズ、株式会社バンダイナムコピクチャーズ

- <作品の総作品点数、総時間 (2020年3月期末現在) >
  - ・著作権保有コンテンツ数 ..... 337作品
  - ・著作権保有コンテンツ総時間数 ..... 2,742時間

## トイホビー

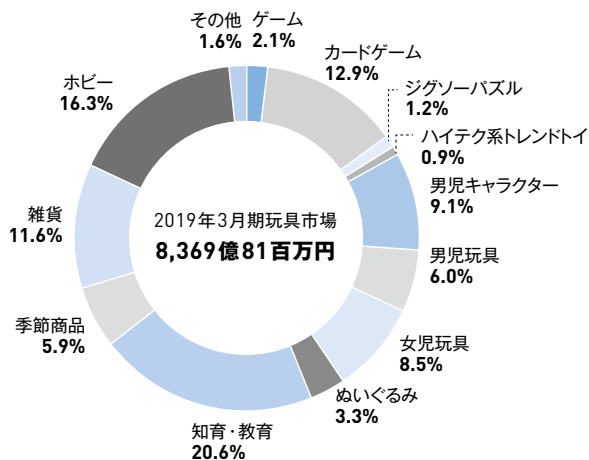
## 玩具市場（日本）

## [玩具市場規模]

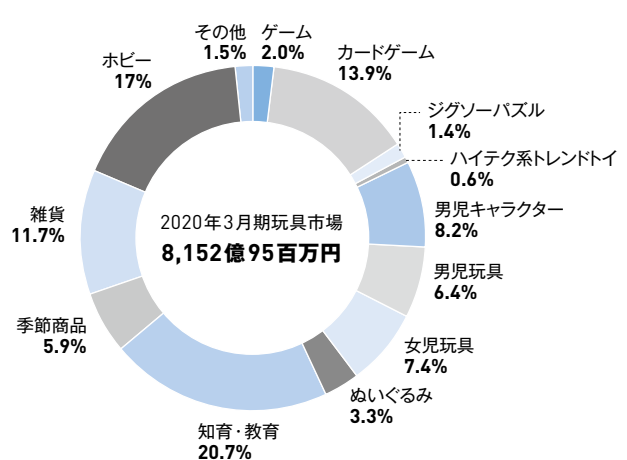
(単位：百万円、メーカー希望小売価格ベース)

大分類	2019年3月期	2020年3月期
ゲーム 一般ゲーム(含ミニ電子ゲーム)、立体パズル、その他(含パーティー、ジョーク、手品)	17,497	16,578
カードゲーム、トレーディングカード	107,800	113,031
ジグソーパズル	9,924	11,525
ハイテク系トレンドトイ インタラクティブトイ、ロボット、カメラ、アプリ系	7,140	5,190
男児キャラクター	76,370	66,540
男児玩具 ミニカー、レールトイ、トイR/C、電動、その他(レーシング、ゼンマイ、金属玩具他)	50,273	51,892
女児玩具 着せかえ(人形、ハウス)、ままごと、女児ホビー、女児キャラクター、女児コレクション、抱き人形、その他(含アクセサリー、女児化粧品)	71,078	60,042
ぬいぐるみ キャラクターぬいぐるみ、ノンキャラクターぬいぐるみ	27,840	27,188
知育・教育 ブロック、木製、プリスクール、幼児キャラクター、ベビー(ベビートイ、バストイ、ベビー用品)、乗用(含ベビーカー、チャイルドシート、三輪車)、その他(含楽器、電話、絵本、遊具、キッズビデオ、電動動物)	172,582	169,091
季節商品 玩具花火、スマートイ、サマーグッズ、小物玩具、スポーツトイ、スポーツ用品、アウトドア	49,341	47,729
雑貨 バラエティ、ギフト、インテリア、ハウスウェア、ステーションナリー、アパレル、その他	97,507	95,638
ホビー プラモデル、ホビーR/C、鉄道模型、フィギュア、その他	136,588	138,355
その他	13,041	12,496
合計	836,981	815,295

## 2019年3月期



## 2020年3月期

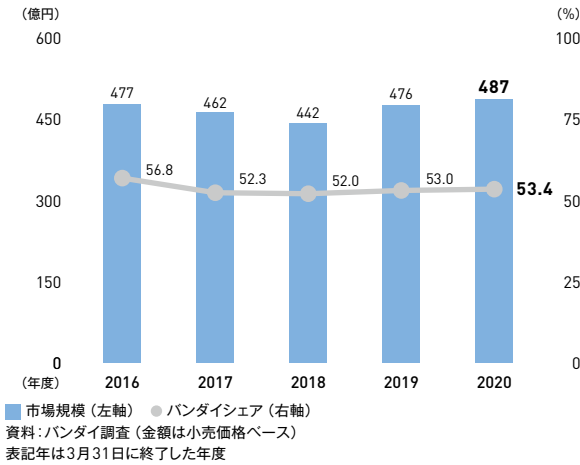


※原則として日本玩具協会の会員企業ならびに東京おもちゃショー出展企業のオリジナル商品、自社ブランド商品が創出する市場が対象  
 ※ドラッグストア流通などは除外 ※ホビーは模型流通含む  
 資料：一般社団法人日本玩具協会調査

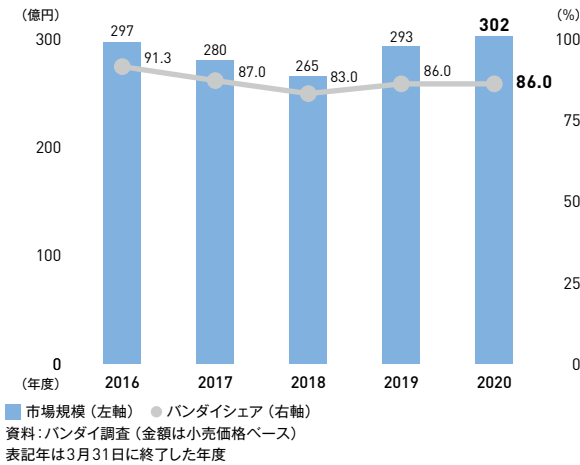


## プラモデル市場（日本）

### プラモデル全般の市場の推移

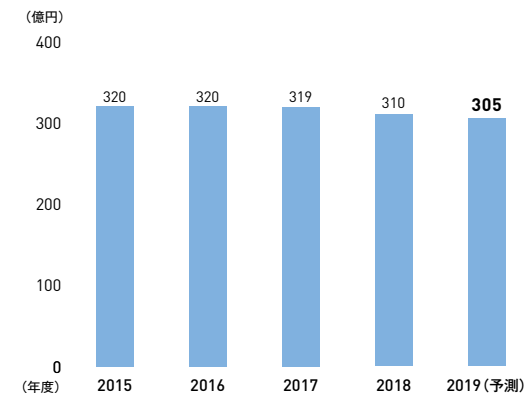


### キャラクタープラモデル市場の推移



## フィギュア市場（日本）

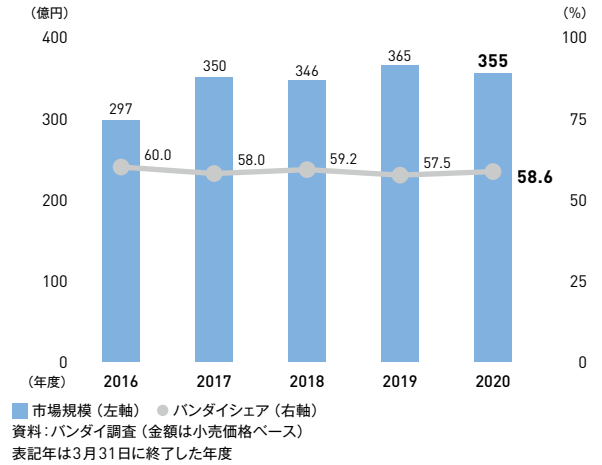
### フィギュア市場規模の推移



資料：(株) 矢野経済研究所「玩具産業白書2020年版」  
※国内出荷金額ベース、予測は2019年12月現在

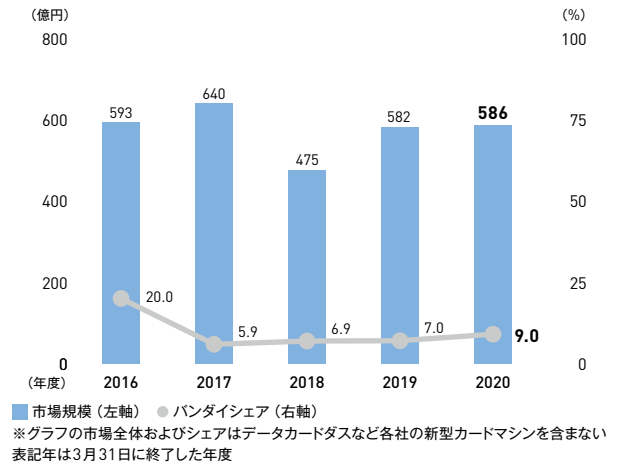
## カプセルトイ市場（日本）

### カプセルトイ市場の推移

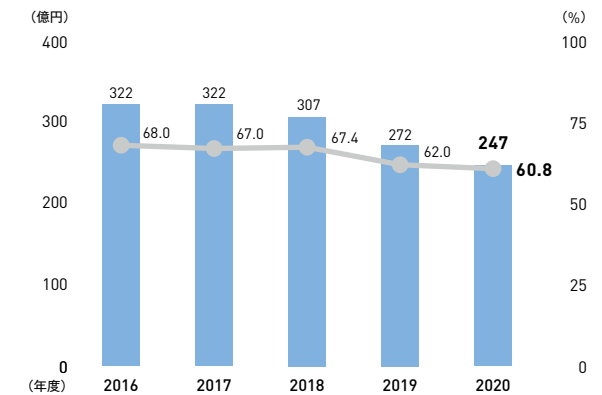


## カード市場（日本）

### カードゲーム市場規模の推移



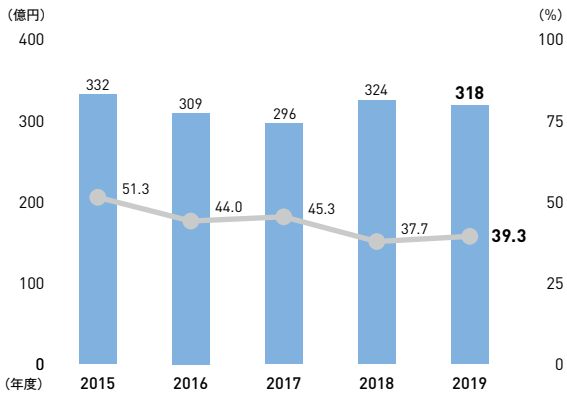
### デジタルカード系市場規模の推移



## トイホビー

## 食玩市場（日本）

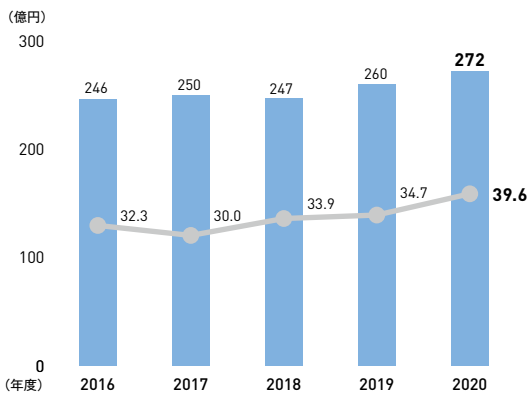
## 食玩市場の推移



■ 市場規模 (左軸) ● バンダイシェア (右軸)  
資料: 「2020年 食品マーケティング便覧No.1」(株)富士経済  
表記年は3月31日に終了した年度

## 子ども用トイレタリー市場（日本）

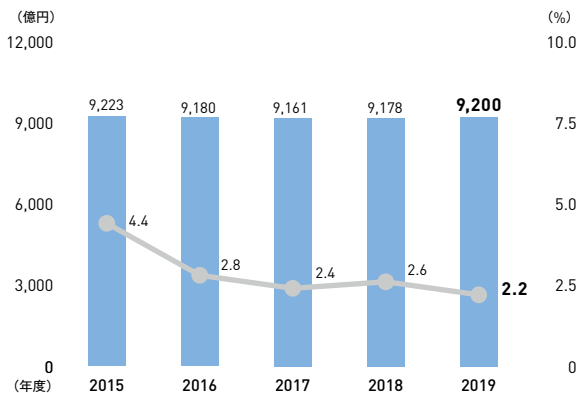
## 子ども用トイレタリー市場の推移



■ 市場規模 (左軸) ● バンダイシェア (右軸)  
資料: バンダイ調査 (金額は小売価格ベース)  
表記年は3月31日に終了した年度

## ベビー・子ども服市場（日本）

## ベビー・子ども服市場の推移

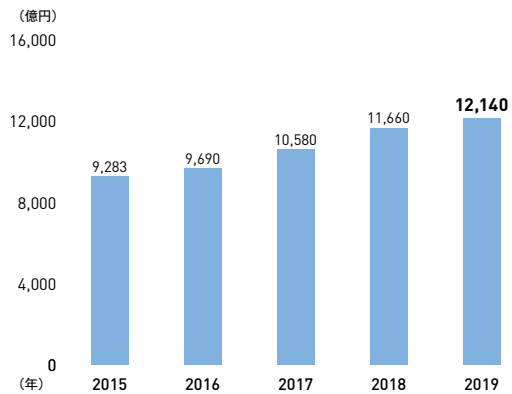


■ 市場規模 (左軸) ● バンダイシェア (右軸)  
資料: バンダイ調査 (金額は小売価格ベース)  
表記年は3月31日に終了した年度

## ネットワークエンターテインメント

## ゲームアプリ市場（日本）

## ゲームアプリ市場規模の推移



出典元: 「ファミ通ゲーム白書2020」(株)KADOKAWA Game Linkage  
※2020年5月時点での情報に基づいて作成

ゲームアプリ: スマートフォン、タブレット向けに提供されているゲーム (フィーチャーフォン向けのSNSプラットフォームで動作するものを含む)

## アプリ市場 世界トップパブリッシャー

## アプリ市場 世界トップパブリッシャー

順位	パブリッシャー名	国名
1	Tencent	中国
2	NetEase	中国
3	Activision Blizzard	アメリカ
4	Supercell	フィンランド
5	BANDAI NAMCO	日本
6	Netmarble	韓国
7	Playrix	アイルランド
8	Sony	日本
9	Playtika	イスラエル
10	InterActiveCorp (IAC)	アメリカ

提供: 「App Annie」  
iOS、Google Play合算 / 2019年の収益推計値に基づき「App Annie」が作成

## バンダイナムコグループ アプリ市場順位の推移

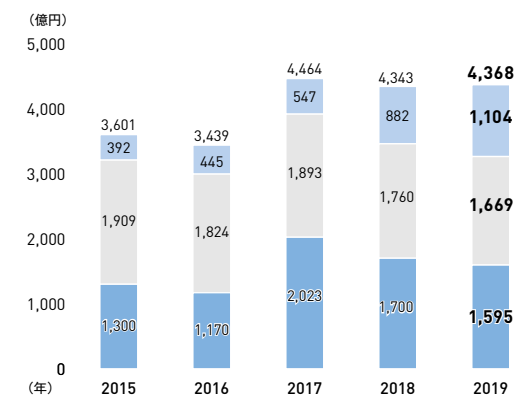
年	順位
2019	5位
2018	4位
2017	7位
2016	8位
2015	12位

「App Annie」が作成した「アプリ市場世界トップパブリッシャー」の順位を基に作成

## リアルエンターテインメント

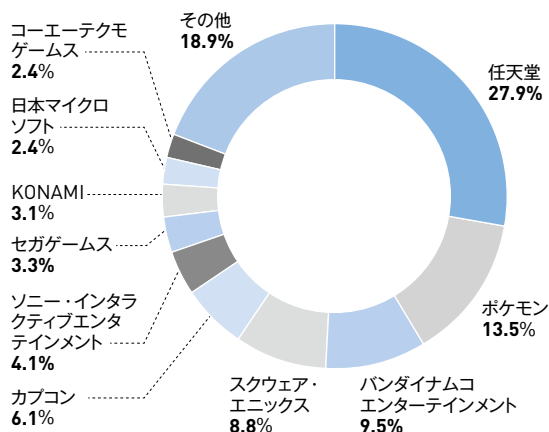
### 家庭用ゲーム市場（日本）

#### 家庭用ゲーム市場規模の推移



■ ハード ■ ソフト ■ オンライン  
 出典元：「ファミ通ゲーム白書2020」（（株）KADOKAWA Game Linkage）  
 ※2020年5月時点での情報に基づいて作成

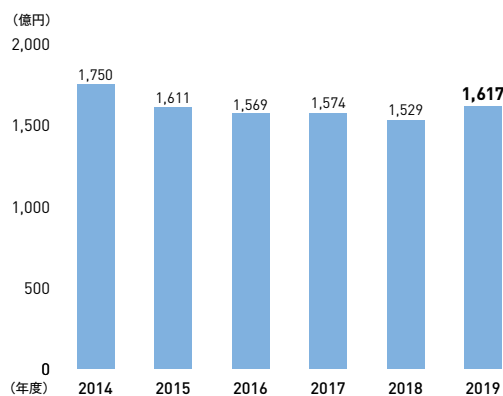
#### メーカー別販売本数シェア（2019年）



集計期間：2018年12月31日～2019年12月29日  
 出典元：「ファミ通ゲーム白書2020」（（株）KADOKAWA Game Linkage）  
 ※社名は集計時点のものを記載

### 業務用ゲーム市場（日本）

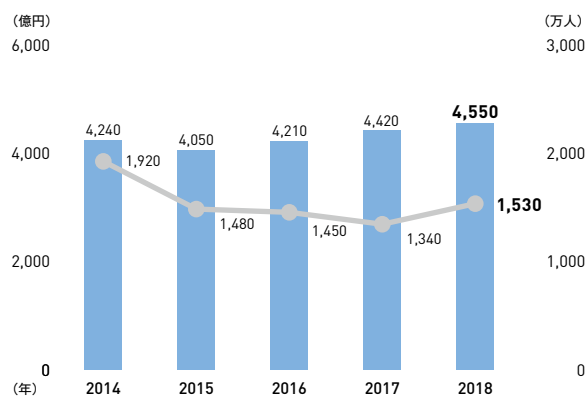
#### 業務用アミューズメント機の製品販売高の推移



出典元：アミューズメント産業界の実態調査報告書（平成30年度）  
 発行：一般社団法人 日本アミューズメント産業協会  
 表記年は3月31日に終了した年度

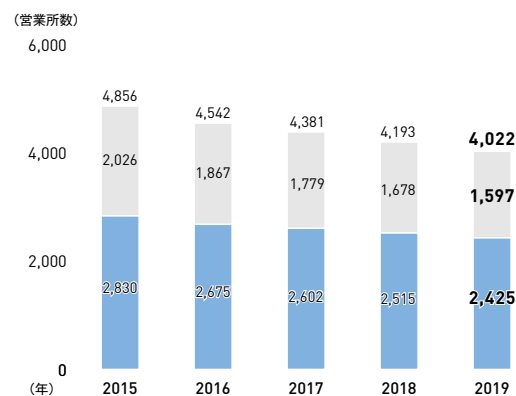
### アミューズメント施設市場（日本）

#### アミューズメント施設 市場規模と参加人口（ゲームセンター）



■ 市場規模 (左軸) ● 参加人口 (右軸)  
 出典元：公益財団法人 日本生産性本部「レジャー白書2019」

#### 5号店（ゲームセンター等営業）の営業所数の推移

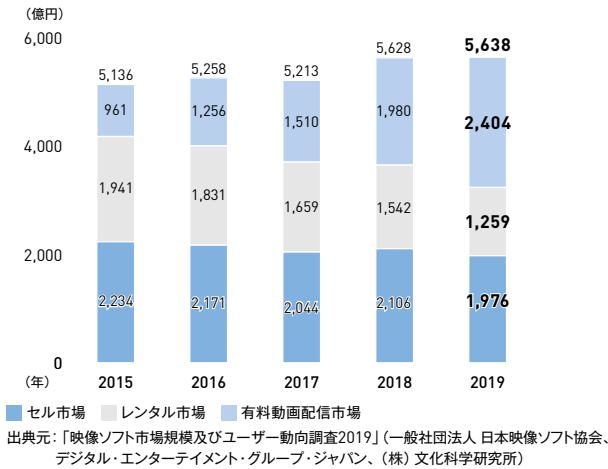


■ 専業 ■ 兼業店  
 調査元：警察庁生活安全局保安課

## 映像音楽プロデュース

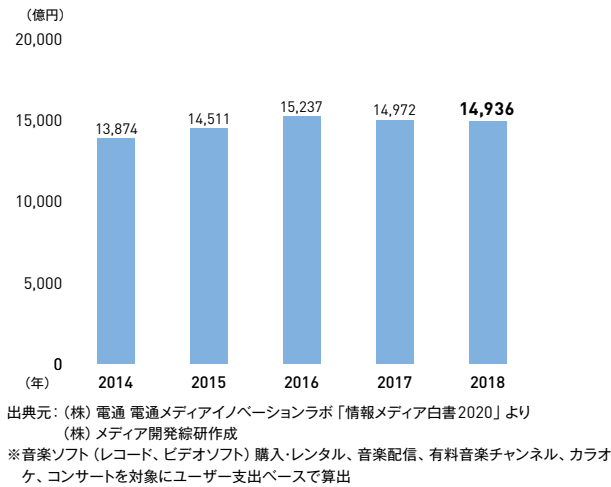
### 映像ソフト市場（日本）

#### 映像ソフト市場規模の推移

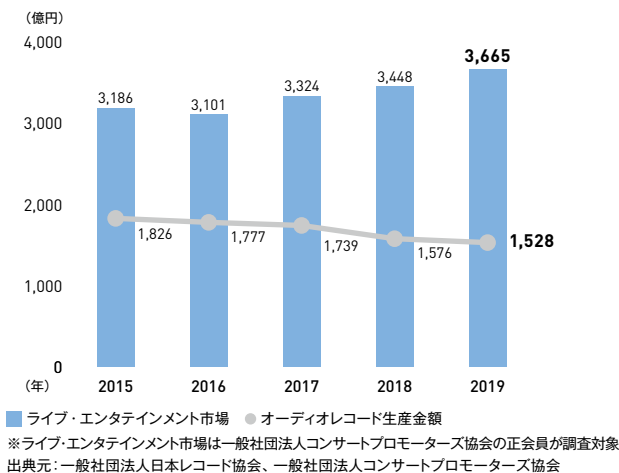


### 音楽コンテンツ市場（日本）

#### 音楽関連市場規模の推移



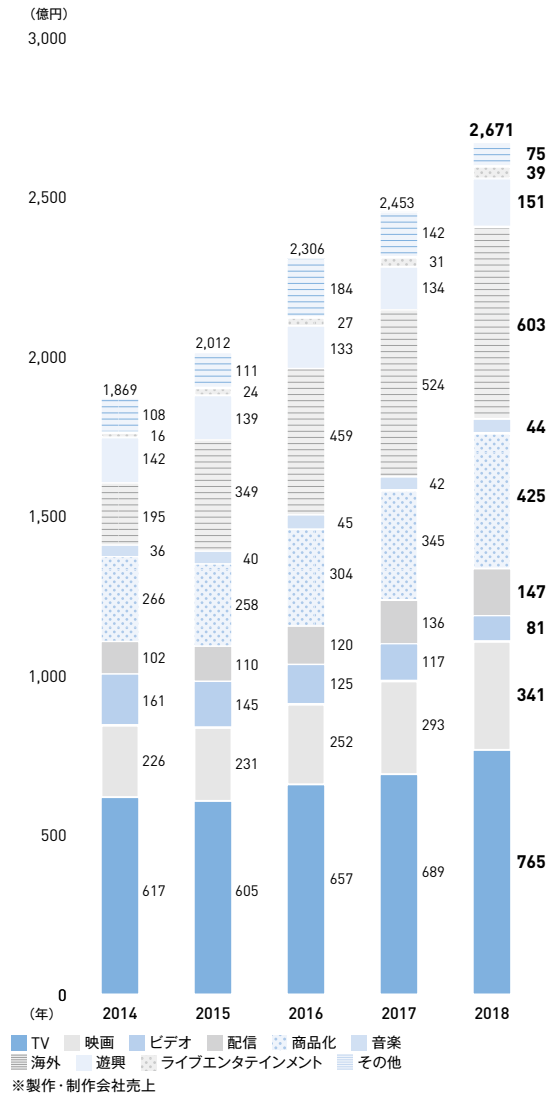
#### オーディオレコード生産金額とライブ・エンタテインメント市場規模の推移



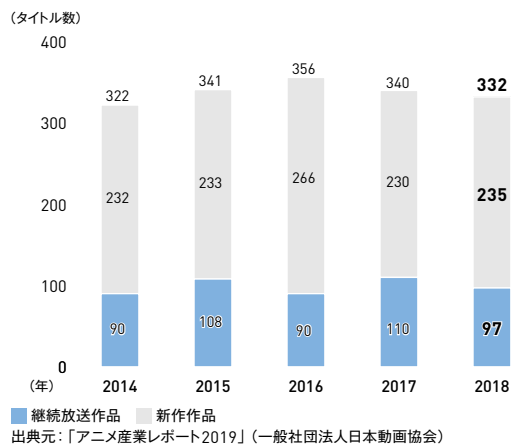
## IPクリエイション

### アニメ市場（日本）

#### アニメ業界市場規模の推移



#### TVアニメタイトル数



## バンダイナムコグループ CSR 重要項目別 2020年3月期活動報告

バンダイナムコグループでは、各事業セグメントおよび関連事業会社が、グループCSR重要項目別に中期計画を策定し、活動に取り組んでいます。中期計画では、重点取り組みテーマを設定し、テーマごとに施策とロードマップを策定の上、グループCSR委員会およびCSR部会において活動状況の進捗確認と振り返りを行い、計画の達成を目指しています。2018年4月から3か年の中期計画における各事業セグメントおよび関連事業会社の活動状況は以下の通りです。




### バンダイナムコグループ CSR 重要項目

#### 商品・サービスの安全と衛生

事業セグメント	重点取り組みテーマ	進捗状況	2020年3月期活動報告
トイホビー	安全・安心への取り組み		<ul style="list-style-type: none"> <li>+ 「プロダクトセーフティーフォーラム」として、グループ会社6社合同の製品安全を考える展示会を日本国内で実施。</li> <li>+ 講話やワークショップを組み合わせた、協カメメーカーとの勉強会を年4回開催。 ⇒参加者満足度平均値：95.4%（目標値：80%以上）</li> </ul>
ネットワーク エンターテインメント	安全・安心な サービス提供の推進		<ul style="list-style-type: none"> <li>+ バンダイナムコエンターテインメントおよびバンダイナムコオンラインのゲーム制作におけるレギュレーションやガイドラインを改訂。</li> <li>+ BXDにおいて展開するプラットフォーム「enza」のガイドラインを改訂。</li> </ul>
リアル エンターテインメント	安全・安心な施設づくり		<ul style="list-style-type: none"> <li>+ 「AOU青少年アドバイザー」資格取得促進。 ⇒バンダイナムコアミューズメントが運営するアミューズメント施設に新たに配属されたストアマネージャーおよびストアリーダーの資格取得率：100%</li> <li>+ 「サービス接遇検定」資格取得推進。 ⇒バンダイナムコアミューズメントにおける新入社員の取得率：95.8%（取得目標率100%）</li> <li>+ 施設の安全性に関する点検を実施。 ⇒バンダイナムコアミューズメントにおける店舗安全点検（250箇所）、遊具点検（55箇所）、大型遊戯施設点検（23箇所）を実施</li> <li>+ 食品衛生に関する自主検査（食品衛生検査）を32件実施。</li> </ul>
映像音楽 プロデュース	商品の安全基準の 取り込みとライブイベント の安心・安全		<ul style="list-style-type: none"> <li>+ バンダイナムコアーツ品質管理基準を改訂。</li> <li>+ 新作パッケージについて製造工程の立ち会いを適時実施。</li> <li>+ ライブイベント入場時の手荷物検査を実施。</li> </ul>
IPクリエイション	「事故0運動」： 制作の配送・集荷業務にお ける車両運転に関して、安 全性を高め事故をなくす		<ul style="list-style-type: none"> <li>+ 新規入社（中途採用含む）46名に対する運転技能および交通安全講習を実施。</li> <li>+ 制作進行車両全21台に対し、動態管理システム「スマートドライブ」の搭載を継続し、運転業務の管理を実行。</li> </ul>
関連事業会社 （バンダイロジパル・ ロジパルエクスプレス）	安全運転により 車両事故を抑制し、 貨物を遅滞なく届ける		<ul style="list-style-type: none"> <li>+ ドライバーおよび運行管理者などに対する安全研修を年5回実施。</li> <li>+ 点呼時の安全指導を実施。</li> <li>+ 安全性優良事業所（Gマーク）の認証を14拠点において取得・維持。</li> </ul>
関連事業会社 （アートプレスト）	生産・材料における安全・ 安心な製品提供		<ul style="list-style-type: none"> <li>+ 生産工程をフローチャートで継続管理。</li> <li>+ 工場監査を年1回実施し、生産工程上の品質管理の遵守を確認。</li> <li>+ 既存の使用資材について、材料種類別・製品タイトル別にデータベースの情報を更新。</li> <li>+ 新規に導入した資材について、材質に沿った定期検査を継続して実施。</li> </ul>



## バンダイナムコグループ CSR重要項目

## 環境配慮

事業セグメント	重点取り組みテーマ	進捗状況	2020年3月期活動報告
トイホビー	Act. Now For Future Smiles 笑顔のためにできること		<ul style="list-style-type: none"> <li>+ 事業セグメント内において、CSR推進会（年4回）、エコメダル委員会（年4回）を開催。</li> <li>+ 環境広報をはじめとするCSR広報を充実。 ⇒イベント出展：8会場 ⇒出前授業：228校</li> <li>+ 環境配慮について所定の社内基準を満たした製品を「エコメダル」製品として認定する「エコメダル」認定制度において、2020年3月期は256アイテムを認定。</li> </ul>
ネットワーク エンターテインメント	環境啓発活動の推進		<ul style="list-style-type: none"> <li>+ ライトダウンによる節電やデジタルツールを活用したペーパーレス化を推進。</li> </ul>
リアル エンターテインメント	省エネ施策		<ul style="list-style-type: none"> <li>+ アミューズメント施設にて、照明設備にLEDを積極採用。</li> <li>+ 母体商業施設のご理解のもと、お客様への安全・防犯面等で支障のない範囲をライトダウンし、ゲーム機の明かりなどで運営。</li> </ul>
映像音楽 プロデュース	環境配慮の実施		<ul style="list-style-type: none"> <li>+ 仕掛品および商品在庫の余剰分について、リサイクル処分を実施。</li> <li>+ ライブ・イベントの照明にLEDを積極的に使用。</li> <li>+ 舞台道具を再利用するなど、木材などの自然材料の使用量を削減。</li> <li>+ 紙チケットから電子チケットへの移行を推進。</li> </ul>
IPクリエイション	環境配慮と従業員の理解の促進		<ul style="list-style-type: none"> <li>+ アニメーション制作工程のデジタル化による紙資源の削減。 ⇒バンダイナムコビクチャーズにおいてデジタル化に特化したいわきスタジオを設立</li> <li>+ 社内掲示、メールマガジンを通じて社員に向けた啓発活動を継続。</li> </ul>
関連事業会社 (バンダイロジナル・ ロジナルエクスプレス)	車両より排出するCO <sub>2</sub> の抑制と事業所の節電によるCO <sub>2</sub> 排出の抑制		<ul style="list-style-type: none"> <li>+ 新車で購入した車両には、すべて「平成22年排出ガス規制」（ポスト新長期規制）の適合車種を導入。</li> <li>+ エコドライブ活動継続による平均燃費 ⇒5.29km/L</li> <li>+ 事務所・倉庫の不要照明消灯による節電を継続。</li> </ul>

## バンダイナムコグループ CSR重要項目

## コンテンツや商品の表現における社会への影響とポリシー

事業セグメント	重点取り組みテーマ	進捗状況	2020年3月期活動報告
トイホビー	コンテンツ・商品における倫理表現の統制		<ul style="list-style-type: none"> <li>+ 倫理に関する各研修の実施。 ⇒新入社員研修を年1回、トイホビーユニット各社向け研修を年1回実施</li> <li>+ 商品における倫理観について、他社事例や社内事例を蓄積し、ターゲット層に合わせた倫理判断基準の見直しを実施。</li> </ul>
ネットワーク エンターテインメント	適切な倫理表現への取り組み		<ul style="list-style-type: none"> <li>+ ネットワークエンターテインメント事業を行う各社共通の取り組みテーマとして「コンテンツの適切な表現の管理」を掲げ、取り組みを推進。</li> <li>+ バンダイナムコエンターテインメントにおいて、取引先に向けた倫理表現に関する説明会を実施。</li> </ul>

事業セグメント	重点取り組みテーマ	進捗状況	2020年3月期活動報告
リアル エンターテインメント	コンテンツ・商品に おける倫理的配慮		+ 商品・サービスにおける倫理表現について、倫理担当事務局を設置してのチェック体制を継続的に推進。
映像音楽 プロデュース	倫理表現と知的財産保護 の取り組み		+ 倫理表現について、2部門による多重チェックを継続。 + 著作権に関する社内講習会を実施。
IPクリエイション	適切な倫理表現への 取り組み		+ 映像表現における社内チェックを推進。

#### バンダイナムコグループCSR重要項目

#### サプライチェーン管理

事業セグメント	重点取り組みテーマ	進捗状況	2020年3月期活動報告
トイホビー	BANDAI Factory Audit (BFA)		+ 日本向けバンダイ製品を生産するすべての海外最終梱包工場（168社）に対して 監査を実施。 + キャラクター情報規制がある著作権元の商品を生産する工場についてユニット全体での 一括管理を実施。 + 東京、上海、深圳の3会場でサプライヤーとの情報共有を行う「サプライヤーカンファ レンス」を実施。
リアル エンターテインメント	国内外における適切な サプライチェーン管理		+ サプライヤーとの取引開始時に、強制労働など人権侵害の禁止を含む7つの大項目に 関する「CSR調達アンケート」を実施。 + 新規に取引を行う業務用ゲーム機の組付工場（1社）において、就労環境を含む確認項目 について監査を実施。
映像音楽 プロデュース	サプライチェーン 管理の実施		+ 個人情報を取り扱うカスタマーセンターの監査を実施。 + 国内外の主要生産工場に対して、工場監査チェックリストに基づいたヒアリング調査を 継続実施。
関連事業会社 (バンダイロジバル・ ロジバルエクスプレス)	一貫物流サービスの展開		+ AEO通関業者資格を維持。 + プライバシーマークを維持。
関連事業会社 (アートプレスト)	生産現場における 安全・安心		+ サプライヤーへの工場監査を継続して実施（国内外全18社中9社）。

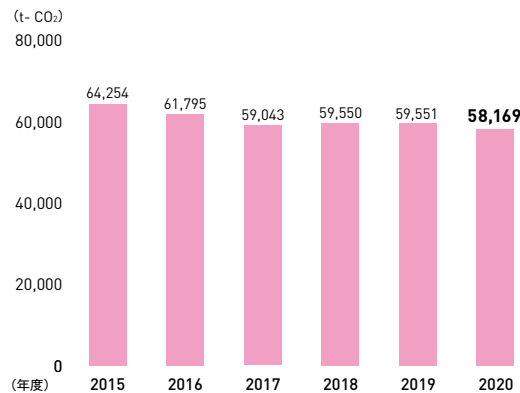
環境関連情報

2020年3月期環境パフォーマンスデータ一覧

測定項目			単位	バンダイナムコホールディングス	トイホビー	ネットワークエンターテインメント	
燃料	揮発油 (ガソリン)	営業車使用分	ℓ	0	27,300	2,165	
		上記以外*	ℓ	0	0	0	
	灯油*		ℓ	0	0	0	
	軽油	営業車使用分 (ディーゼル車)	ℓ	0	1,064	0	
		上記以外*	ℓ	0	0	0	
	A重油*		ℓ	0	2	0	
	石油ガス	液化石油ガス (LPG)	営業車使用分	t	0	3	0
			上記以外*	t	0	0	0
可燃性天然ガス	その他可燃性天然ガス	営業車使用分	m <sup>3</sup>	0	0	0	
		上記以外*	m <sup>3</sup>	0	0	0	
水	用水使用量		m <sup>3</sup>	159	83,503	6,746	
	排水量		m <sup>3</sup>	159	80,671	6,349	
電気*			kWh	73,539	20,448,470	5,668,846	
その他の燃料	都市ガス*		m <sup>3</sup>	12,157	56,363	235,946	
	蒸気 (産業用)*		GJ	0	0	0	
	蒸気 (産業用除く)*		GJ	0	0	0	
	温水*		GJ	0	0	0	
	冷水*		GJ	0	0	0	
廃棄物	一般廃棄物		kg	2,937	516,040	58,360	
	産業廃棄物		kg	0	510,882	12,723	
	リサイクル量		kg	6,250	678,221	44,848	
コピー用紙			kg	1,319	55,297	9,271	

注：バンダイナムコグループでは、「エネルギーの使用の合理化に関する法律」に基づき、上記一覧の\*印の項目についてCO<sub>2</sub>排出量を算定しています。

バンダイナムコグループCO<sub>2</sub>排出量の推移



表記年は3月31日に終了した年度

バンダイナムコグループでは、各ユニットにおいて、年度ごとに削減目標を設定し、CO<sub>2</sub>排出量の削減に努めています。なお、2019年3月期からは、総排出量管理とともに、ユニットごとに原単位による管理\*も導入しています。

\*従業員数や延床面積あたりのCO<sub>2</sub>排出量

- + 環境マネジメント対象範囲 ..... バンダイナムコグループ全社
- + 環境パフォーマンスデータ収集範囲 ..... 持分法適用会社を除く連結対象会社
- + 管理基準 ..... 総排出量



(参考)

リアル エンターテインメント	映像音楽 プロデュース	IPクリエイション	関連事業会社	2020年3月期合計	2019年3月期合計
3,239	0	13,662	73,447	119,813	212,952
0	0	0	800	800	1,256
0	0	0	14,223	14,223	10,809
0	0	0	1,308,579	1,309,643	1,420,057
0	0	0	16,287	16,287	0
0	0	0	0	2	2
0	0	0	0	3	3
7	0	0	6	13	24
0	0	0	4,630	4,630	590
0	0	0	0	0	0
77,172	0	4,213	13,482	185,275	191,112
77,143	0	4,213	13,460	181,994	192,610
89,214,395	535,096	1,541,856	6,348,962	123,831,164	127,022,975
404,308	0	0	7,477	716,251	833,733
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
126	0	0	0	126	195
1,026	0	0	0	1,026	2,133
1,020,780	0	26,125	131,877	1,756,119	1,865,172
63,651	430,894	45,347	378,868	1,442,365	1,596,629
58,440	0	26,370	15,639	829,768	862,602
21,663	10,715	11,879	41,066	151,209	174,195

## 人事関連情報 各ユニット主幹会社の合計値

注：セグメント区分の変更に伴い、2019年3月期から各ユニット主幹会社が一部変更となりました。2016年3月期～2018年3月期：バンダイ、バンダイナムコエンターテインメント、バンダイビジュアル\*、2019年3月期～：バンダイ、バンダイナムコエンターテインメント、バンダイナムコミュージック、バンダイナムコアート、サンライズ  
\*バンダイビジュアルは、2018年4月にバンダイナムコアーツに社名変更しました。

### 雇用形態別従業員数

		2017年3月期	2018年3月期	2019年3月期	2020年3月期
正社員(名)	男性	1,485	1,439	1,967	<b>2,160</b>
	女性	628	652	830	<b>1,008</b>
準社員(名)	男性	43	25	928	<b>967</b>
	女性	108	94	964	<b>982</b>
契約社員(名)	男性	34	36	128	<b>146</b>
	女性	30	27	49	<b>83</b>
臨時雇用者数(名)	男性	25	37	1,394	<b>1,422</b>
	女性	51	78	2,156	<b>2,035</b>
合計(名)	男性	1,587	1,537	4,417	<b>4,695</b>
	女性	817	851	3,999	<b>4,108</b>
	合計	2,404	2,388	8,416	<b>8,803</b>

### 女性管理職者数

	2017年3月期	2018年3月期	2019年3月期	2020年3月期
女性管理職者数(名)	93	102	120	<b>147</b>
全管理職者数に占める割合(%)	15.4%	16.9%	17.4%	<b>18.1%</b>

### 育児・介護休業取得者数

	2017年3月期	2018年3月期	2019年3月期	2020年3月期
育児休業取得者数(名)	75	65	111	<b>88</b>
うち男性(名)	5	8	9	<b>17</b>
介護休業取得者数(名)	1	1	1	<b>1</b>
うち男性(名)	0	0	0	<b>0</b>

### 新卒採用数

	2017年3月期	2018年3月期	2019年3月期	2020年3月期
新卒採用数(名)	88	99	130	<b>170</b>
うち女性採用数(名)	39	47	60	<b>79</b>
女性比率(%)	44.0%	47.5%	46.2%	<b>46.5%</b>

### 年次有給休暇取得率

	2017年3月期	2018年3月期	2019年3月期	2020年3月期
年次有給休暇取得率(%)	68.5%	68.4%	57.2%	<b>71.7%</b>

### 障がい者雇用率

	2017年3月期	2018年3月期	2019年3月期	2020年3月期
障がい者雇用率(%)	2.04%	2.04%	2.10%	<b>2.20%</b>

注：特例子会社バンダイナムコウィルの適用会社である連結子会社が対象

### 労災件数

	2017年3月期	2018年3月期	2019年3月期	2020年3月期
労災件数(件)	10	3	52	<b>61</b>

### 平均データ

	2017年3月期	2018年3月期	2019年3月期	2020年3月期
平均勤続年数(年)	12.3	12.4	10.6	<b>9.7</b>
平均年齢(歳)	37.7	39.3	39.0	<b>39.3</b>

### ワークライフバランス実現のための制度(一例)

(法定以上のもの)

名称	概要
育児休業	満2歳に達する日の前日まで取得可能
育児援助措置	子が小学校6年生を修了する年の3月31日まで、時短勤務や時間外労働・深夜労働の免除が利用可能
妻出産休暇	男性社員は、妻の出産時に5日間の特別有給休暇を取得可能
フレックスタイム制度	所定労働時間を1日ではなく月で定める
育児フレックスタイム制度	小学校6年生を修了する年の3月31日までの子を養育する社員は、育児の状況に合わせてコアタイムを変更することが可能
出産・子育て支援金の支給など	第一子、第二子の誕生時に、それぞれ20万円支給 第三子以降の誕生時に、子1人あたり200万円支給 (支給には、連続した1週間以上の育児休業取得が要件)
ライフサポート制度	さまざまな家庭事情を抱える社員にとって働きやすい環境を整備することを目的として導入。 事由に応じて、30日の休暇取得または時短勤務・フレックス勤務が可能。 事由例)①子の不登校 ②不妊治療 ③家族(2親等以内)の看護および介護 ④疾病での通院

注：各社によって導入している制度は異なります。

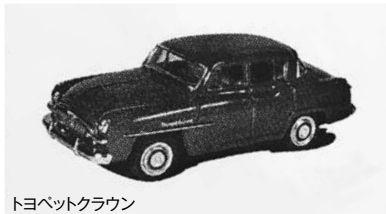
## 沿革

注:バンダイとナムコの経営統合以前のグループ会社の歴史  
社名・地名は記載年月当時のもの

## バンダイの歴史

## 1950年代

- 1950 7月** ・東京都台東区浅草菊屋橋で(株)萬代屋を設立(社長・山科直治)。資本金100万円。セルロイド製玩具を中心に金属玩具(乗り物)、ゴム製浮き輪などの販売業務を行う
- 9月** ・オリジナル商品の第1号「リズムボール」誕生
- 1951 3月** ・輸出販売を開始
- 4月** ・金属玩具オリジナル第1号「B26」を発売
- 1953 4月** ・輸出業務の拡大に伴い、出荷場および倉庫を台東区浅草駒形に新築
- 7月** ・「検品室」を設置し全品検査を行う
- ・バンダイブランドの金属玩具の品質向上および新商品の開発研究のため「研究部」を設立
  - ・運輸部(バンダイロジパルの前身)スタート
- 1955 1月** ・和楽製作所(バンダイ工業の前身)創立
- 6月** ・社屋を台東区浅草駒形2丁目に新築
- ・バンダイカンパニーの頭文字を組み合わせたBCマーク制定
- 11月** ・「保証玩具」第1号「1956年型トヨベツクラウン」を発売し、業界初の品質保証制度を実施



トヨベツクラウン

- 1958 7月** ・初めてテレビ宣伝を開始。「赤函ビーシー保証玩具」のキャッチフレーズで放映
- 1959 7月** ・金属モデルカーを商品化し、世界の自動車シリーズと銘打って発売
- ・品質がすべてに優先するというモットーを表現したシンボルマーク(通称ばんざいマーク)制定

## 1960年代

- 1960 3月** ・海外への直接販売実施
- 7月** ・(株)バンダイトイズカンパニーを設立(71年に(株)バンダイオーバーシーズサプライに移管)
- 1961 6月** ・和楽製作所をビーシー工業に社名変更(66年5月にはバンダイ工業へ変更)
- 7月** ・萬代屋をバンダイに社名変更。資本金2,000万円

## ナムコの歴史

## 1950年代

- 1955 6月** ・東京都大田区池上に(有)中村製作所を設立(社長・中村雅哉)。資本金30万円。横浜の百貨店屋上に2台の電動木馬を設置し、アミューズメント事業を開始



横浜の百貨店屋上に設置された2台の「木馬」

- 1957** ・本社事務所を東京・銀座に開設。娯楽機器販売を開始
- 1959** ・(株)中村製作所に組織変更(資本金500万円)

## 1960年代

- 1963** ・東京・日本橋三越屋上に遊園施設「ロードウェイライト」を設置。その後三越各店に展開を拡大



ロードウェイライト

- 1965** ・製造部門発足。同部門開発の「ペリスコープ」が大ヒット
- 1966** ・東京都大田区に本社工場を設置。開発・製造部門を拡充
- ・中村製作所のブランドマーク使用開始



- 1967** ・大阪事務所を大阪・難波に開設

## 沿革

注:バンダイとナムコの経営統合以前のグループ会社の歴史  
社名・地名は記載年月当時のもの

## バンダイの歴史

- 1963 9月 • バンダイ運輸(株)を設立  
11月 • ニューヨークに駐在員を置き、米国での販売開始  
12月 • 業務拡大に伴い、社屋を台東区浅草駒形1丁目に新築移転  
• 「鉄腕アトム」が初のテレビキャラクター商品として登場



鉄腕アトム  
©手塚プロダクション

- 1964 1月 • 「ハンドルリモコン自動車」が大ヒット  
1965 1月 • 「レーシングカーセット」が圧倒的なブームに  
10月 • 玩具工業団地が栃木県壬生に完成、操業開始  
1966 7月 • 「クレイジーフォーム」を発売。テレビ宣伝を中心とする集中キャンペーンにより3ヵ月で240万本を販売  
• バンダイの新商標(バンダイペビー)を制定  
1967 5月 • バンダイ自動車(株)を設立  
• 「水中モーターシリーズ」がヒット  
• 電動玩具「サンダーバードシリーズ」発売  
8月 • 模型部を設置し、プラスチックモデルを販売  
1968 • 「わんぱくフリッパー」大ヒット。ニューヨーク国際発明新製品展で金賞受賞  
10月 • 「サービスセンター」開設  
1969 11月 • 静岡県清水市に工場を取得。「自動車シリーズ」をはじめ「サンダーバード2号」、「昆虫シリーズ」などのプラスチックモデルの製造を開始

## 1970年代

- 1970 9月 • (株)ジャパントンカ設立  
1971 5月 • (株)バンダイ模型を設立  
7月 • キャラクター玩具専門メーカーとして(株)ポピーを設立

## ナムコの歴史

## 1970年代

- 1970 • 東京都大田区矢口に矢口工場を設置  
• ドライブシミュレーションゲーム機「レーザー」を開発。当時としては画期的な立体モデルを使用した投影装置が人気となりヒット機器に  
1971 • NAMCOブランドの使用を開始  
1974 • アタリ・ジャパン(株)を米国アタリ社から取得。ビデオゲーム事業に進出  
1975 • ロボット技術の研究に本格着手。  
リンカーン大統領のロボットを開発

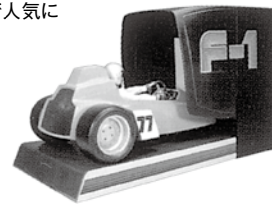


レーザー  
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.



「リンカーン大統領」のロボット

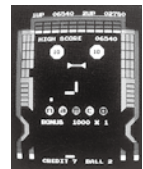
- 1976 • ドライブシミュレーションゲーム機「F-1」を開発。国内外で人気に



ドライブシミュレーションゲーム機「F-1」  
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

- 1977 • (株)ナムコに社名変更(資本金2億4,000万円)  
• NAMCO ENTERPRISES ASIA LTD. 設立  
• ミラー投影型のガンシューティングゲーム機「シュータウェイ」を開発

- 1978 6月 • 米国カリフォルニア州にNAMCO AMERICA INC. 設立  
• 潜水艦ゲーム機「サブマリン」開発  
• オリジナル業務用ビデオゲーム機第1号「ジービー」登場



「ジービー」

- 1979 • シューティングゲーム機「ギャラクシアン」登場。若者を中心に人気となり、国内外で大ヒットに  
• 球速測定機「ピッチイン」開発



「ギャラクシアン」  
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

## バンダイの歴史

- 1973 3月 • 「ミニミニフィッシュ」発売
- 10月 • 「ジャンボマシンダーマシンガーZ」が第4回国際見本市おもちゃコンクールでグランプリ受賞
- 1974 12月 • 「超合金マシンガーZ」が大ヒット
- グループ3社(バンダイ、ポピー、ジャパントンカ)による業界初の新聞全面広告実施
- 1975 1月 • シンボルマークとロゴ変更。バンダイグループ9社統一のワールドワイドな飛躍を表現
- 10月 • 米国モノグラム社と提携
- 1976 8月 • ジャンボマシンダーをアメリカ・マテル社に輸出。77年には「ショーグン」の名でベストセラーに
- 10月 • 「動く絵本」を刊行し、出版事業に進出
- 11月 • (株)ポピー壬生工場設立
- 1977 4月 • 自動販売機によるカプセルトイの販売を開始
- 6月 • 香港に海外生産拠点として萬代(香港)有限公司設立
- 「モグラたたきゲーム」発売。翌78年には大ヒットし、日経のヒット商品番付にも登場



モグラたたきゲーム

- 1978 9月 • (株)バンダイ出版設立
- 「LSI ベースボール」を発売し、以後エレクトロニクスゲームのヒットを生む
- 10月 • 米国に現地法人として、BANDAI AMERICA INCORPORATED を設立し、米国の販売拠点とする
- 1979 11月 • ビーアイ電子、ビーアイ壬生を設立
- 「キャンディ・キャンディかんごふさんバッグ」が女兒キャラクター史に残る大ヒットに

## 1980年代

- 1980 5月 • 代表取締役社長に山科誠、会長に山科直治就任
- 7月 • プラスチックモデルのガンダムを発売し、大ブームを呼ぶ
- (株)ジャパントンカを(株)マミートへ社名変更
- 11月 • (株)セレンテを設立

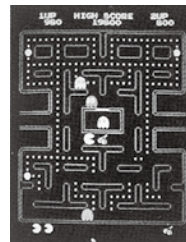


「ガンダムRX-78ブラモデル」  
©創通・サンライズ

## ナムコの歴史

### 1980年代

- 1980 • 「バックマン」登場。国内外で大ヒット
- ナムコ主催によりアマチュアロボット愛好家が参加する「マイクロマウス」全国大会を開催
- 1981 • 迷路脱出口ロボット「ニヤームコ」登場
- 1981 • 迷路脱出口ロボット「マッピー」登場
- 知的所有権部門設立。自社の著作権保護対策に本格的に取り組みを開始
- 1982 • レースゲーム機「ポールポジション」開発
- 1983 • シューティングゲーム機「ゼビウス」登場。美しいグラフィックやストーリー性が大人気に
- 「国際科学技術博覧会」のマスコットキャラクター「コスモ星丸」のロボットを開発
- 1984 • 家庭用ゲーム第1弾ファミコン向け「ギャラクシアン」を発売
- RPGゲーム機「ドルアーガの塔」シリーズ第1弾登場
- 1985 • 東京都大田区に新社屋を竣工
- 携帯型意思伝達装置「トーキングエイド」開発
- 1986 • (株)イタリアントマトに資本参加
- 科学技術の発展を目的に財団法人ニューテクノロジー振興財団を設立
- 菓子プライズマシン「スウィートランド」登場
- ファミコンソフト「プロ野球ファミリースタジアム」発売



「バックマン」  
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.



「ニヤームコ」  
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.



「ゼビウス」  
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.



「ギャラクシアン」  
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.



「プロ野球ファミリースタジアム」  
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.



## 沿革

注:バンダイとナムコの経営統合以前のグループ会社の歴史  
社名・地名は記載年月当時のもの

## バンダイの歴史

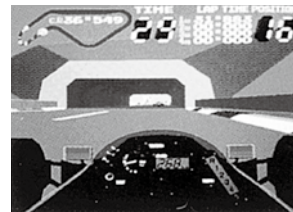
- 1981** 1月 • 欧州の販売拠点としてBANDAI FRANCE S.A. を設立  
3月 • 玩具菓子分野に進出
- 1982** 6月 • イギリスにBANDAI UK LTD. を設立  
10月 • アニメーション、映画の企画制作部門としてフロンティア事業部発足  
11月 • (株)エモーション設立。日本ビデオ協会公認第1号のビデオショップ「エモーション」オープン
- 1983** 3月 • ポピー、バンダイ模型、バンダイ工業、バンダイオーバークーシーズ、マミート、セレンテ、バンダイ出版の7社を吸収合併。資本金7億1,139万円に  
• CIを導入。新生バンダイの理念を明確化し、「夢・クリエイション」を掲げる  
4月 • カプセルトイ「キン肉マン」を発売、大ヒット  
8月 • アパレル事業部を新設  
• 映像パッケージソフトの販売を行う(株)エイ・イー企画を設立  
12月 • 業界初のオリジナル・ビデオ・アニメーション「ダロス」発売
- 1984** 4月 • オリジナルビデオソフトの音楽と映像から作り出された「エアークンディション・シリーズ」発売  
10月 • プラスチックモデルのガンダムシリーズが発売以来1億個を突破  
12月 • 香港に福萬(香港)有限公司を設立
- 1985** 5月 • 中国福建省に日中合弁会社・中国福萬(福建)玩具有限公司を設立。中国市場に進出  
11月 • ファミコンソフト第1弾「キン肉マン マスルタッグマッチ」発売。100万本の大ヒット
- 1986** 1月 • バンダイが東京証券取引所第2部上場(資本金107億9,600万円)  
2月 • 「猫ニャンぼー」大ヒット  
9月 • 「子象物語」の制作協力映画分野に進出
- 1987** • 「聖闘士星矢」関連商品がヒット  
3月 • タイに合弁会社BANDAI AND K.C. CO., LTD. 設立  
• オリジナル長編アニメ「王立宇宙軍オネアミスの翼」を公開  
• 「クイックール」を発売。「生活実用玩具」をコンセプトに生活実用雑貨分野に進出  
5月 • 山科直治会長、相談役に就任  
• ウォルトディズニー社と契約。ビデオ作品を販売



「猫ニャンぼー」

## ナムコの歴史

- 1987** • ミュージカル「スターライトエクスプレス」日本公演に冠協賛  
• 業界初の通信機能搭載ドライブゲーム「ファイナルラップ」開発
- 1988** • ナムコが東京証券取引所第2部上場(資本金55億5,000万円)  
• 横浜市に横浜未来研究所を開設  
• CG制作会社「JCGI」と提携。受注制作から映像提供まで幅広いCG映像事業に参入  
• 初のオリジナル映画作品「未来忍者慶雲機忍外伝」を東京国際ファンタスティック映画祭で上映。業務用ビデオゲームとしても発売  
• 初のポリゴン使用のレースゲーム「ウイニングラン」開発

「ファイナルラップ」  
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.「ウイニングラン」  
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

- 1989** • マツダ(株)と「ユノス・ロードスター・ドライビング・シミュレータ」を共同開発  
• アクションゲーム機「ワニワニパニック」を開発

「ワニワニパニック」  
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

## 1990年代

- 1990** • NAMCO AMERICA INC. が米国で業務用ゲーム機の直接販売を開始  
• NAMCO AMERICA INC. がアタリオベレシオンズINC. 取得。米国でアミューズメント施設展開  
• 家庭用ゲームの米国拠点ナムコ・ホームテックINC.設立  
• 「国際花と緑の博覧会」にハイパーエンターテインメント構想に基づく大型遊園施設「ギャラクシアン<sup>3</sup>」「ドルアーガの塔」出展営業  
• アクションゲーム機「コスモギャングス」開発
- 1991** 9月 • 東京証券取引所第1部上場(資本金69億8,400万円)  
11月 • 英国ロンドンにNAMCO EUROPE LTD. 設立  
• 大型アミューズメント施設「ブラボ千日前店」を大阪に出店

## バンダイの歴史

- 1988 4月 • メディア事業部新設。映像事業への本格的な進出  
 7月 • カードダス販売開始  
 8月 • バンダイが東京証券取引所第1部に上場  
 • ミュージカル「森は生きている／12ヶ月のニーナ」に協賛
- 1989 1月 • 台東区駒形に本社ビル完成  
 10月 • 音楽分野に進出（『エモーション』レーベル発足）

## 1990年代

- 1990 1月 • (株)新正工業が(株)ユタカに社名変更  
 8月 • バンダイ運輸が店頭（現 JASDAQ）市場に登録  
 • 「魔法使いサリー・スピカタクト」100万個突破
- 1991 2月 • 台湾に現地法人、台湾旺代股份有限公司を設立  
 4月 • サントリー（株）と提携し、玩具をプラスした飲料の「ぎやらか〜ん」が大ヒット  
 10月 • (株)トウショウ、(株)ダイリン、(株)セイコーが合併。  
 (株)ハビネットがスタート
- 1992 9月 • バンダイ運輸が(株)バンダイロジバルに社名を変更  
 10月 • バンダイの映像事業をバンダイビジュアル(株)へ移管
- 1993 • 「美少女戦士セーラームーン」関連商品が大ヒット



「美少女戦士セーラームーンシリーズ」  
 ©武内直子・PNP・テレビ朝日・東映アニメーション

- 「Power Rangers」関連商品が米国で大ヒット



「Power Rangers」関連商品  
 ©1993 SABAN INT.

- 1994 3月 • (株)サンライズをグループ会社化

## ナムコの歴史

- 1992 2月 • 東京・二子玉川に期間限定・史上初の都市型テーマパーク「ナムコ・ワンダーエッグ」開園



「ナムコ・ワンダーエッグ」

- ヨーロッパでの生産およびイギリスでの販売強化のため  
 プレント・レジャー LTD. 設立

- 1993 • 英国にNAMCO OPERATIONS EUROPE LTD. 設立  
 • 初のデベロッパー事業による複合アミューズメント施設  
 「ナムコ・ワンダーシティ鶴見」を横浜市鶴見区に展開  
 • リアルタイム3次元CGシステム  
 基盤「システム22」  
 搭載のレースゲーム機  
 「リッジレーサー」登場  
 • 米国最大手のアミューズメント  
 施設運営会社アラジンズ・  
 キャッスルINC. 取得  
 • 中国との合併事業として上海  
 南夢宮有限公司設立  
 • 「ナムコ・ワンダーエッグ」隣接地に遊びの錬金術国家  
 「たまご帝国」オープン



「リッジレーサー」  
 ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

- 1994 • プレイステーション向け「リッジレーサー」をハードと同時  
 発売  
 • 開発拠点の横浜クリエイティブセンターを横浜市神奈川  
 区に開設  
 • 米国のナムコグループ2社を合併し、  
 NAMCO CYBERTAINMENT INC. 設立  
 • (株)ソニー・コンピュータエンタテインメントとの共同  
 開発による3次元CGシステム基板「システム11」を  
 使用したポリゴン格闘ゲーム機「鉄拳」登場



「鉄拳」  
 ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

- 1995 12月 • 体感ゲーム機「アルペンレーサー」を開発  
 • 「テイルズ オブ」シリーズ第1弾スーパーファミコン向け  
 「テイルズ オブ ファンタジア」発売

## 沿革

注：バンダイとナムコの経営統合以前のグループ会社の歴史  
社名・地名は記載年月当時のもの

## バンダイの歴史

- 1995 7月** ・テクニカルデザインセンター（栃木）が稼働  
**10月** ・米国にBANDAI HOLDING CORP.、BANDAI DIGITAL ENTERTAINMENT CORP.、BANDAI ENTERTAINMENT INC. の3社を設立

- 1996 3月** ・「ビビンアットマーク」発売  
・上海に萬代貿易（上海）有限公司を設立  
**11月** ・「たまごっち」発売



「たまごっち」  
©BANDAI 1996

- 1997 4月** ・「ハイパーヨーヨー」発売



「ハイパーヨーヨー」  
©BANDAI 1997

- 6月** ・「たまごっち」の機能を内蔵したPHS「たまびっち」発売。  
・代表取締役社長に茂木隆が就任  
**7月** ・グループ会社の（株）科研、（株）エンジェル、（株）ピーアイが合併し、（株）メガハウスが誕生  
**8月** ・ハビネットが株式を店頭公開（現東証1部上場）  
**10月** ・創業者の山科直治が死去（10月28日、享年79歳）

- 1998 12月** ・ハビネットが東京証券取引所第2部に上場

- 1999 3月** ・代表取締役社長に高須武男が就任  
・新携帯ゲーム機「ワンダースワン」発売  
・NTTドコモ i モード向けコンテンツ第1弾「ドコでも遊べガス」のサービス開始  
**5月** ・ガンダムプラモデルが累計3億個突破  
**9月** ・「デジモンアドベンチャー」がアニメ化  
・バンダイビジュアル製作参加の「HANA-BI」が第54回ベネチア国際映画祭で金獅子賞受賞  
**10月** ・米マテル社と共同事業展開に関する契約締結（2003年12月に日本市場での契約終了）  
**11月** ・おしゃべりするぬいぐるみ「プリモプエル」発売

## ナムコの歴史

- 1996 7月** ・日本最大級のビルイン型テーマパーク「ナムコ・ナンジャタウン」を東京・池袋にオープン

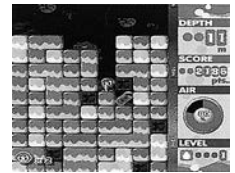


「ナムコ・ナンジャタウン」

- ・スペイン、フランス、ドイツ、イスラエルに子会社を設立  
・都市型複合アミューズメント施設「ナムコ・ワンダータワー京都店」を出店  
**1997 1月** ・日活（株）と資本提携（2005年に解消）  
・北米市場における複合型アミューズメント施設経営を行うためXS ENTERTAINMENT INC. 設立  
**8月** ・英国ロンドンの旧市庁舎内に大型エンターテインメント施設「ナムコ・ステーション」カウンティホール店を出店  
・米国CG学会「SIGGRAPH」にCG映像3作品入選  
**1999 8月** ・ドリームキャスト向け武器格闘ゲーム「ソウルキャリバー」発売  
**10月** ・家庭用ゲーム開発会社（株）モノリスソフト設立  
**11月** ・バリアフリーエンターテインメント構想を提唱し、遊びと福祉の融合を目指し介護ビジネスに参入  
**12月** ・i モード向けに携帯電話サイト「ナムコ・ステーション」を開設。コンテンツ事業を拡充  
・パチンコ機用液晶ユニットの供給を開始

## 2000年代

- 2000 3月** ・プレイステーション2向け「リッジレーサーV」をハードと同時発売  
**4月** ・デジタルハリウッド（株）と共同でゲームスクール「ナムコDHゲームラボ」開校  
・環境機器の開発などを行う（株）ナムコ・エコロテック設立  
**6月** ・家庭用ゲーム「ミスタードリラー」をハード3機種向けに同時発売  
**8月** ・ソニー・コンピュータエンタテインメントとプレイステーション2との共通性を持つ基板「システム246」を共同開発  
**10月** ・シャープ（株）のザウルス向けに「バックマン」配信を許諾



「ミスタードリラー」

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.



## バンダイの歴史

### 2000年代

- 2000 3月**
- ハビネットが東京証券取引所第1部に上場
  - 韓国にBANDAI KOREA CO., LTD. を設立
  - iモード向けコンテンツが人気を集め、有料加入者数が100万人を突破
- 4月**
- ネットワーク事業部設立
  - キャラクター研究所を設立
- 6月**
- (株) 創通エージェンシー (現 (株) 創通) に出資
- 9月**
- バンダイよりネットワーク事業を分社し、バンダイネットワークス (株) を設立
- 10月**
- (株) バンプレストが東京証券取引所第2部に上場
  - セイカノート (株) と資本提携

- 2001 3月**
- BHK TRADING LTD. 設立
- 7月**
- 「ガシャポンHGシリーズ」の累計販売数が1億個を突破
- 8月**
- キャラクターカルチャーイベント「C3 PRE」で1/12ザク (全高約1.5m) を出展し話題に



「ハイパーハイブリッドモデルMS-06F ZAKU II」  
© 創通・サンライズ

- 11月**
- バンダイビジュアルがJASDAQ上場

- 2002 3月**
- オンデマンド配信会社 (株) バンダイチャンネルを設立
- 7月**
- (株) ツクダオリジナルと資本提携
  - バンプレストが東京証券取引所第1部に上場

- 2003 3月**
- (株) ツクダオリジナルと(株) ワクイコーポレーションが営業統合し、(株) パルボックスに社名変更
- 4月**
- ユタカが (株) ポピーに社名変更
  - オリジナルキャラクター「.hack」のゲームソフトが日米で累計100万本を出荷



©Project .hack

## ナムコの歴史

- 2000 12月**
- 東京・台場に「南夢宮電子遊戯世界東京皮蛋城」を出店
  - インターネット空間「知・好・楽」を名古屋に出店 (2011年譲渡)
  - プレイステーション2向け「MotoGP」発売

- 2001 2月**
- 業務用ゲーム「太鼓の達人」が登場



「太鼓の達人」  
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

- 10月**
- (株) ベネッセコーポレーションとの協業により末就学児向けコミュニケーションパーク「しましまタウン」を川崎市に出店

- 2001**
- 新空間プロデュース集団「チームナンジャ」を編成。第1弾として「横濱カレーミュージアム」を受注 (事業主体: (株) マタハリ)

- 2002 1月**
- 家庭用ゲーム「ことばのバズルもじびったん」発売

- 2月**
- 任天堂 (株) と家庭用ゲーム事業で業務提携

- 高画質シールプリント機「美肌惑星」登場

- 「ナムコ・ワンダーパーク札幌」出店



「美肌惑星」  
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

- 5月**
- 代表取締役社長に高木九四郎が就任

- 7月**
- ナムコ・ナンジャタウン内に「池袋餃子スタジアム」オープン



「池袋餃子スタジアム」

- 11月**
- プレイステーション2向けに「テイルズ オブ デスティニー 2」発売

- 2003 3月**
- 家庭用ゲームの開発会社 (株) ナムコ・テイルズスタジオ設立

- 家庭用ゲーム「ソウルキャリバーII」をハード3機種向けに同時発売

- 7月**
- 最大6人まで同時プレイ可能な大型プライズゲーム「ビッグスウィートランド」登場

## 沿革

注：バンダイとナムコの経営統合以前のグループ会社の歴史  
社名・地名は記載年月当時のもの

## バンダイの歴史

- 2003**
- 5月** ・菓子メーカーの(株)東ハトに出資
  - 7月** ・キャラクターミュージアム「バンダイミュージアム」オープン(2006年8月営業終了)
  - 8月** ・世界2位のブロックメーカー・メガブロック社と提携し、ブロック事業初参入
    - ・バンダイビジュアル製作参加の「座頭市」が第60回ベネチア国際映画祭で監督賞受賞
  - 10月** ・バンダイチャンネルの有料視聴数300万話突破
  - 12月** ・バンダイネットワークスがJASDAQ上場
    - ・バンダイビジュアルが東京証券取引所第2部に上場
- 2004**
- 3月** ・「かえってきた! たまごっちプラス」発売
    - ・「機動戦士ガンダム」シリーズ家庭用ゲーム累計出荷数2,000万本突破
  - 4月** ・新本社ビル完成
    - ・軽井沢にアンティーク・トイを展示した「ワールドトイミュージアム」オープン(2007年11月閉館)
    - ・バンプレストが浅草・花やしき事業承継の基本契約を締結
  - 5月** ・バンダイビジュアル製作参加の「誰も知らない」主演の柳楽優弥さんがカンヌ国際映画祭で最優秀男優賞受賞
    - ・中国・上海「動漫形象博覧会」に参加。中国初のキャラクターイベント。9日間で10万人集客
    - ・カードダス「金色のガッシュベル!! THE CARD BATTLE」累計販売数3億枚突破
- 
- ©雷句誠 / 小学館・フジテレビ・東映アニメーション
- 7月** ・「スチームボーイ」(大友克洋監督)公開
    - ・(株)サンリオのキャラクター「シナモロール」の包括的マスターライセンス契約締結
  - 11月** ・「祝ケータイかいっすー! たまごっちプラス」発売
    - ・劇団飛行船の活動を支援
- 2005**
- 4月** ・メガハウスにバルボックスが営業の一部を譲渡


## ナムコの歴史

- 2003**
- 8月** ・ニンテンドーゲームキューブ向け「テイルズ オブ シンフォニア」発売
  - 11月** ・東京都目黒区に「自由が丘スイーツフォレスト」オープン
  - 12月** ・対戦型ビデオゲーム機「ドラゴンクロニクル」登場
- 2004**
- 2月** ・大阪梅田に「浪花餃子スタジアム」オープン
  - 3月** ・プレイステーション2向け「塊魂」発売
- 
- 「塊魂」  
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
- ・ナムコ・ホームテックとフラッグシップ社がPCゲームの開発・販売についてパートナー契約締結
  - 7月** ・レーシングゲーム機「湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE」登場
  - 10月** ・デイスターサービスセンター「かいかや」を神奈川県横浜市に開設
  - 12月** ・兵庫県神戸市に「神戸スイーツハーバー」オープン
- 2005**
- 2月** ・千葉県船橋市に「東京バン屋ストリート」オープン
  - 4月** ・代表取締役社長に石村繁一が就任

## バンダイナムコグループの歴史

### 2005年5月～

- 2005**
- 5月** • バンダイとナムコの経営統合を発表
  - 9月** • バンダイとナムコの経営統合により、持株会社(株)バンダイナムコホールディングスを設立し、代表取締役社長に高須武男が就任。バンダイナムコグループ誕生
  - 11月** • 「機動戦士ガンダムSEED DESTINY」セルDVD第10巻までの累計出荷数が100万枚突破
  - 12月** • バンダイ、ナムコにおける関連会社株式管理業務の一部を会社分割により、バンダイナムコホールディングスへ移管
- 
- © 創通・サンライズ
- 2006**
- 新型カードダスマシン「データカードダス」が人気に
  - 1月** • 北米の組織再編を実施。Namco Holding Corp. を社名変更したNAMCO BANDAI Holdings (USA) Inc. が地域持株会社に
  - バンダイナムコホールディングスがバンダイロジカルを完全子会社化
  - 2月** • バンダイビジュアルが東京証券取引所第1部に上場
  - 3月** • プラモデル生産拠点「バンダイホビーセンター」が静岡県静岡市にオープン
  - 「たまごっちプラス」シリーズの全世界累計販売数が2,000万個突破
  - ナムコから施設事業を新設分割し、新生・(株)ナムコ設立
  - バンダイの家庭用ゲーム部門と、ナムコの家庭用ゲーム・業務用ゲーム・携帯電話ゲーム部門などを統合し、(株)バンダイナムコゲームスを設立
  - 5月** • 音楽会社の(株)ランティスを子会社化
  - (株)バンダイナムコワイルが障がい者の雇用の促進等に関する法律に定める特例子会社に認定
  - 6月** • バンダイナムコホールディングスがバンプレストを完全子会社化
  - 9月** • アミューズメントとキャラクターマーチャンダイジングが融合した大型施設「ナムコワンダーパークヒーローズベース」(神奈川県川崎市)オープン
  - バンダイが(株)シー・シー・ピーを子会社化
  - 11月** • バンダイナムコゲームスとバンプレストの共同開発による業務用ゲーム「機動戦士ガンダム 戦場の絆」導入
- 
- © バードスタジオ / 集英社・東映アニメーション
- 2007**
- 1月** • 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

- 2007**
  - 3月** • バンダイナムコホールディングスが、東映(株)、東映アニメーション(株)、(株)角川グループホールディングスとの資本・業務提携を強化
  - 4月** • バンダイが「おもちゃのまちバンダイミュージアム」(栃木県)を運営開始
  - 5月** • バンダイ、石森グループ、伊藤忠商事(株)が資本・業務提携
  - バンダイナムコホールディングスが(株)不二家の株式を取得
  - 8月** • バンダイビジュアル製作参加の「監督・ぼんざい!」が第64回ベネチア国際映画祭にて「GLORY TO THE FILMMAKER! 賞」を受賞
  - 11月** • 自販機カプセルトイ「アースカプセル昆虫採集」が「第4回エコプロダクツ大賞」のエコプロダクツ部門で農林水産大臣賞を受賞
  - 12月** • 家庭用ゲーム「テイルズ オブ」シリーズが全世界累計販売数1,000万本を突破
- 2008**
- 1月** • バンダイと(株)ティー・ワイ・オー、(株)円谷プロダクションが資本・業務提携
  - 2月** • バンダイナムコホールディングスがバンダイネットワークスとバンダイビジュアルを株式交換により完全子会社化
  - 4月** • バンプレストの家庭用ゲーム・業務用ゲーム事業をバンダイナムコゲームスに移管統合。景品事業を中心に展開する新生バンプレストを設立
  - グループ主要会社の管理機能をバンダイナムコホールディングスに集約
  - 香港にアミューズメント施設「ワンダーパークプラス」をオープン
  - 玩具の生産における管理・品質保証強化を目的にBANDAI (SHENZHEN) CO., LTD. 設立
  - 7月** • PS3・Xbox 360用ソフト「ソウルキャリバーIV」を発売、200万本を突破
- 
- ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
- 9月** • カードゲーム「Battle Spirits」発売
  - 10月** • BD・DVDソフト「コードギアス 反逆のルルーシュ」シリーズ累計100万枚を突破
  - 11月** • 「BEN10」の玩具が世界市場で大ヒット

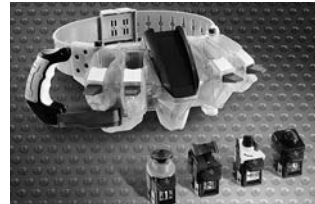
## 沿革

注：社名・地名は記載年月当時のもの

## バンダイナムコグループの歴史

- 2009 2月** • Infogrames Entertainment SA の子会社のAtari Europe SAS が新設するゲームソフト販売会社への NAMCO BANDAI Games Europe S.A.S. による出資に関する株式売買契約を締結
- 3月** • サンスター文具(株)との資本業務提携に伴い、文具事業を行う(株)セイカを解散
- バンダイナムコゲームスが(株)ディースリーを子会社化
- バンダイナムコグループの「ガンダム30周年プロジェクト」を発表
- バンダイナムコホールディングスが東京証券取引所開催の2008年度「東証ディスクロージャー表彰」を受賞
- 4月** • 3カ月のグループ中期計画をスタート
- バンダイナムコホールディングス代表取締役会長に高須武男が、代表取締役社長に石川祝男が就任
- バンダイナムコゲームスを存続会社、バンダイネットワークスを消滅会社とする吸収合併を実施
- バンダイビジュアルを存続会社、(株)アニメチャンネルを消滅会社とする吸収合併を実施
- (株)かいかや設立。ナムコの高齢者介護事業を承継
- 7月** • 「GREEN TOKYO ガンダムプロジェクト」の一環として、東京都の潮風公園に18メートルのガンダムの実物大立像を設置
- 
- © 創通・サンライズ
- NAMCO BANDAI Partners S.A.S. を完全子会社化
- 10月** • (株)バンダイナムコオンラインを設立
- 12月** • 中南米における玩具ホビー事業強化を目的に、メキシコに BANDAI CORPORACION MEXICO S.A.de C.V. 設立
- 2010 2月** • バンダイナムコグループ・リスタートプランを発表
- 「機動戦士ガンダムUC(ユニコーン)」シリーズの世界同時期クロスメディア展開スタート
- 4月** • (株)バンダイナムコライブクリエイティブを設立
- ガンダム初のオフィシャルカフェ「GUNDAM Café」が秋葉原にオープン
- キャラクターパッケージ型遊戯施設第1弾として「たまごっちアイドルパーク」「なりきりアスレチック ウルトラヒーローズ」を導入開始
- 11月** • 家庭用ゲーム「NARUTO -ナルト- 疾風伝ナルティメット ストーム2」のワールドワイドでの出荷本数が発売1ヵ月で100万本を突破
- 2011 4月** • (株)バンプレソフトと(株)ベックが統合し、(株)B.B. スタジオに

- 2011** • 仮面ライダーシリーズの商品が大ヒット



「変身ベルト DX フォーゼドライバー」  
©2011 石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映

- サンライズ製作のTVアニメ「TIGER & BUNNY」がヒット



©SUNRISE/T&B PARTNERS

- 2012 4月** • 「挑戦・成長・進化」をビジョンに掲げた中期計画をスタート
- バンダイナムコホールディングスの代表取締役社長に石川祝男が、代表取締役副社長に上野和典が就任
- バンダイナムコゲームスのコンテンツ開発部門を分社化し、(株)バンダイナムコスタジオを設立
- 東京・台場にガンダムシリーズの最先端エンターテインメントスペース「ガンダムフロント東京」オープン
- 9月** • BANDAI PHILIPPINES INC. 設立
- 2012** • 「アイドルマスター」が家庭用ゲーム、ソーシャルゲームなどさまざまなカテゴリーで話題に
- グループオリジナルIP「アイカツ!」関連商品がヒット



©BNP/BANDAI, DENTSU, TV TOKYO

- 2013 3月** • NAMCO BANDAI Studios Vancouver Inc. と、NAMCO BANDAI Studios Singapore Pte. Ltd. 設立
- 6月** • 米国で新作アニメ「PAC-MAN and the Ghostly Adventures」放映開始
- 7月** • 東京・池袋に「J-WORLD TOKYO」オープン
- 「ナンジャタウン」リニューアルオープン



© BANDAI NAMCO Amusement Inc.



- 2013 8月 • 浅草花やしきが開園160周年を迎え、記念イヤー企画を実施
- 10月 • バンダイがサンスター文具を子会社化

- 2013 • 映像音楽コンテンツ「ラブライブ！」が人気に



©2013 プロジェクトラブライブ!

- 2014 1月 • 劇場版「THE IDOLM@STER MOVIE」がヒット
- 第86回米国アカデミー賞短編アニメーション部門にオムニバス映画「SHORT PEACE (ショートピース)」より「九十九 (つくも)」がノミネート
- 3月 • 「機動戦士ガンダム35周年プロジェクト」発表
- バンダイナムコホールディングスが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
- 4月 • バンダイナムコゲームスを含むグループ31社の社名英文表記を変更
- 6月 • バンダイナムコホールディングスの社名英文表記をBANDAI NAMCO Holdings Inc. に変更
- 8月 • なぞとき専用施設「なぞともCafe」オープン
- 9月 • アニソン施設「アニオンステーション」オープン
- 10月 • インドネシアにPT BANDAI NAMCO INDONESIA 設立
- 国内でスマートフォン向けゲームアプリケーションが人気に。海外でアジア向けなどネットワークコンテンツ本格展開に着手

- 2014 • 「妖怪ウォッチ」関連商品が大ヒットし、アジアでの販売もスタート



©L5/YWP-TX

- 2015 1月 • 中国上海にBANDAI NAMCO (SHANGHAI) CO., LTD. 設立
- 4月 • 「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
- アジア地域の主要拠点の社名をバンダイナムコ地域名に統一
- バンダイナムコゲームスが(株)バンダイナムコエンターテインメントに社名変更
- サンライズのキッズ・ファミリー向け作品制作部門を分社化し(株)バンダイナムコピクチャーズ設立
- バンダイナムコライブクリエイティブが(株)グラントスラムを子会社化

- 2015 5月 • バックマンが生誕35周年を迎える
- 6月 • バンダイナムコホールディングスの代表取締役会長に石川祝男が、代表取締役社長に田口三昭が就任
- 8月 • ランティスが(株)ハイウェイスターを子会社化
- スマートフォン向けゲームアプリケーション「アイドルリッシュセブン」配信開始。グループオリジナルIPとして展開しヒット
- 9月 • バンダイナムコグループが設立10周年を迎える
- スマートフォン向けゲームアプリケーション「アイドルマスター シンデレラガールズ スターライトステージ」が配信開始から1週間で400万DLを突破



©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

- 10月 • BANDAI NAMCO INDIA PRIVATE LIMITED 設立
- 11月 • バンダイが「平成27年度第9回製品安全対策優良企業表彰」の「大企業製造・輸入事業者部門」における最上位賞「経済産業大臣賞」を受賞。3度にわたる受賞で同部門初の「製品安全対策ゴールド企業」に認定
- 「ガールズ&パンツァー劇場版」が公開され、1年以上にわたるロングラン上映を記録
- 12月 • 「ラブライブ！」から生まれたμ'sが第66回NHK紅白歌合戦に出場
- 2015 • 35周年を迎えた「ガンブラ」が日本を含むアジアで人気拡大
- 「鉄拳」・「テイルズ オブ」シリーズが20周年を迎える

- 2016 1月 • バンダイナムコホールディングスなどグループ5社の本社機能を東京都港区に順次移転
- 2月 • 家庭用ゲーム「ドラゴンボール ゼノバース」が累計販売数300万本を突破





©バードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©バードスタジオ/集英社 ©[2013ドラゴンボールZ]製作委員会 ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

- 4月 • ランティスが(株)アミューズと、フランスに合弁会社AmuseLantis Europe S.A.S. を設立
- アジア地域の組織再編を実施。BANDAI NAMCO Holdings ASIA CO., LTD. が地域持株会社に
- (株)ウィズを子会社化
- 東京・台場にVRエンターテインメント研究施設「VR ZONE Project i Can」を期間限定でオープン

## 沿革

注：社名・地名は記載年月当時のもの

## バンダイナムコグループの歴史

- 2016 5月** ・バンダイナムコエンターテインメントと(株)フロム・ソフトウェアが共同開発した家庭用ゲーム「DARK SOULS Ⅲ」がワールドワイド累計出荷300万本を突破
- 10月** ・スマートフォン向け人気ゲームアプリケーション「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」がワールドワイドで1億ダウンロードを突破
- 2016** ・「たまごっち」・「ナンジャタウン」が20周年を迎える
- 
- © バードスタジオ・集英社・フジテレビ・東映アニメーション  
© BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
- 2017 1月** ・ナムコ創業者の中村雅哉が死去(1月22日、享年91歳)
- 3月** ・バンダイナムコホールディングス代表取締役会長石川祝男がフランス政府よりレジオン・ドヌール勲章シュヴァリエを受章
- ・アニソン専門定額配信サービス「ANIUTa(アニユータ)」がサービスを開始し、ランティスとサンライズ音楽出版(株)が参画
- 4月** ・欧州大陸地域において、事業会社機能と持株会社機能を分離する体制がスタート
- ・(株)バンダイナムコテクニカ設立
  - ・次世代型アスレチック施設「SPACE ATHLETIC TONDEMI」オープン
- 7月** ・新宿にVRエンターテインメント施設「VR ZONE SHINJUKU」を期間限定でオープン
- 
- © BANDAI NAMCO Amusement Inc.
- 8月** ・バンダイナムコエンターテインメントと(株)ドリコムの間共同出資により(株)BXD設立
- ・東京・台場に国内初の「ガンブラ」を主体とした公式総合施設「THE GUNDAM BASE TOKYO」をオープン
  - ・VR施設の中小型店舗「VR ZONE Portal」展開スタート。ロンドンに海外1号店がオープン
- 9月** ・バンダイビジュアルが(株)アクタスの子会社化
- ・東京・台場にて「実物大ユニコーンガンダム立像」の展示を開始
- 12月** ・中国に持株会社 BANDAI NAMCO Holdings CHINA CO., LTD. を設立
- 2018 2月** ・(株)BANDAI SPIRITS設立。バンダイのハイターゲット事業とバンプレストのロト・新規事業を移管(移管は4月)
- 4月** ・「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
- ・ナムコにバンダイナムコエンターテインメントのアミューズメント機器事業を統合し、社名を(株)バンダイナムココアミュージメントに変更
  - ・バンダイビジュアルとランティスが統合し、社名を(株)バンダイナムコアーツに変更
  - ・グランドスラムをバンダイナムコライブクリエイティブに統合
  - ・「バンダイナムコアクセラレーター」をスタート
  - ・バラエティスポーツ施設「VS PARK」が大阪・EXPO CITY内にオープン
  - ・BXDが開発・運営を行うスマートフォン向けブラウザゲームプラットフォーム「enza」がサービスイン
- 7月** ・サンライズとLEGENDARYが「機動戦士ガンダム」シリーズの実写映画の共同開発を発表
- 9月** ・サンライズがCG制作会社(株)サブリメーションに資本参加
- 10月** ・北米におけるハイターゲット向け玩具事業強化を目的に、BANDAI NAMCO Collectibles LLCを設立
- ・(株)バンダイナムコネットワークサービス、(株)バンダイナムコアミューズメントラボ設立
- 11月** ・バンダイナムココンテンツファンド有限責任事業組合設立
- ・(株)ロジバルエクスプレスが「平成30年度エコドライブ活動コンクール」において「国土交通大臣賞」を受賞
- 2018** ・バンダイナムコグループ、(株)集英社、東映アニメーション(株)が北米7都市で「DRAGON BALL NORTH AMERICA TOUR」を開催
- 2019 3月** ・アニメーション製作会社(株)SUNRISE BEYOND設立
- 4月** ・BANDAI SPIRITSを存続会社、バンプレストを消滅会社とする吸収合併を実施
- ・(株)ブレックスを存続会社、ウィズを消滅会社とする吸収合併を実施
  - ・(株)バンダイナムコセブンス、(株)バンダイナムコ研究所設立
  - ・サンライズ音楽出版が(株)サンライズミュージックに社名変更
  - ・「ガンブラ」(リアルシリーズ)の累計出荷数が5億個を突破
- 5月** ・家庭用ゲーム「テイルズオブ」シリーズが全世界累計販売本数2,000万本を突破

- 2019 7月 •ガンダム公式 YouTube チャンネル「ガンダムチャンネル」を開設



©創通・サンライズ

- 8月 •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  
 •バンダイナムコエンターテインメントが「B.LEAGUE」所属のプロバスケットボールチーム「島根スサノオマジック」の経営権を獲得
- 9月 •欧米向けモバイルコンテンツの開発・マーケティングを行う BANDAI NAMCO Mobile S.L. をスペインに設立
- 10月 •バンダイナムコホールディングスと(株)集英社による共同出資会社 SHUEISHA BANDAI NAMCO (SHANGHAI) CO., LTD. を設立  
 •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  
 •バンダイが(株)ハートを完全子会社化
- 11月 •バンダイナムコアーツの音楽レーベル「ランティス」が20周年を迎える
- 12月 •ドバイ万博日本館アンバサダーに「ガンダム」が任命
- 2019 中国・上海に、トイホビー事業、リアルエンターテインメント事業、IPクリエイション事業の拠点を順次設立  
 •世界8都市を巡る「DRAGON BALL」のイベントツアー「DRAGON BALL WORLD ADVENTURE」を開催



©バードスタジオ / 集英社・フジテレビ・東映アニメーション

- 「機動戦士ガンダム」が40周年を迎える



©創通・サンライズ

- 2020 3月 •(株)創通を完全子会社化  
 •BXDを完全子会社化
- 5月 •フロム・ソフトウェアとの共同開発による家庭用ゲーム「DARK SOULS III」が全世界累計販売本数1,000万本を突破
- 8月 •次期中期計画のスタート時期の変更とユニット再編を発表
- 2020 •「バックマン」、「ガンブラ」が40周年を迎える

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



Printed in Japan