



BANDAI NAMCO Group

ファクトブック 2021

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／

エンターテインメントユニット（デジタル事業）／

エンターテインメントユニット（トイホビー事業）

06 IPプロデュースユニット

（映像音楽事業／クリエイション事業）

IPプロデュースユニット（映像音楽事業）／

IPプロデュースユニット（クリエイション事業）／

アミューズメントユニット

2 関連市場データ

エンターテインメントユニット（デジタル事業）

07 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／

家庭用ゲーム市場

エンターテインメントユニット（トイホビー事業）

08 玩具市場

09 プラモデル市場／フィギュア市場／

カプセルトイ市場／カード市場

10 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

IPプロデュースユニット（映像音楽事業）

10 映像ソフト市場／音楽コンテンツ市場

IPプロデュースユニット（クリエイション事業）

11 アニメ市場

アミューズメントユニット

11 業務用ゲーム市場／アミューズメント施設市場

3 ESGデータ

バンダイナムコグループCSR重要項目別

2021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 2021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CO₂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

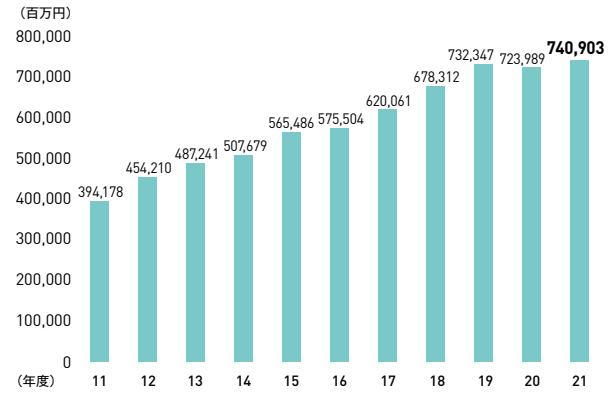
26 バンダイナムコグループの歴史

業績情報

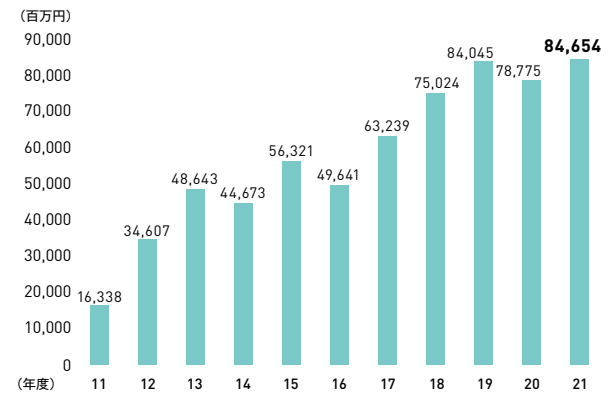
3月31日に終了した会計年度
注：記載されている数値は、端数を切り捨てた値です。

連結業績の推移

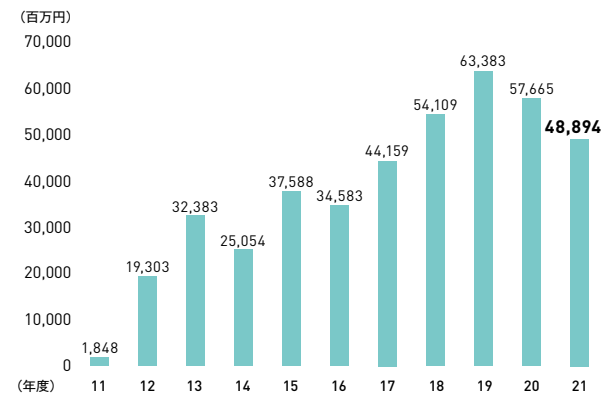
売上高



営業利益

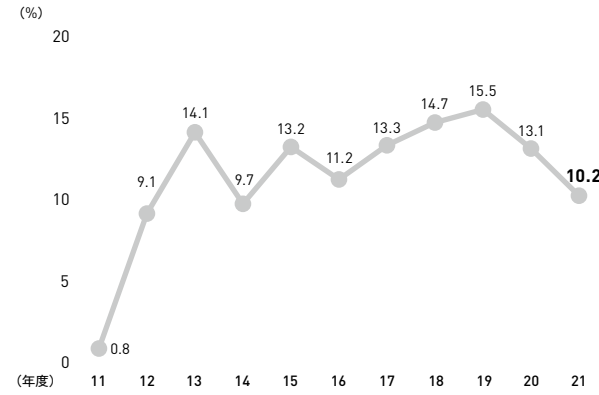


親会社株主に帰属する当期純利益

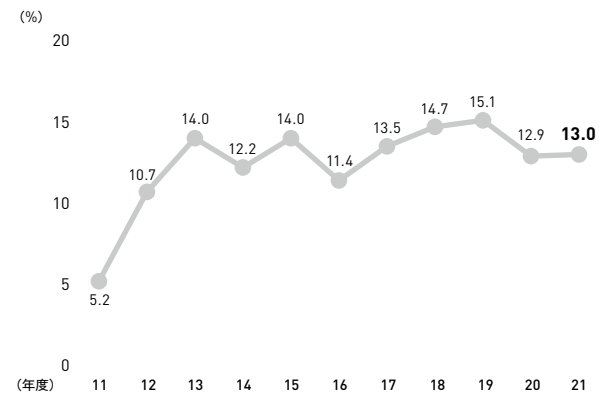


経営指標

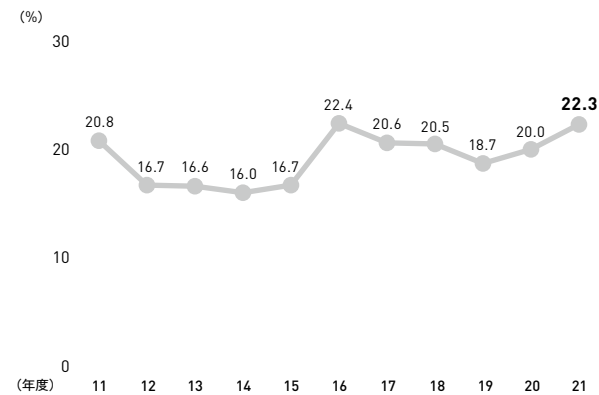
ROE (自己資本当期純利益率)



ROA (総資産経常利益率)

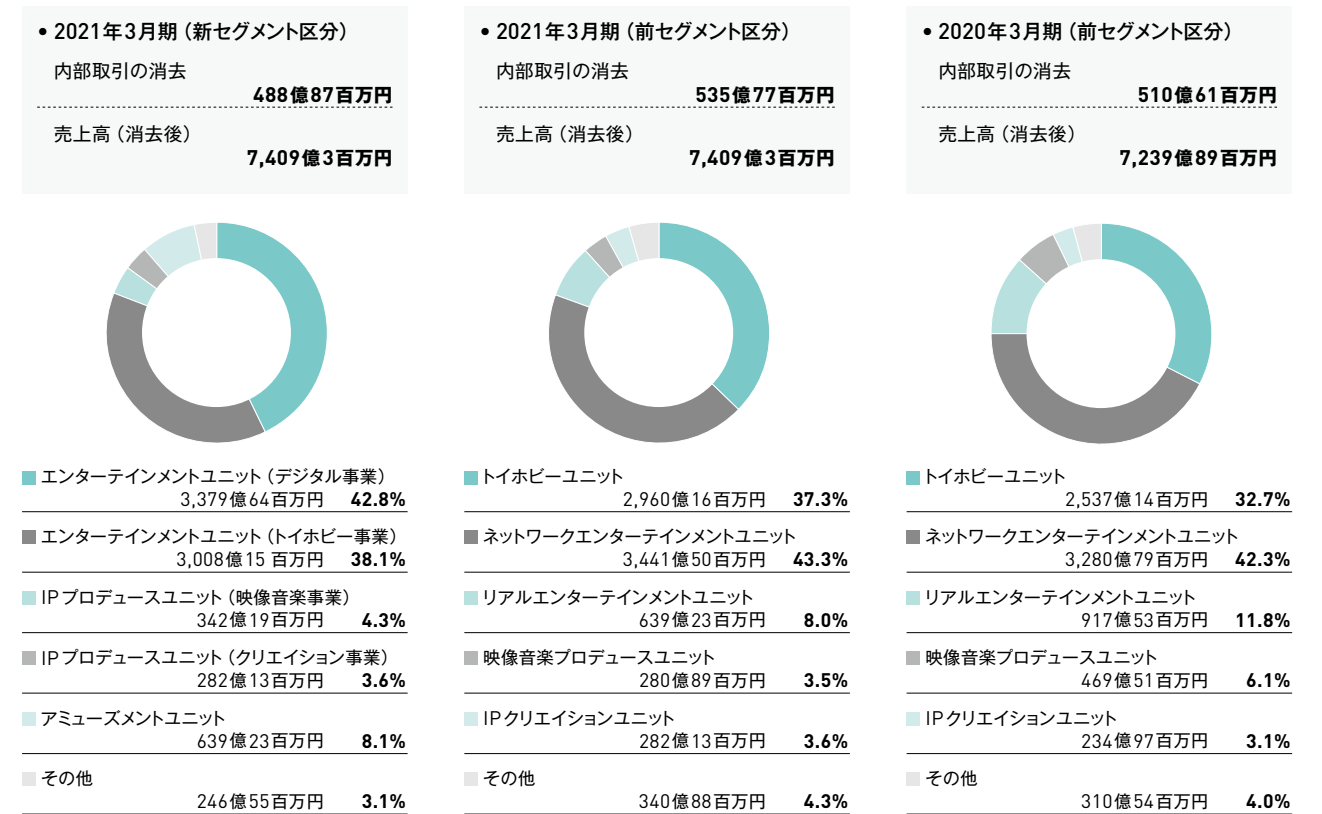


海外売上高比率



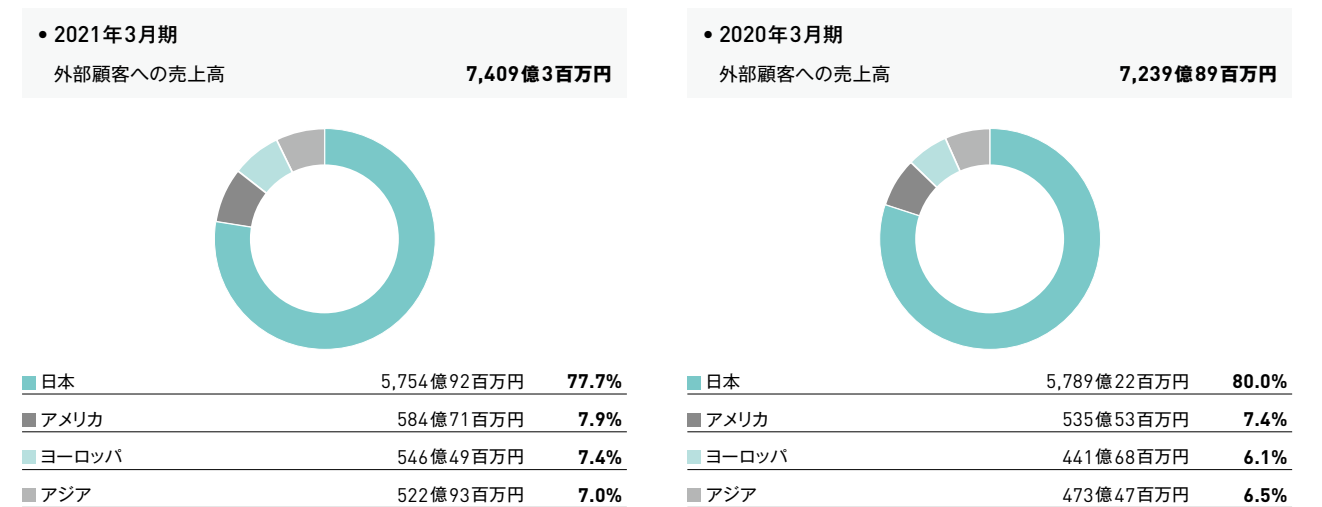
カテゴリ別売上高

セグメント別売上高 (連結)



注：円グラフはセグメント間取引消去前売上高で記載

地域別売上高



注：円グラフは外部顧客の売上高で記載。地域別売上高は管理数値をベースとした概算値

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)	
	2020年3月期	2021年3月期
「アイカツ!」シリーズ	32	20
「ウルトラマン」シリーズ	78	86
「仮面ライダー」シリーズ	312	289
「機動戦士ガンダム」シリーズ	781	950
「スーパー戦隊」シリーズ	68	52
それいけ! アンパンマン	99	87
「DRAGON BALL」シリーズ	1,349	1,274
NARUTO ナルト	130	214
「プリキュア」シリーズ	84	66
ワンピース	349	380

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)	
	2020年3月期	2021年3月期
「仮面ライダー」シリーズ	285	243
「機動戦士ガンダム」シリーズ	357	410
それいけ! アンパンマン	94	83
「DRAGON BALL」シリーズ	207	154
「プリキュア」シリーズ	83	66
ワンピース	79	71

注:セグメント間取引消去前売上高を記載

FACTS & FIGURES

エンターテインメントユニット(デジタル事業)

• 主要カテゴリー別売上高 (億円)

	2020年3月期	2021年3月期
ネットワークコンテンツ	2,009	2,077
家庭用ゲーム	990	1,181

• ネットワークコンテンツ タイトル数 (2021年3月期末時点、国内合計)

SNS	6タイトル
アプリ(Google Play向け)	34タイトル
アプリ(App Store向け)	34タイトル

注:2021年3月期より集計方法を見直しています。

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)

・「スーパーロボット大戦」シリーズ
1991.4 ~ 2021.3までの累計出荷本数 1,924万本

・「鉄拳」シリーズ
1995.3 ~ 2021.3の累計出荷本数 5,251万本

・「テイルズ オブ」シリーズ
1995.12 ~ 2021.3の累計出荷本数 2,484万本

・「ナルティメットストーム」シリーズ
2009.1 ~ 2021.3までの累計出荷本数 2,080万本

・「ダークソウル」シリーズ
2011.9 ~ 2021.3の累計出荷本数 2,934万本

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)

• 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 ~ 2021.3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 ~ 2021.3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 ~ 2021.3累計 2,500万ダウンロード

・NARUTO×BORUTO 忍者BORUTAGE
2017.11 ~ 2021.3累計 3,500万ダウンロード

・ドラゴンボール レジェンズ
2018.5 ~ 2021.3累計 4,000万ダウンロード

エンターテインメントユニット(トイホビー事業)

株式会社バンダイ

玩具

・ウルトラマンソフビヒーロー & 怪獣
1983 ~ 2021.3 1億187万個

・スーパー戦隊シリーズ合体変形ロボット
1979 ~ 2021.3 3,089万個

・デジタルモンスター本体シリーズ
1997.6 ~ 2021.3 1,431万個

・仮面ライダー変身ベルト(平成・令和ライダー)
2000.2 ~ 2021.3 1,450万個

・初代たまごっち(海外含む)
1996.11 ~ 1999.3 4,000万個

・たまごっち(海外含む)
2004.3 ~ 2021.3 4,373万個

・ドンジャラシリーズ
1984 ~ 2021.3 392万個

・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 ~ 2021.3 239万個

カプセルトイ(ガシャポン)

・ガシャポン(100円~500円)
1977 ~ 2021.3の累計出荷数 37億1,050万個

・HG・DG・HBG(リアルフィギュア)シリーズ
1994.9 ~ 2021.3の累計出荷数 3億10万個

・カプセルレスシリーズ
2015.10 ~ 2021.3の累計出荷数 5,002万個

カード・トレーディングカード

・カードダスシリーズ
1988 ~ 2021.3の累計出荷数 177億6,740万枚

・データカードダスシリーズ
2005.3 ~ 2021.3のカード累計出荷数 27億4,858万枚

食品玩具(食玩)

・食玩(全商品)
1995 ~ 2021.3の累計出荷数 26億5,524万個

菓子・食品

・クレヨンしんちゃんチョコビシリーズ
2005.3 ~ 2021.3の累計出荷数 2億2,702万個

・キャラバキシリーズ
2017.10 ~ 2021.3の累計出荷数 6,084万個

・キャラデコ(ケーキ)シリーズ
1994 ~ 2021.3の累計出荷数 1,143万個

・食ベマス(和菓子)シリーズ
2015.4 ~ 2021.3の累計出荷数 1,047万個

アパレル

・Tシャツシリーズ
1991 ~ 2021.3の累計出荷数 4,586万枚

・変身シリーズ
1991 ~ 2021.3の累計出荷数 1,138万枚

・光るパジャマシリーズ
2007.10 ~ 2021.3の累計出荷数 706万枚

生活用品

・子ども用シャンプー
1988 ~ 2021.3の累計出荷数 9,292万個

・びっくらたまご(たまご型炭酸ガス入浴剤)
2002.3 ~ 2021.3の累計出荷数 1億3,940万個

・ベルサイユのばらキッドアイライナーシリーズ(海外含む)
2007.9 ~ 2021.3の累計出荷数 680万本

商品・サービスデータ

株式会社BANDAI SPIRITS

コレクターズフィギュア

- ・超合金魂
1997.12～2021.3の累計出荷数 341万個
- ・聖闘士聖衣神話（セイントクロスミス）
2003.11～2021.3の累計出荷数 545万個
- ・ROBOT魂
2008.10～2021.3の累計出荷数 550万個
- ・S.H. Figuarts
2008.2～2021.3の累計出荷数 1,437万個

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
2021年3月期末現在 7億1,484万個
- ガンダム（リアル）シリーズのプラモデル
1980.7～2021.3の累計出荷数 5億3,824万個
- ガンダム（SD）シリーズのプラモデル
1987.7～2021.3の累計出荷数 1億7,660万個
- ・Figure-riseシリーズ
2009.12～2021.3の累計出荷数 511万個

プライズ

- ・2021年3月期プライズ化アイテム数
総アイテム数 1,171点
- 造形品（フィギュアなど） 511点
- 縫製品（ぬいぐるみなど） 430点
- 雑貨品 230点

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）
2003.10～2021.3の累計出荷数 879万個
- ・ガンダムアクションフィギュア
2000.1～2021.3の累計出荷数 1,575万個
- ・ガンダムプラモデル
2000.1～2021.3の累計出荷数 8,485万個
- ・WEBサービス「GUNDAM.INFO」
2011.3～2021.3の映像作品視聴実績 17億1,085万視聴

株式会社メガハウス

- ・オセロシリーズ
1973～2021.3の累計出荷数 2,560万個
- ・ルービックキューブシリーズ
1980～2021.3の累計出荷数 1,440万個

株式会社シー・シー・ピー

- ・SWEEPLUSクリーナーシリーズ
2011.8～2021.3の累計出荷数 180万台
- ・コードレス回転モップクリーナーシリーズ
2015.7～2021.3の累計出荷数 86万台

サンスター文具株式会社

- ・ぬりえシリーズ
2009.7～2021.3の累計出荷数 8,743万冊
- ・STICKYLEシリーズ（スティック型文具）
2010.11～2021.3の累計出荷数 1,070万個

株式会社ハート

- ・季節催事向け商品出荷実績
2020年クリスマス向け菓子 106アイテム、380万個
2021年バレンタインデー向け菓子 175アイテム、410万個
2021年ホワイトデー向け菓子 102アイテム、170万個

IPプロデュースユニット（映像音楽事業／クリエイション事業）

- ・カテゴリ別売上高 (億円)

	2020年3月期	2021年3月期
パッケージ販売	152	98
アニメ制作・ライセンス・配信・イベント他	515	465
合計	667	563

IPプロデュースユニット（映像音楽事業）

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
1987.12～2021.3の累計販売数 2,092万本・枚
- ・「ウルトラマン」シリーズ
1988.1～2021.3の累計販売数 848万本・枚
- ・2021年3月期映像パッケージソフト全体
2020.4～2021.3の累計販売数 91万本・枚
- ・総作品点数・総時間（2021年3月期末現在）
- ・著作権保有コンテンツ数 1,157作品
- ・著作権保有コンテンツ総時間数 4,341時間

- ・総管理楽曲数（2021年3月期末現在）
 - ・原盤管理楽曲数 約47,100曲
 - ・出版管理楽曲数 約25,000曲
- 注：2017年3月期より自社管理楽曲を集計（共同管理楽曲、CD未収録楽曲を除く）

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）
2002.10～2021.3累計 5億3,417万5,416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
2021年3月期末現在 4,513作品

IPプロデュースユニット（クリエイション事業）

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（2021年3月期末現在）>

- ・著作権保有コンテンツ数 342作品
- ・著作権保有コンテンツ総時間数 2,765時間

アミューズメントユニット

- ・主要カテゴリ別売上高 (億円)

	2020年3月期	2021年3月期
業務用ゲーム	271	167
アミューズメント施設	647	471

アミューズメント施設

- ・2021年3月期末の施設数

地域	レベニュー		
	直営店	シェア*	その他
国内	244	518	3
海外	22	16	0
合計	266	534	3

*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）

	2020年3月期	2021年3月期
国内	98.1%	74.2%

株式会社花やしき

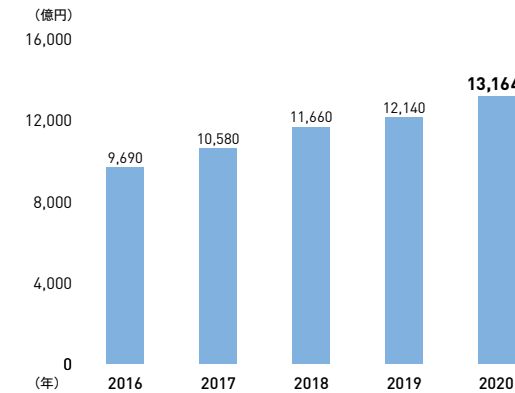
- ・浅草花やしき入園者数（2021年3月期*） 16万人

*4～6月は新型コロナウイルス感染拡大防止のため休園

エンターテインメントユニット (デジタル事業)

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2021」(株)角川アスキー総合研究所
 ※2021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	Playrix	アイルランド
4	Activision Blizzard	アメリカ
5	Zynga	アメリカ
6	BANDAI NAMCO	日本
7	Supercell	フィンランド
8	Netmarble	韓国
9	Playtika	イスラエル
10	Sony	日本

提供: 「App Annie」
 iOS、Google Play 合算 / 2020年の収益推計値に基づき「App Annie」が作成

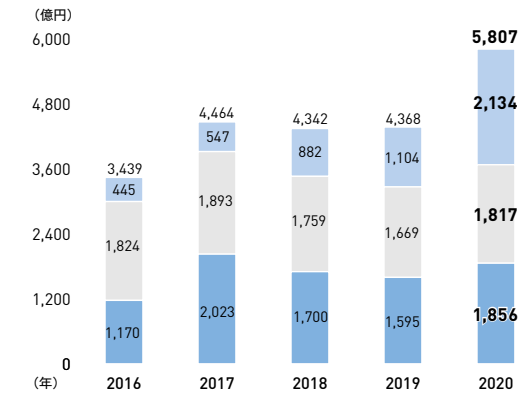
バンダイナムコグループ アプリ市場順位の推移

年	順位
2020	6位
2019	5位
2018	4位
2017	7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

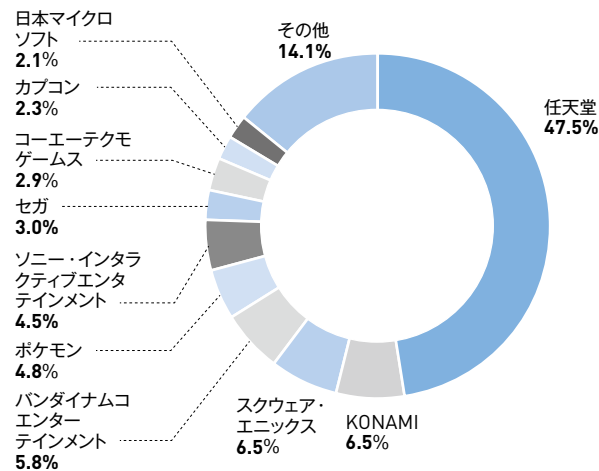
家庭用ゲーム市場 (日本)

家庭用ゲーム市場規模の推移



出典元: 「ファミ通ゲーム白書2021」(株)角川アスキー総合研究所
 ※2021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 (2020年)



集計期間: 2019年12月30日~2020年12月27日
 出典元: 「ファミ通ゲーム白書2021」(株)角川アスキー総合研究所
 ※社名は集計時点のものを記載

エンターテインメントユニット (トイホビー事業)

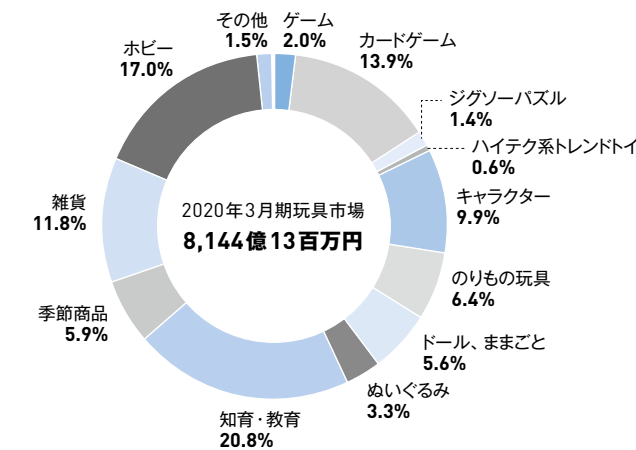
玩具市場 (日本)

[玩具市場規模]

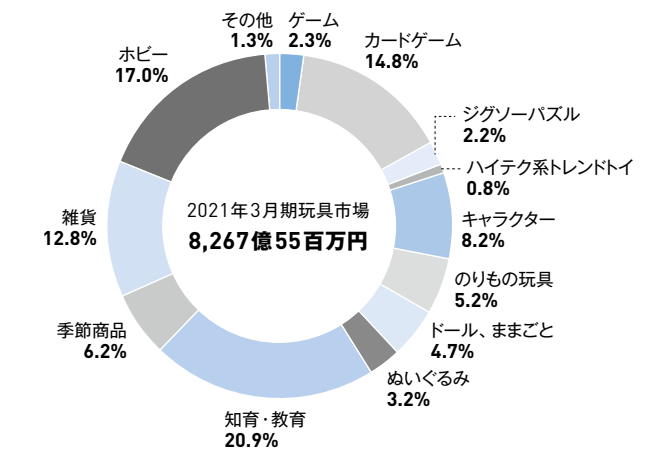
(単位: 百万円、メーカー希望小売価格ベース)

大分類	2020年3月期	2021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)	16,405	19,246
カードゲーム、トレーディングカード	113,303	122,240
ジグソーパズル	11,273	17,888
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	5,193	6,488
キャラクター ヒーロー玩具など	80,890	67,690
のりもの玩具 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)	51,870	42,903
ドール、ままごと 着せかえ(人形、ハウス)、ままごと、アーツ&クラフト、コレクショントイ、抱き人形、その他(含アクセサリー、子供向け化粧品)	45,251	38,765
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	26,732	26,063
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、バスタイ、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)	169,423	172,944
季節商品 玩具花火、スマートトイ、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	47,759	51,265
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	95,817	105,789
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	138,087	144,911
その他	12,410	10,563
合計	814,413	826,755

2020年3月期



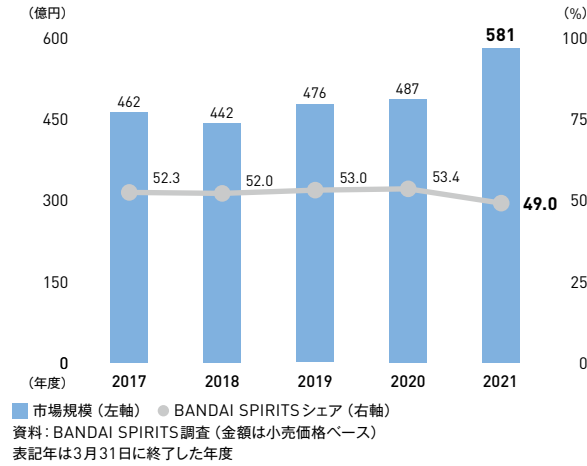
2021年3月期



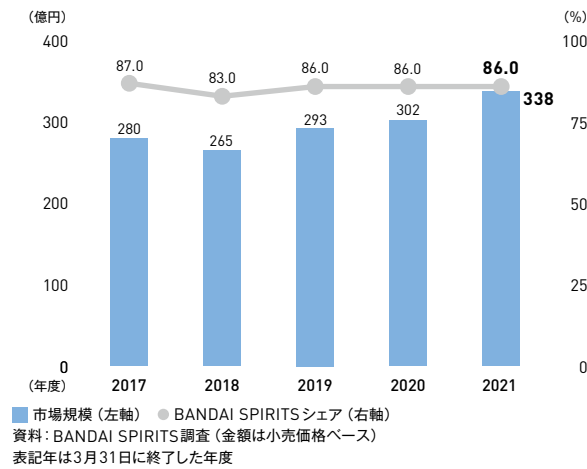
※原則として日本玩具協会の会員企業ならびに東京おもちゃショー出展企業のオリジナル商品、自社ブランド商品が創出する市場が対象
 ※ドラッグストア流通などは除外 ※ホビーは模型流通含む
 資料: 一般社団法人日本玩具協会調査

プラモデル市場（日本）

プラモデル全般の市場の推移

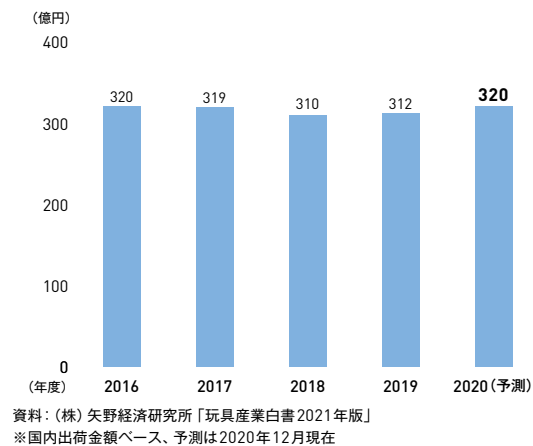


キャラクタープラモデル市場の推移



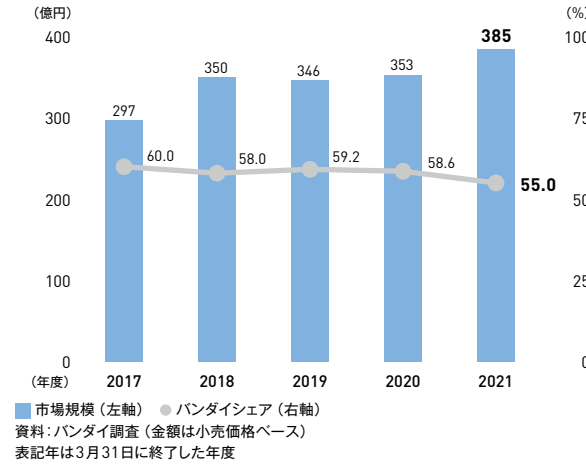
フィギュア市場（日本）

フィギュア市場規模の推移



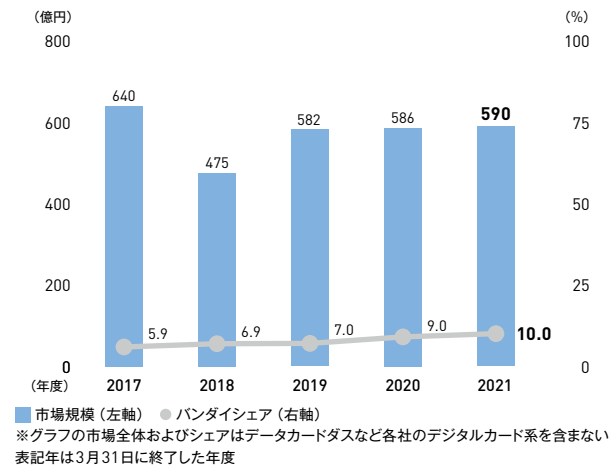
カプセルトイ市場（日本）

カプセルトイ市場の推移

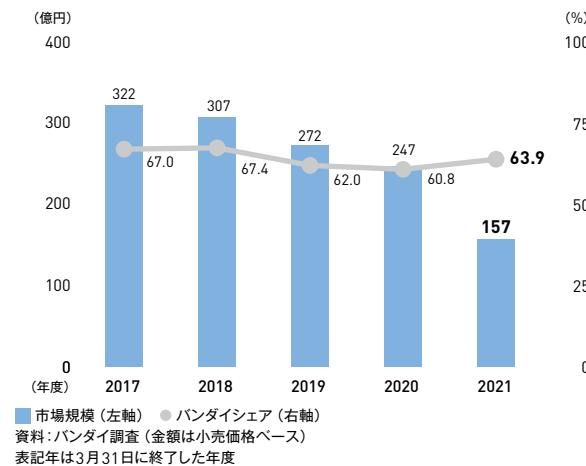


カード市場（日本）

カードゲーム市場規模の推移

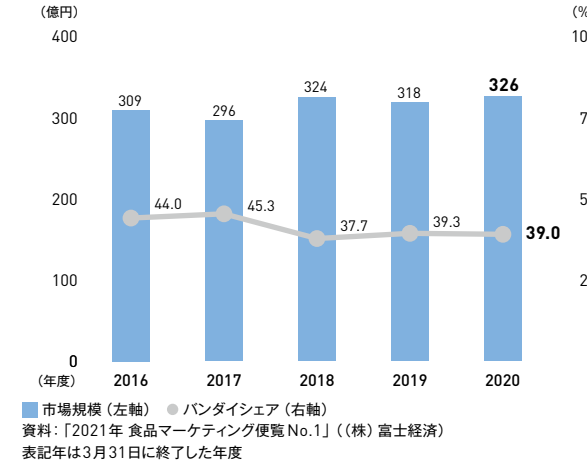


デジタルカード系市場規模の推移



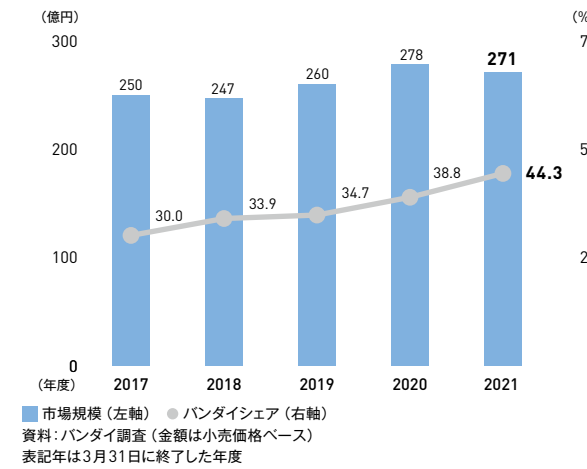
食玩市場（日本）

食玩市場の推移



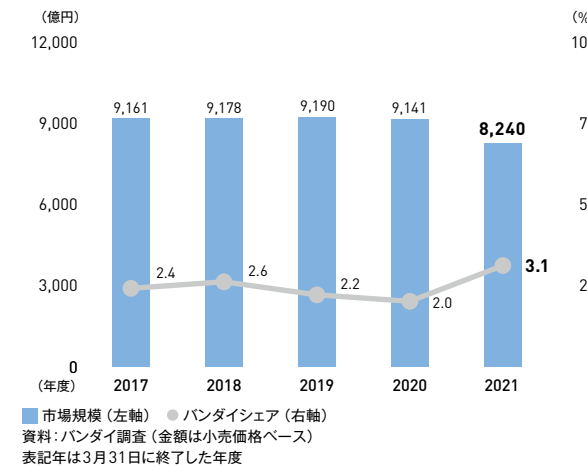
子ども用トイレタリー市場（日本）

子ども用トイレタリー市場の推移



ベビー・子ども服市場（日本）

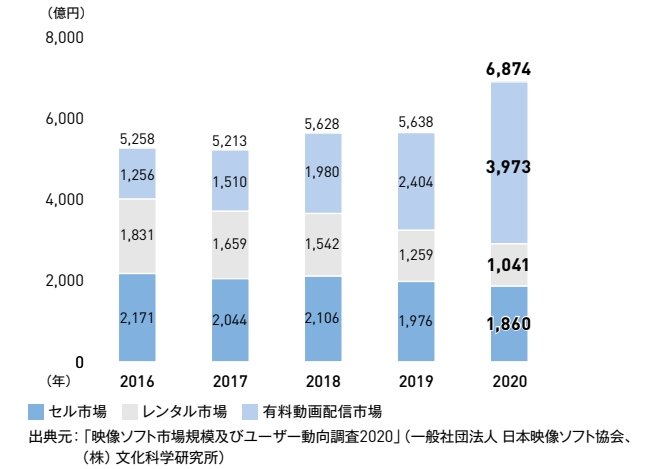
ベビー・子ども服市場の推移



IPプロデュースユニット（映像音楽事業）

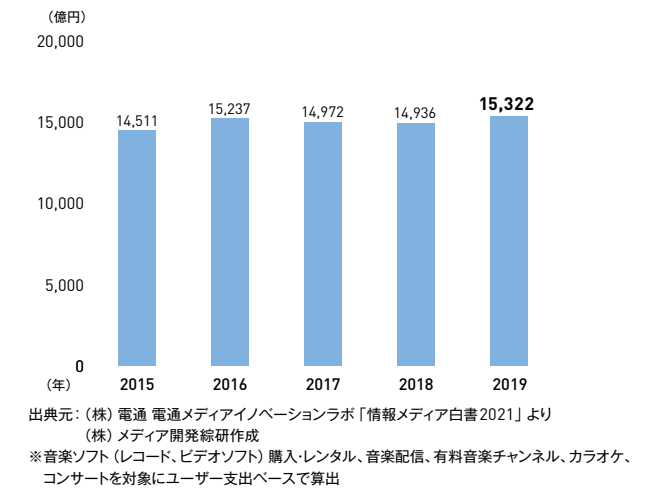
映像ソフト市場（日本）

映像ソフト市場規模の推移

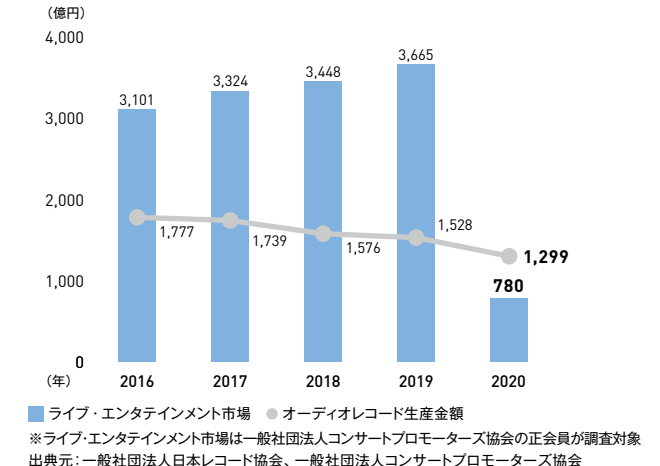


音楽コンテンツ市場（日本）

音楽関連市場規模の推移



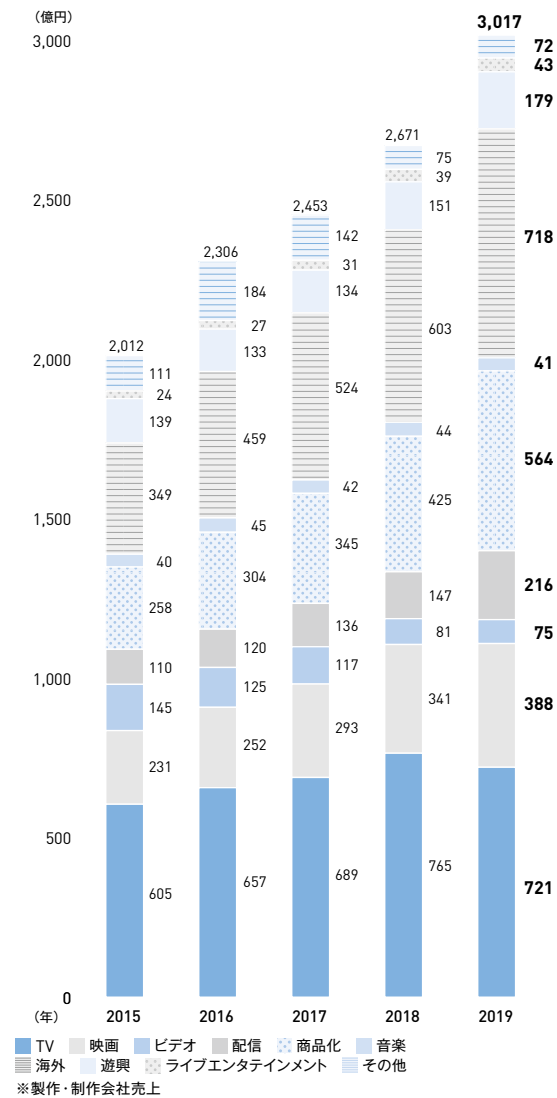
オーディオレコード生産金額とライブ・エンタテインメント市場規模の推移



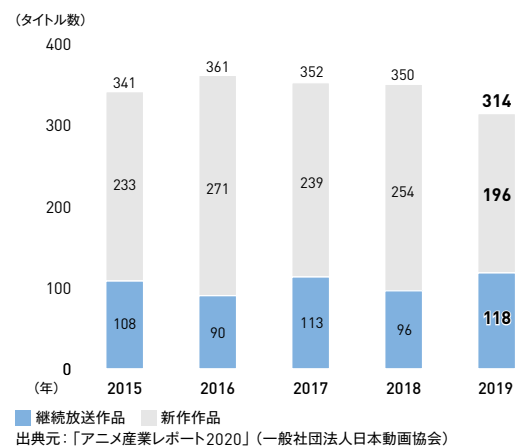
IPプロデュースユニット (クリエイション事業)

アニメ市場 (日本)

アニメ業界市場規模の推移



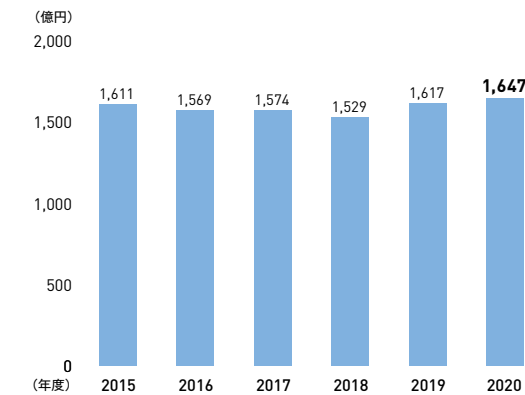
TVアニメタイトル数



アミューズメントユニット

業務用ゲーム市場 (日本)

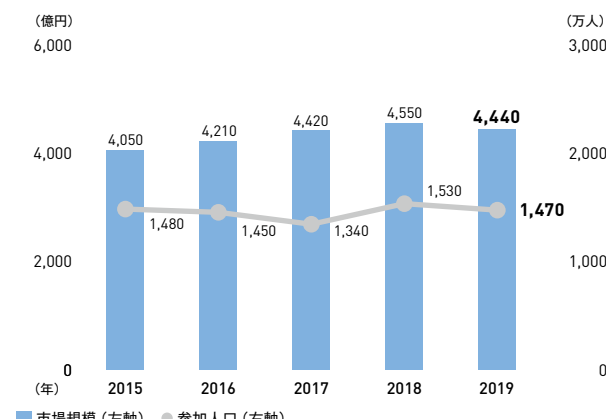
業務用アミューズメント機の製品販売高の推移



出典元: 2019年度「アミューズメント産業界の実態調査報告書」
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

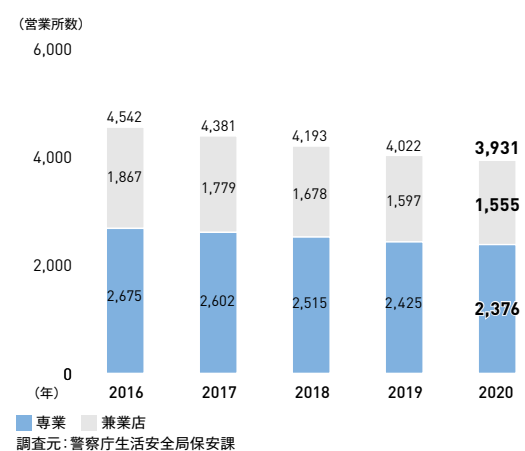
アミューズメント施設市場 (日本)

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)



出典元: 公益財団法人 日本生産性本部「レジャー白書2020」

5号店 (ゲームセンター等営業) の営業所数の推移



調査元: 警察庁生活安全局保安課

バンダイナムコグループCSR重要項目別 2021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うとともに、定期的に当社取締役会にて報告を行い、計画の達成を目指しています。2021年3月期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。

注: 2021年3月期の事業セグメント区分に基づき掲載しています。

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	2021年3月期活動報告
トイホビーユニット	安全・安心への取り組み	☁️	<ul style="list-style-type: none"> 「プロダクトセーフティフォーラム」として、グループ会社6社共同の製品安全を考える展示会をオンラインで実施。 新型コロナウイルス感染拡大防止のため、協力メーカーとの勉強会を書面で実施。(年4回) ⇒満足度平均値: 92.4% (目標値: 80%以上) バンダイ品質基準の見直しを2回実施し、計32項目について改訂を実施。
ネットワークエンターテインメントユニット	安全・安心なサービス提供の推進	☀️	<ul style="list-style-type: none"> (株)バンダイナムコエンターテインメントおよび(株)バンダイナムコオンラインのゲーム制作における品質基準や各種法令に対するガイドラインを改訂。 (株)バンダイナムコネクサスにおいて展開するプラットフォーム「enza」のサービス品質に関するガイドラインを改訂。
リアルエンターテインメントユニット	安全・安心な施設づくり	☁️	<ul style="list-style-type: none"> 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 (239箇所)、遊具点検 (39箇所)、大型遊戯施設点検 (21箇所) を実施 食品衛生に関する自主検査 (食品衛生検査) を33件実施。
映像音楽プロデュースユニット	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"> バンダイナムコアーツ品質管理基準を改訂。 商品の製造委託工場に対し、製造工程の立ち会いを適時実施。 ライブイベントの無観客・配信ライブへの変更。 配信・ライブ・イベント実施ガイドライン、番組収録に関するガイドラインを作成。
IPクリエイションユニット	「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"> 新規入社 (中途採用含む) 約40名に対する運転技能および交通安全講習を実施。 制作進行車両全28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。
関連事業会社 (バンダイロジハル・ロジハルエクスプレス)	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"> エコドライブ研修を実施。 点呼時の安全指導を実施。 安全性優良事業所 (Gマーク) の認証を17拠点において取得・維持。
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"> 生産工程をフローチャートで継続管理。 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。 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。

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	2021年3月期活動報告
トイホビーユニット	Act. Now For Future Smiles 笑顔のためにできること		<ul style="list-style-type: none"> + 事業セグメント内において、CSR推進会（年3回）、エコメダル委員会（年3回）をオンラインで開催。 + 環境広報をはじめとするCSR広報を実施。 ⇒イベント出展：なし（新型コロナウイルス感染拡大防止のため） ⇒出前授業：94か所、約6,500名実施 + 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、2021年3月期は319アイテムを認定。
ネットワークエンターテインメントユニット	環境啓発活動の推進		<ul style="list-style-type: none"> + 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。
リアルエンターテインメントユニット	省エネ施策		<ul style="list-style-type: none"> + 花やしきの園内照明をLEDに切替え。 + 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消灯するライトダウンキャンペーンを実施。
映像音楽プロデュースユニット	環境配慮の実施		<ul style="list-style-type: none"> + 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。 + 紙チケットから電子チケットへの移行を推進。
IPクリエイションユニット	環境配慮と従業員の理解の促進		<ul style="list-style-type: none"> + 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。 + 社内報、メールマガジンを通じて従業員に向けた啓発活動を継続。
関連事業会社 (バンダイロジバル・ロジバルエクスプレス)	車両より排出するCO ₂ の抑制と事業所の節電によるCO ₂ 排出の抑制		<ul style="list-style-type: none"> + 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。 + エコドライブ活動継続による平均燃費 ⇒5.29km/L + 事務所・倉庫の不要照明消灯による節電を継続。

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	2021年3月期活動報告
トイホビーユニット	コンテンツ・商品における倫理表現の統制		<ul style="list-style-type: none"> + 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 + 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。
ネットワークエンターテインメントユニット	適切な倫理表現への取り組み		<ul style="list-style-type: none"> + 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。 ⇒倫理表現に関する従業員向けセミナーを継続して実施 ⇒メールマガジンの配信や、社内の専用サイトを通じて、従業員に情報を発信

事業セグメント	重点取り組みテーマ	進捗状況	2021年3月期活動報告
リアルエンターテインメントユニット	コンテンツ・商品における倫理的配慮		<ul style="list-style-type: none"> + 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ユニット	倫理表現と知的財産保護の取り組み		<ul style="list-style-type: none"> + 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クリエイションユニット	適切な倫理表現への取り組み		<ul style="list-style-type: none"> + 映像表現における社内チェック体制を強化。 + 社内向け倫理表現セミナーを実施。

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	2021年3月期活動報告
トイホビーユニット	BANDAI Factory Audit (BFA)		<ul style="list-style-type: none"> + 日本向け（株）バンダイおよび（株）BANDAI SPIRITS製品を生産するすべての海外最終梱包工場（166社）に対して監査を実施。 + キャラクター情報規制がある版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。 + 新型コロナウイルス感染拡大防止のため、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」は非開催とし、書面での情報共有を実施。
リアルエンターテインメントユニット	国内外における適切なサプライチェーン管理		<ul style="list-style-type: none"> + 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。 + 輸入玩具の日本国内法令に沿った安全性確保のための品質確認を実施。
映像音楽プロデュースユニット	サプライチェーン管理の実施		<ul style="list-style-type: none"> + 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		<ul style="list-style-type: none"> + 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		<ul style="list-style-type: none"> + サプライヤーへの工場監査を継続して実施（国内外全11社中5社）。

環境関連情報

注：2021年3月期の事業セグメント区分に基づき掲載しています。

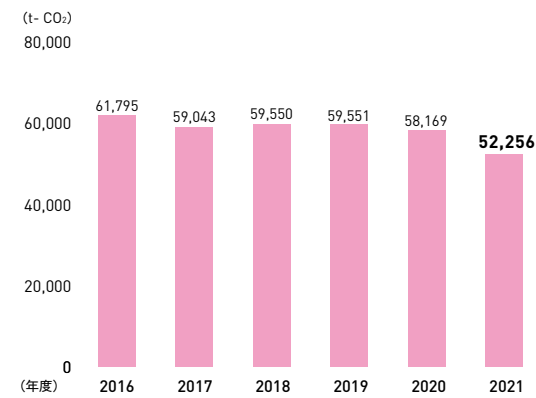
2021年3月期環境パフォーマンスデータ一覧

(参考)

測定項目		単位	バンダイナムコホールディングス	トイホビーユニット	ネットワークエンターテインメントユニット	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	関連事業会社	2021年3月期合計	2020年3月期合計	
燃料	揮発油(ガソリン)	営業車使用分	ℓ	0	26,991	1,211	2,756	2,970	12,773	77,907	124,607	119,813
		上記以外*	ℓ	0	0	0	10	0	0	1,286	1,296	800
	灯油*		ℓ	0	0	0	0	0	0	7,532	7,532	14,223
	軽油	営業車使用分(ディーゼル車)	ℓ	0	86,296	0	0	0	0	1,419,392	1,505,688	1,309,643
		上記以外*	ℓ	0	0	0	0	0	0	0	0	16,287
	A重油*		ℓ	0	2	0	0	0	0	0	2	2
	石油ガス	液化石油ガス(LPG)	営業車使用分	t	0	2	0	0	0	0	2	3
			上記以外*	t	0	6	0	5	0	0	5	16
可燃性天然ガス	その他可燃性天然ガス	営業車使用分	m ³	0	0	0	0	0	589	589	4,630	
		上記以外*	m ³	0	0	0	0	0	0	0	0	
水	用水使用量		m ³	68	56,237	3,810	59,375	0	3,732	11,219	134,442	185,275
	排水量		m ³	68	56,273	3,699	59,301	0	3,732	10,913	133,986	181,994
電気*		kWh	65,438	19,143,990	4,808,582	78,460,192	549,568	1,600,261	6,781,276	111,409,308	123,831,164	
その他の燃料	都市ガス*		m ³	10,890	45,784	193,611	339,505	0	0	4,735	594,525	716,251
	蒸気(産業用)*		GJ	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	蒸気(産業用除く)*		GJ	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	温水*		GJ	0	0	0	136	0	0	0	136	126
	冷水*		GJ	0	0	0	893	0	0	0	893	1,026
廃棄物	一般廃棄物		kg	1,986	444,027	21,863	755,012	30,210	18,200	99,453	1,370,751	1,756,119
	産業廃棄物		kg	0	644,295	3,568	471,817	407,017	44,202	528,415	2,099,315	1,442,365
	リサイクル量		kg	5,386	718,112	32,130	34,698	0	25,275	26,214	841,816	829,768
コピー用紙		kg	1,124	38,598	3,364	16,112	5,255	14,412	43,933	122,798	151,209	

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CO₂排出量を算定しています。

バンダイナムコグループCO₂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、各事業セグメントにおいて、年度ごとに削減目標を設定し、CO₂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、事業セグメン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CO₂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

バンダイナムコグループのサステナビリティ方針

バンダイナムコグループは、IP軸戦略のもと、ファンとともに、バンダイナムコグループが向き合うべき社会的課題に対応したサステナブル活動を推進します。

具体的取り組み

- + マテリアリティの特定(重要項目の再選定)
- + IP軸戦略と連動した活動を推進

脱炭素化に向けた中長期目標

目標	2050年まで：自社拠点(社屋、自社工場、直営アミューズメント施設等)におけるエネルギー由来の二酸化炭素排出量 実質ゼロ
中間目標	2030年まで：自社拠点におけるエネルギー由来の二酸化炭素排出量 2020年3月期比 35%削減(2014年3月期比 50%)
主な取り組み	省エネルギー施策のさらなる推進、再生可能エネルギーの導入等

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。2018年3月期：(株)バンダイ、(株)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(株)*、2019年3月期～2021年3月期：(株)バンダイ、(株)バンダイナムコエンターテインメント、(株)バンダイナムココアミュージック、(株)バンダイナムココア、(株)サンライズ
*バンダイビジュアル(株)は、2018年4月に(株)バンダイナムココアに社名変更しました。

雇用形態別従業員数

		2018年3月期	2019年3月期	2020年3月期	2021年3月期
正社員(名)	男性	1,439	1,967	2,160	2,254
	女性	652	830	1,008	1,092
準社員(名)	男性	25	928	967	930
	女性	94	964	982	969
契約社員(名)	男性	36	128	146	143
	女性	27	49	83	83
臨時雇用者数(名)	男性	37	1,394	1,422	1,175
	女性	78	2,156	2,035	1,694
合計(名)	男性	1,537	4,417	4,695	4,502
	女性	851	3,999	4,108	3,838
	合計	2,388	8,416	8,803	8,340

女性管理職者数

	2018年3月期	2019年3月期	2020年3月期	2021年3月期
女性管理職者数(名)	102	120	147	157
全管理職者数に占める割合(%)	16.9%	17.4%	18.1%	19.1%

新卒採用数

	2018年3月期	2019年3月期	2020年3月期	2021年3月期
新卒採用数(名)	99	130	170	162
うち女性採用数(名)	47	60	79	68
女性比率(%)	47.5%	46.2%	46.5%	42.0%

障がい者雇用率

	2018年3月期	2019年3月期	2020年3月期	2021年3月期
障がい者雇用率(%)	2.04%	2.10%	2.20%	2.20%

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

平均データ

	2018年3月期	2019年3月期	2020年3月期	2021年3月期
平均勤続年数(年)	12.4	10.6	9.7	9.8
平均年齢(歳)	39.3	39.0	39.3	38.9

ワークライフバランス実現のための制度(一例)

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	男性従業員は、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300万円支給 (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従業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ブライに移管)
- 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「ロードウェイライド」を設置。その後三越各店に展開を拡大



ロードウェイライド

- 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(バンダイベビー)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

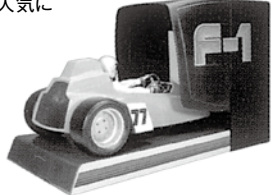
- 1970 9月 • (株) ジャバントンカ設立
- 1971 5月 • (株) バンダイ模型を設立
- 7月 • キャラクター玩具専門メーカーとして(株) ポピーを設立


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
- 

レーザー
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
- 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
- 

「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
 - 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
- 

「ジービー」
- 

「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ジンガー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 • 「超合金マジンガーZ」が大ヒット
 - 12月 • グループ3社(バンダイ、ポピー、ジャバントンカ)による業界初の新聞全面広告実施
- 

超合金マジンガーZ
©ダイナミック企画
- 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玩具の販売を開始
 - 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上に残る大ヒットに

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) ジャバントンカを(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プラモデル」
©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
 - 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「ボールポジション」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 • ホビー、バンダイ模型、バンダイ工業、バンダイオーバースーツ、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「エアコンディション・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 マッスルタッグマッチ」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」の制作協力で映画分野に進出  「猫ニャンぼー」

- 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
- 「クイッカード」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

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  「ファイナルラップ」
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

- 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「JCGL」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  「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. がアタリオベレーションズ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³」「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「きゅらか〜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ブレント・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  「リッジレーサー」
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
- 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

- 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システム基盤「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 • 「ビビリアットマーク」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) ビーアイが合併し、(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



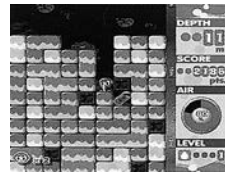
「ナムコ・ナンジャタウン」

- 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 • 「ガンシャボン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) バ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
- 10月 • (株) ベネッセコーポレーションとの協業により未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 10月 • 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つたん」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
- 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



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



「美肌惑星」
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.



「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 • 「祝ケータイかいソー! 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 • 多人数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
- 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 1月 • 新型カードダスマシン「データカードダス」が人気に
 - 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ナルを完全子会社化
 - 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)バンダイナムコウィ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

 - 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



©パードスタジオ/集英社・東映アニメーション

- 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・ばんざい!」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
- ©創造・サンライズ
- 10月
 - 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カ月で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 フォーゼドライブ」
©2011 石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映
- 2011
 - 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 9月
 - 「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

- 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
 - 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
 - 10月
 - 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
 - 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)バンダイナムコビジュアルズ設立
 - バンダイナムコライブクリエイティブが(株)グランドスラムを子会社化

- 2015 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
 - 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
 - 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
 - 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 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
- 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(アニュータ)」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
- 8月
 - ・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)アクタスを子会社化
 - ・東京・台場にて「実物大ユニコンガンダム立像」の展示を開始
- 12月
 - ・中国に持株会社 BANDAI NAMCO Holdings CHINA CO., LTD. を設立



© 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.



© BANDAI NAMCO Amusement Inc.

- 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)バンダイナムコアミューズメントに変更
 - ・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
 - ・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)サブメイションに資本参加
- 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)プレックスを存続会社、ウイ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 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
 - ・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
- 2019
 - ・「機動戦士ガンダム」が40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

- 2020 5月
 - ・(株)創通を完全子会社化
 - ・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
- 9月
 - ・家庭用ゲーム「鉄拳」シリーズが全世界累計販売本数5,000万本を突破
- 10月
 - ・BANDAI NAMCO Entertainment Europe S.A.S.が家庭用ゲームタイトルの開発などを行う Reflector Entertainment Ltd. を子会社化
- 12月
 - ・プラモデル生産拠点「バンダイホビーセンター」の新館が完成

- 2020 12月
 - ・18メートルの動く実物大ガンダムの一般公開を行う施設「GUNDAM FACTORY YOKOHAMA」を横浜・山下ふ頭にオープン



© 創通・サンライズ

- ・「バックマン」が北米男子プロバスケットボールリーグ NBAとパートナーシップを締結



PAC-MAN™& © BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

- ・遊べるお菓子「キャラバキ」シリーズが累計出荷数5,000万個を突破
- 2020
 - ・「バックマン」、「ガンブラ」が40周年を迎える
 - ・「鬼滅の刃」関連商品が大ヒット

- 2021 2月
 - ・東京・池袋に世界最大級の大型カプセルトイ専門店「ガシャボンのデパート 池袋総本店」をオープン。設置台数3,010面でギネス世界記録™に認定



- 4月
 - ・従来の5ユニット体制から3ユニット体制へ組織を再編
 - ・バンダイナムコホールディングスの代表取締役社長に川口勝が就任
 - ・「ガンブラ」のランナー(プラモデルの枠の部分)をユーザーから回収しリサイクルを行う「ガンブラリサイクルプロジェクト」を始動
 - ・「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
 - ・バンダイが「令和3年度 知財功労賞 特許庁長官表彰(商標)」を受賞
 - ・中国・上海で実物大フリーダムガンダム立像を公開