www.bandainamco.co.jp

BANDAI NAMCO
Fun for All into the Future

Bandai Namco Group

ファクトブック 2022

ミックス
紙 | 責任ある森林管理を支えています
FSC® C006410
FSC www.fsc.org

TOYO INK nonVOC

Printed in Japan

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）
04 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）／
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／
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
10 映像ソフト市場／音楽コンテンツ市場
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

マテリアリティ別 各事業セグメント
2022年3月期活動報告
12 地球環境との共生
13 適正な商品・サービスの提供／
知的財産の適切な活用と保護
14 尊重しあえる職場環境の実現／
コミュニティとの共生

環境関連情報
15 2022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CO_2排出量の推移
16 バンダイナムコグループのサステナビリティ方針

人事関連情報
各ユニット事業統括会社の合計値
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

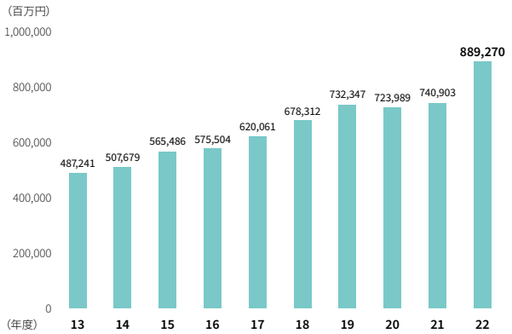
沿革
18 バンダイの歴史／ナムコの歴史
26 バンダイナムコグループの歴史

業績情報

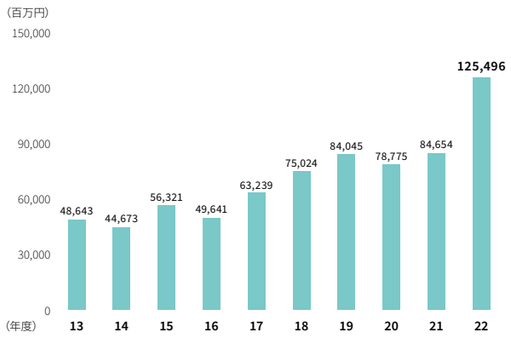
3月31日に終了した会計年度
注：記載されている数値は、端数を切り捨てた値です。

連結業績の推移

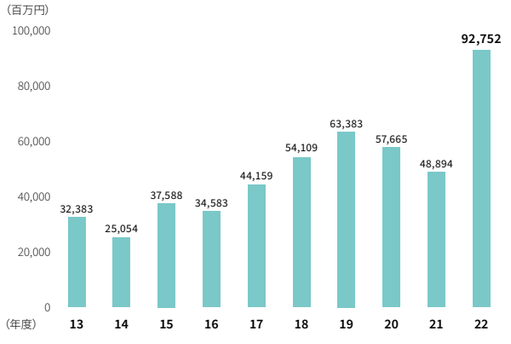
売上高



営業利益

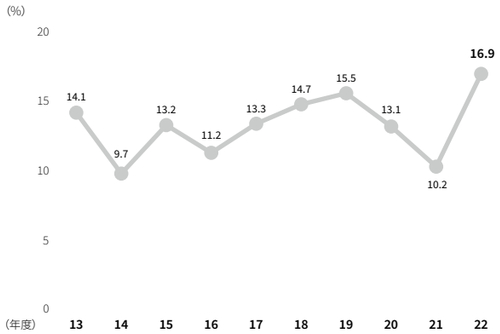


親会社株主に帰属する当期純利益

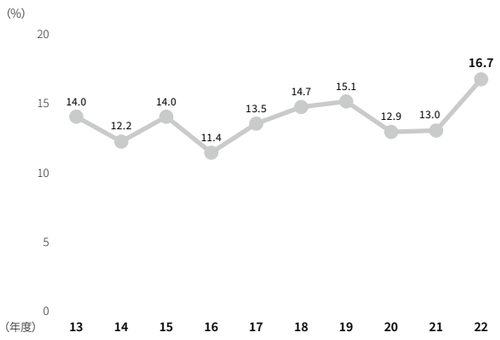


経営指標

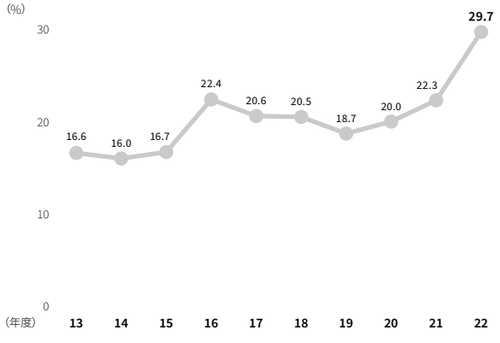
ROE（自己資本当期純利益率）



ROA（総資産経常利益率）



海外売上高比率

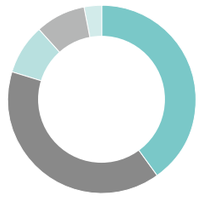


カテゴリー別売上高

セグメント別売上高（連結）

• 2022年3月期（新セグメント区分）

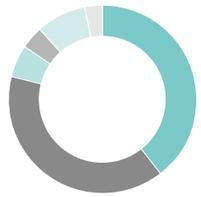
内部取引の消去	**525億4百万円**
売上高（消去後）	**8,892億70百万円**



エンターテインメントユニット（デジタル事業）	3,781億73百万円	**40.2%**
エンターテインメントユニット（トイホビー事業）	3,736億25百万円	**39.7%**
IPプロデュースユニット	799億64百万円	**8.5%**
アミューズメントユニット	823億44百万円	**8.7%**
その他	276億67百万円	**2.9%**

• 2022年3月期（前セグメント区分）

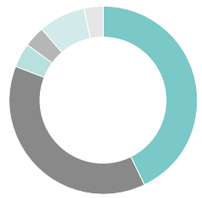
内部取引の消去	**640億45百万円**
売上高（消去後）	**8,892億70百万円**



エンターテインメントユニット（デジタル事業）	3,781億73百万円	**39.7%**
エンターテインメントユニット（トイホビー事業）	3,736億25百万円	**39.2%**
IPプロデュースユニット（映像音楽事業）	539億41百万円	**5.7%**
IPプロデュースユニット（クリエイション事業）	375億64百万円	**3.9%**
アミューズメントユニット	823億44百万円	**8.6%**
その他	276億67百万円	**2.9%**

• 2021年3月期（前セグメント区分）

内部取引の消去	**488億87百万円**
売上高（消去後）	**7,409億3百万円**



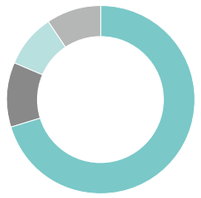
エンターテインメントユニット（デジタル事業）	3,379億64百万円	**42.8%**
エンターテインメントユニット（トイホビー事業）	3,008億15 百万円	**38.1%**
IPプロデュースユニット（映像音楽事業）	342億19百万円	**4.3%**
IPプロデュースユニット（クリエイション事業）	282億13百万円	**3.6%**
アミューズメントユニット	639億23百万円	**8.1%**
その他	246億55百万円	**3.1%**

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

• 2022年3月期

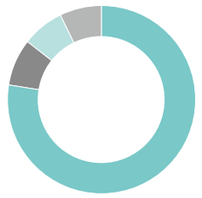
外部顧客への売上高	**8,892億70百万円**



日本	6,254億60百万円	**70.3%**
アメリカ	992億4百万円	**11.2%**
ヨーロッパ	825億44百万円	**9.3%**
アジア	820億63百万円	**9.2%**

• 2021年3月期

外部顧客への売上高	**7,409億3百万円**



日本	5,754億92百万円	**77.7%**
アメリカ	584億71百万円	**7.9%**
ヨーロッパ	546億49百万円	**7.4%**
アジア	522億93百万円	**7.0%**

注：円グラフは外部顧客への売上高で記載。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）

	2021年3月期	2022年3月期
「アイカツ！」シリーズ	20	19
「ウルトラマン」シリーズ	86	168
「仮面ライダー」シリーズ	289	295
「機動戦士ガンダム」シリーズ	950	1,017
「スーパー戦隊」シリーズ	52	50
それいけ！アンパンマン	87	93
「DRAGON BALL」シリーズ	1,274	1,276
NARUTO ーナルトー	214	230
「プリキュア」シリーズ	66	58
ONE PIECE	380	441

注：セグメント間取引消去前売上高を記載

トイホビー事業におけるIP別売上高（国内）

（億円）

	2021年3月期	2022年3月期
「仮面ライダー」シリーズ	243	228
「機動戦士ガンダム」シリーズ	410	442
それいけ！アンパンマン	83	87
「DRAGON BALL」シリーズ	154	197
「プリキュア」シリーズ	66	57
ONE PIECE	71	100

注：セグメント間取引消去前売上高を記載

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）

	2021年3月期	2022年3月期
ネットワークコンテンツ	2,077	1,855
家庭用ゲーム	1,181	1,744

● ネットワークコンテンツ タイトル数
（2022年3月期末時点、国内合計）

SNS …… 5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

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
　1991.4～2022.3までの累計出荷本数 …… 2,006万本
・「鉄拳」シリーズ
　1995.3 ～ 2022.3の累計出荷本数 …… 5,450万本
・「テイルズ オブ」シリーズ
　1995.12 ～ 2022.3の累計出荷本数 …… 2,775万本
・「NARUTO - ナルト -」関連シリーズ
　2009.1～2022.3までの累計出荷本数 …… 2,811万本
・「ダークソウル」シリーズ
　2011.9 ～ 2022.3の累計出荷本数 …… 3,340万本
　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 ～ 2022.3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 ～ 2022.3累計 …… 3.5億ダウンロード
・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 ～ 2022.3累計 …… 2,500万ダウンロード
・NARUTO × BORUTO 忍者BORUTAGE
　2017.11 ～ 2022.3累計 …… 1億ダウンロード
・ドラゴンボール レジェンズ
　2018.5 ～ 2022.3累計 …… 6,000万ダウンロード

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 ～ 2022.3 …… 1億493万個
・スーパー戦隊シリーズ合体変形ロボット
　1979 ～ 2022.3 …… 3,104万個
・デジタルモンスター本体シリーズ
　1997.6 ～ 2022.3 …… 1,441万個
・仮面ライダー変身ベルト（平成・令和ライダー）
　2000.2 ～ 2022.3 …… 1,506万個
・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 ～ 2022.3 …… 4,815万個
・ドンジャラシリーズ
　1984 ～ 2022.3 …… 399万個
・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 ～ 2022.3 …… 245万個

カプセルトイ（ガシャポン）

・ガシャポン（100円～ 500円）
　1977 ～ 2022.3の累計出荷数 …… 38億74万個
・カプセルレスシリーズ
　2015.10 ～ 2022.3の累計出荷数 …… 5,939万個

カード・トレーディングカード

・カードダスシリーズ
　1988 ～ 2022.3の累計出荷数 …… 119億5,100万枚
・データカードダスシリーズ
　2005.3 ～ 2022.3のカード累計出荷数 …… 28億9,956万枚

食品玩具（食玩）

・食玩（全商品）
　1995 ～ 2022.3の累計出荷数 …… 26億9,959万個

菓子・食品

・クレヨンしんちゃんチョコビシリーズ
　2005.3 ～ 2022.3の累計出荷数 …… 2億4,212万個
・キャラパキシリーズ
　2017.10 ～ 2022.3の累計出荷数 …… 8,906万個
・食べマス（和菓子）シリーズ
　2015.4 ～ 2022.3の累計出荷数 …… 1,279万個

アパレル

・変身シリーズ
　1991 ～ 2022.3の累計出荷数 …… 1,145万枚
・光るパジャマシリーズ
　2007.10 ～ 2022.3の累計出荷数 …… 750万枚

生活用品

・びっくらたまご（たまご型炭酸ガス入浴剤）
　2002.3 ～ 2022.3の累計出荷数 …… 1億5,970万個
・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 ～ 2022.3の累計出荷数 …… 692万本

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 ～ 2022.3の累計出荷数 …… 356万個
・聖闘士聖衣神話（セイントクロスマイス）
2003.11 ～ 2022.3の累計出荷数 …… 558万個
・ROBOT魂
2008.10 ～ 2022.3の累計出荷数 …… 594万個
・S.H. Figuarts
2008.2 ～ 2022.3の累計出荷数 …… 1,604万個

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
2022年3月期末現在 …… 7億3,570万個
ガンダム（リアル）シリーズのプラモデル
1980.7 ～ 2022.3の累計出荷数 …… 5億5,526万個
ガンダム（SD）シリーズのプラモデル
1987.7 ～ 2022.3の累計出荷数 …… 1億8,044万個
・Figure-riseシリーズ
2009.12 ～ 2022.3の累計出荷数 …… 676万個

プライズ

・2022年3月期プライズ化アイテム数
総アイテム数 …… 1,307点
造形品（フィギュアなど） …… 637点
縫製品（ぬいぐるみなど） …… 451点
雑貨品 …… 219点

海外展開商品・サービス

・聖闘士聖衣神話（セイントクロスマイス）
2003.10 ～ 2022.3の累計出荷数 …… 900万個
・ガンダムアクションフィギュア
2000.1 ～ 2022.3の累計出荷数 …… 1,630万個
・ガンダムプラモデル
2000.1 ～ 2022.3の累計出荷数 …… 9,602万個
・WEBサービス「GUNDAM.INFO」
2011.3 ～ 2022.3の映像作品視聴実績 …… 20億1,678万視聴

株式会社メガハウス

・オセロシリーズ
1973 ～ 2022.3の累計出荷数 …… 2,586万個
・ルービックキューブシリーズ
1980 ～ 2022.3の累計出荷数 …… 1,502万個

株式会社シー・シー・ピー

・SWEEPLUSクリーナーシリーズ
2011.8 ～ 2022.3の累計出荷数 …… 186万台
・コードレス回転モップクリーナーシリーズ
2015.7 ～ 2022.3の累計出荷数 …… 114万台

サンスター文具株式会社

・ぬりえシリーズ
2009.7 ～ 2022.3の累計出荷数 …… 9,435万冊
・STICKYLEシリーズ（スティック型文具）
2010.11～2022.3の累計出荷数 …… 1,114万個

株式会社ハート

・季節催事向け商品出荷実績
2021年クリスマス向け菓子 …… 83アイテム、288万個
2022年バレンタインデー向け菓子 …… 156アイテム、331万個
2022年ホワイトデー向け菓子 …… 99アイテム、182万個

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）

● カテゴリー別売上高

（億円）

	2021年3月期	2022年3月期
パッケージ販売	98	124
アニメ制作・ライセンス・配信・イベント他	465	790
合計	563	914

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 ～ 2022.3の累計販売数 …… 2,116万本・枚
・「ウルトラマン」シリーズ
1988.1 ～ 2022.3の累計販売数 …… 852万本・枚
・2022年3月期映像パッケージソフト全体
2020.4 ～ 2022.3の累計販売数 …… 126万本・枚
● 総作品点数・総時間（2022年3月期末現在）
・著作権保有コンテンツ数 …… 1,218作品
・著作権保有コンテンツ総時間数 …… 4,508時間
● 総管理楽曲数（2022年3月期末現在）
・原盤管理楽曲数 …… 約66,700曲
・出版管理楽曲数 …… 約35,700曲
注：2017年3月期より自社管理楽曲数を集計

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 ～ 2022.3累計 …… 5億7,062万5,633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
2022年3月期末現在 …… 4,851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（2022年3月期末現在）＞
・著作権保有コンテンツ数 …… 345作品
・著作権保有コンテンツ総時間数 …… 2,780時間

* 2022年3月期の組織・社名で記載しています。

アミューズメントユニット

● 主要カテゴリー別売上高

（億円）

	2021年3月期	2022年3月期
業務用ゲーム	167	208
アミューズメント施設	471	615

アミューズメント施設
● 2022年3月期末の施設数

地域	直営店	レベニューシェア*	その他
国内	240	551	5
海外	21	16	0
合計	261	567	5

* 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（前期比）

	2021年3月期	2022年3月期
国内	74.2%	115.5%

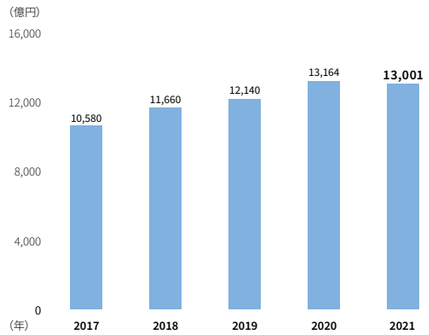
株式会社花やしき

・浅草花やしき入園者数（2022年3月期*） …… 30万人
* 2021年4～5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）

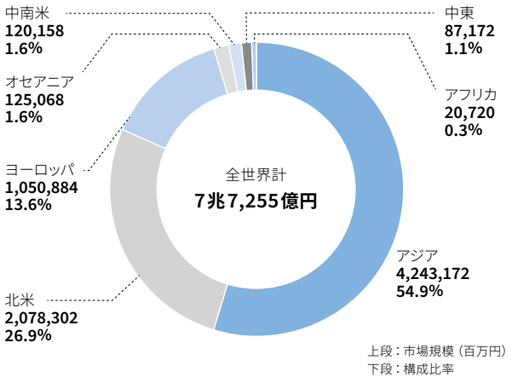
ゲームアプリ市場規模の推移



出典元：「ファミ通ゲーム白書2022」（（株）角川アスキー総合研究所）
※ 2022年7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）

ゲームアプリ市場（グローバル）

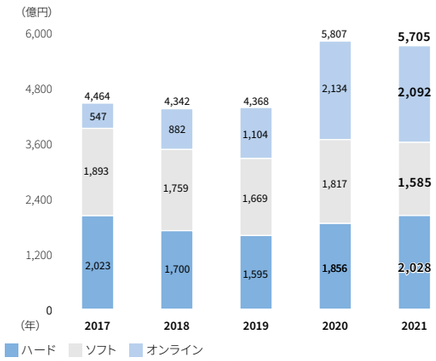
エリア別売上構成比率（2020年）



出典元：「ファミ通モバイルゲーム白書2022」（（株）角川アスキー総合研究所）
Airnow Data

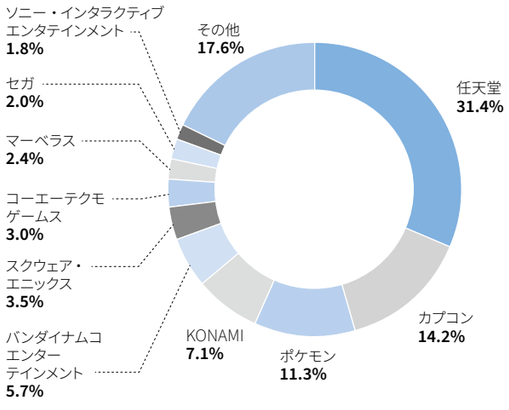
家庭用ゲーム市場（日本）

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2022」（（株）角川アスキー総合研究所）
※ 2022年7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（2021年）



集計期間：2020年12月28日～2021年12月26日
出典元：「ファミ通ゲーム白書2022」（（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）

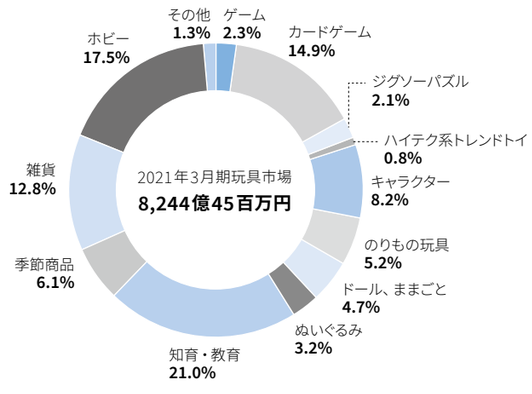
玩具市場（日本）

[玩具市場規模]

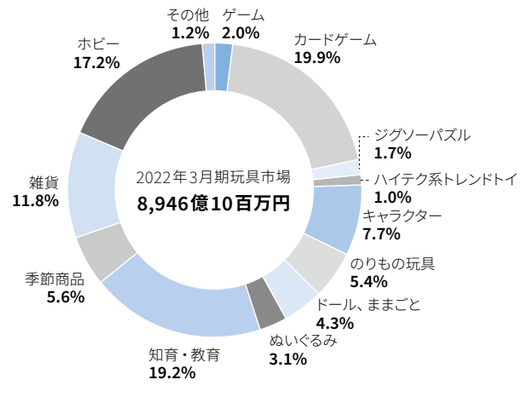
（単位：百万円、メーカー希望小売価格ベース）

大分類	2021年3月期	2022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）	19,236	17,941
カードゲーム、トレーディングカード	122,452	178,249
ジグソーパズル	17,622	15,119
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、パソコン関連	6,471	9,076
キャラクター TVキャラクター玩具、映画キャラクター玩具など	67,628	68,623
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）	42,914	48,158
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）	38,421	38,733
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	26,314	27,978
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）	172,722	171,561
季節商品 玩具花火、サマートイ、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	50,214	49,716
雑貨 バラエティ、ギフト、インテリア、ハウスウェア、ステーショナリー、アパレル、その他	105,541	105,107
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	144,166	153,633
その他	10,744	10,716
合計	824,445	894,610

2021年3月期



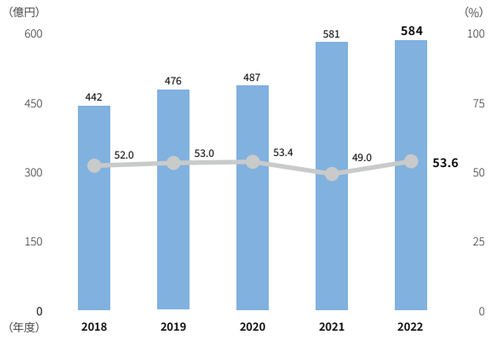
2022年3月期



※ 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

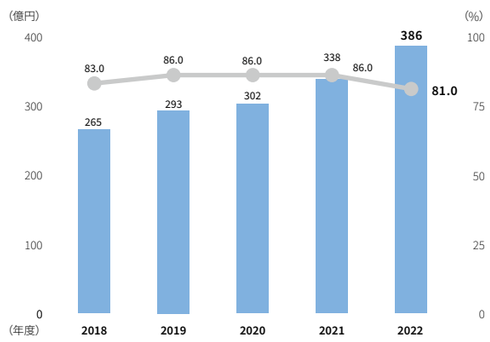
プラモデル市場（日本）

プラモデル全般の市場の推移



市場規模（左軸）　● BANDAI SPIRITSシェア（右軸）
資料：BANDAI SPIRITS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

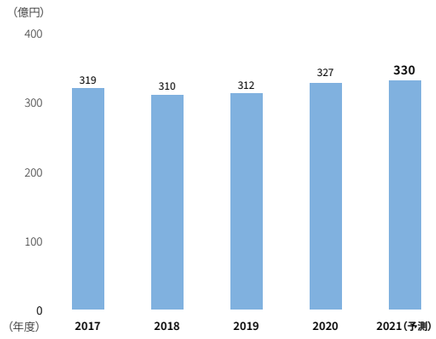
キャラクタープラモデル市場の推移



市場規模（左軸）　● BANDAI SPIRITSシェア（右軸）
資料：BANDAI SPIRITS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

フィギュア市場（日本）

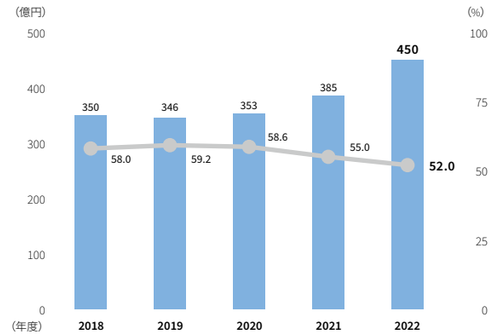
フィギュア市場規模の推移



資料：（株）矢野経済研究所「玩具産業白書2022年版」
※ 国内出荷金額ベース、予測は2021年12月現在

カプセルトイ市場（日本）

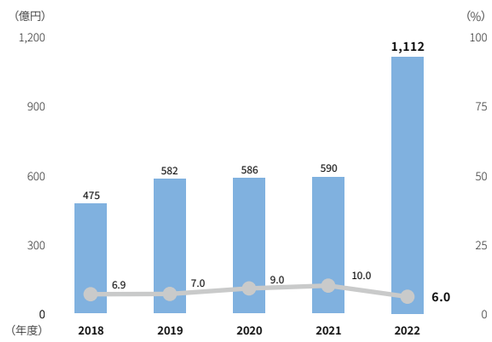
カプセルトイ市場の推移



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

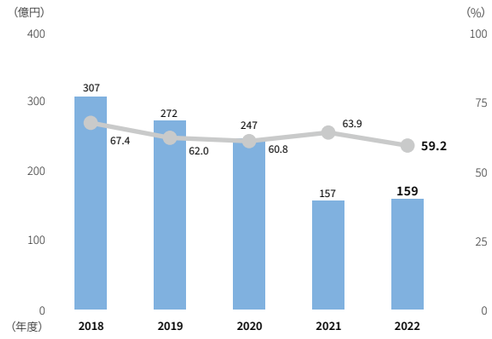
カード市場（日本）

カードゲーム市場規模の推移



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）
※ グラフの市場全体およびシェアはデータカードダスなど各社のデジタルカード系を含まない
表記年は3月31日に終了した年度

デジタルカード系市場規模の推移

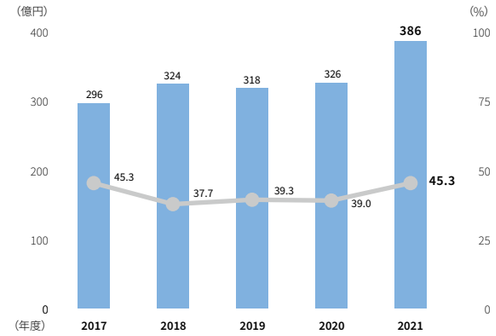


市場規模（左軸）　● バンダイシェア（右軸）
資料：バンダイ調査（金額は小売価格ベース）
表記年は3月31日に終了した年度

IPプロデュースユニット

食玩市場（日本）

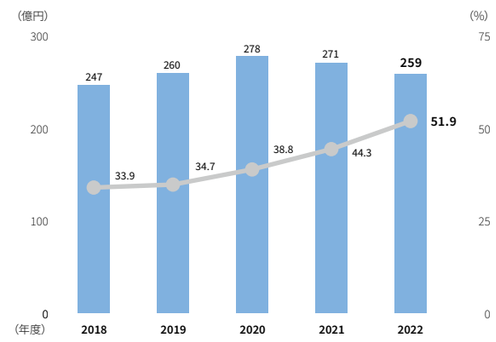
食玩市場の推移



市場規模（左軸）　● バンダイシェア（右軸）
資料：「2022年 食品マーケティング便覧No.1」（（株）富士経済）
※ 小数点以下切捨て表記
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）

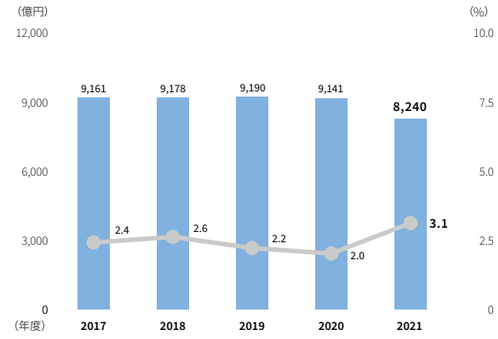
子ども用トイレタリー市場の推移



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）

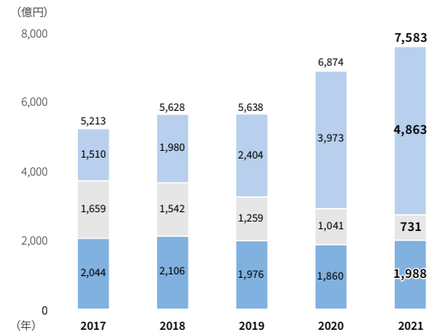
ベビー・子ども服市場の推移



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

映像ソフト市場（日本）

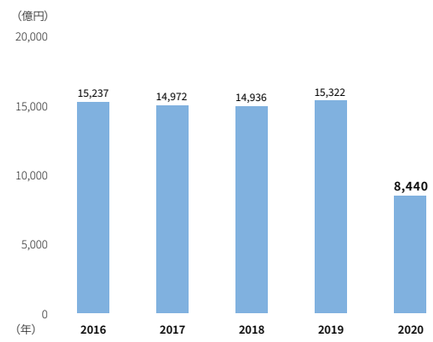
映像ソフト市場規模の推移



セル市場　レンタル市場　有料動画配信市場
出典元：「映像ソフト市場規模及びユーザー動向調査2021」（一般社団法人 日本映像ソフト協会、（株）文化科学研究所）

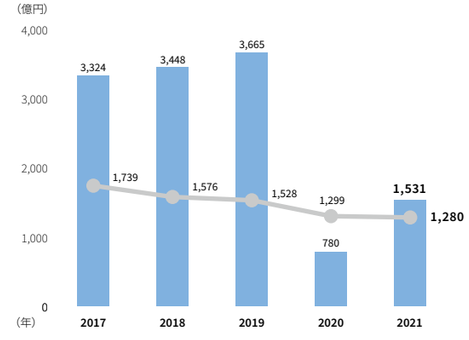
音楽コンテンツ市場（日本）

音楽関連市場規模の推移



出典元：（株）電通 電通メディアイノベーションラボ「情報メディア白書2022」より
（株）メディア開発綜研作成
※ 音楽ソフト（レコード、ビデオソフト）購入・レンタル、音楽配信、有料音楽チャンネル、カラオケ、コンサートを対象にユーザー支出ベースで算出

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

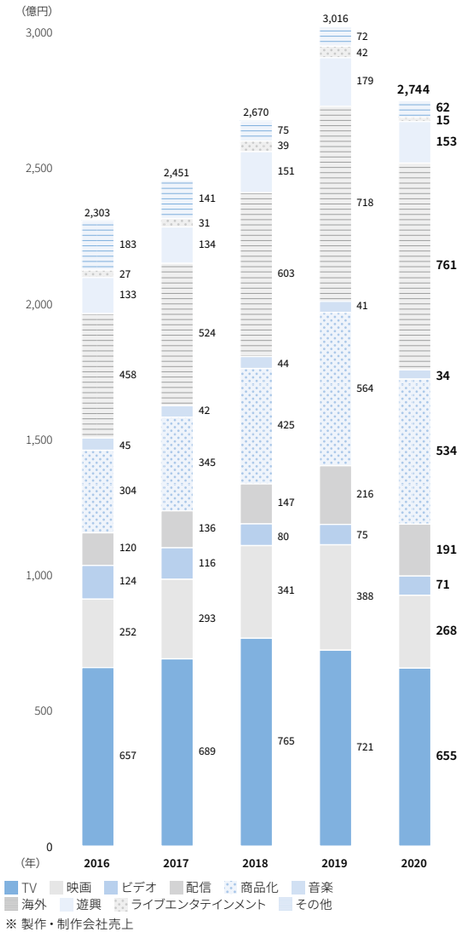


ライブ・エンタテインメント市場　● オーディオレコード生産金額
※ ライブ・エンタテインメント市場は一般社団法人コンサートプロモーターズ協会の正会員が調査対象
出典元：一般社団法人日本レコード協会、一般社団法人コンサートプロモーターズ協会

アミューズメントユニット

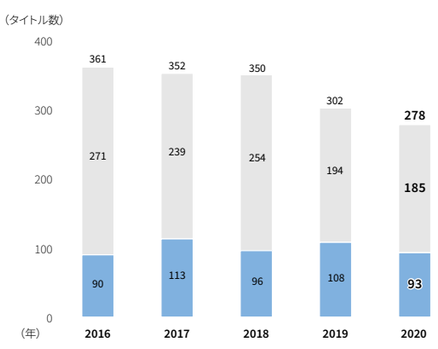
アニメ市場（日本）

アニメ業界市場規模の推移



※ 製作・制作会社売上

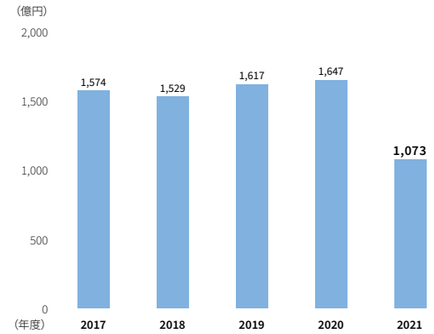
TVアニメタイトル数



出典元：「アニメ産業レポート2021」（一般社団法人日本動画協会）

業務用ゲーム市場（日本）

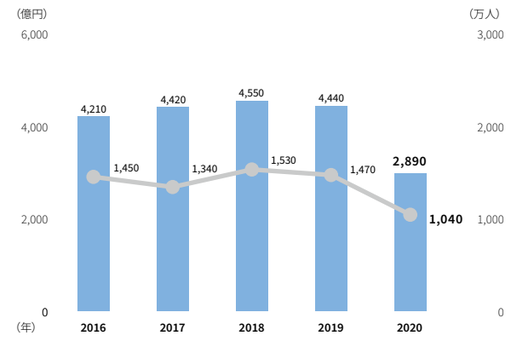
業務用アミューズメント機の製品販売高の推移



出典元：2020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

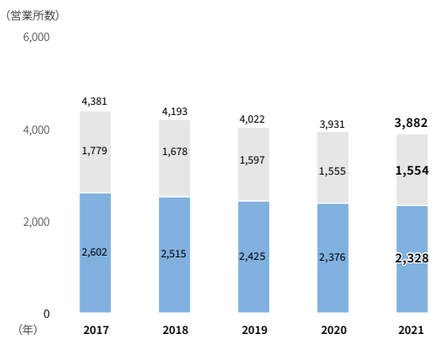
アミューズメント施設市場（日本）

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2021」

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

マテリアリティ別 各事業セグメント 2022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（現：マテリアリティ）別にKPIを設定し、活動に取り組んでいます。グループCSR委員会（現：グループサステナビリティ委員会）およびグループCSR部会（現：グループサステナビリティ部会）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。2022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：2022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。
2022年3月期に従来の「グループCSR重要項目」の見直しを実施し、「マテリアリティ」を特定しました。
2023年3月期より、特定したマテリアリティのもとで目標の設定と施策の実行を行っています。
本表は従来の区分を「マテリアリティ」の区分に置き換えて記載しており、2022年3月期の目標にない項目の進捗状況は記載していません。

バンダイナムコグループ マテリアリティ

地球環境との共生

事業セグメント	2022年3月期活動報告	進捗状況
デジタル事業	＋（株）バンダイナムコエンターテインメントが国連気候行動サミットにて発足された「Playing For The Planet Alliance」へ参加。	
トイホビー事業	＋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。 ＋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、2022年3月期は490アイテムを認定。	
映像音楽事業	＋環境に配慮したライブイベントの実施。 ⇒照明のLED化、資材の再利用など。	
クリエイション事業	＋アニメーション制作工程のデジタル化推進による紙資源削減。 ＋社内報、メールマガジンを通じて社員に向けた啓発活動を継続。	
アミューズメント事業	＋母体商業施設のご理解のもと、お客様への安全・防犯面など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。 ⇒アミューズメントユニットの各本社・営業拠点含む90拠点で実施。	
関連事業会社 （バンダイロジパル・ロジパルエクスプレス）	＋エコドライブ活動継続による平均燃費 ⇒5.29km／L	

バンダイナムコグループ マテリアリティ

適正な商品・サービスの提供

事業セグメント	2022年3月期活動報告	進捗状況
デジタル事業	＋ゲーム制作におけるガイドラインの定期的な見直し。 ＋各種倫理ガイドラインの更新。 ＋ユーザビリティガイドラインの策定。	☀
トイホビー事業	＋「プロダクトセーフティーフォーラム」として、トイホビー事業各社および（株）バンダイナムコエンターテインメント合同の製品安全と品質を考える展示会をオンラインで実施。 ⇒来場者1,902名、昨対133% ＋バンダイ新品質基準を2021年10月より運用開始。 ＋製品安全対策優良企業表彰ゴールド企業として継続認定。 ＋VOC・品質連絡会にて事業部担当者とVOC（Voice of Customer）、品質、倫理に関する事例共有を実施。	☀
映像音楽事業	＋新型コロナウイルス感染拡大の影響を踏まえたライブイベント運用スキルの確立。 ＋映像作品の倫理的表現についてプロデュース部門および品質保証部門、制作関連会社による多重チェックを実施。 ＋バリアフリー日本語音声ガイド対応作品拡充。	☀
クリエイション事業	＋シナリオ、絵コンテや商品監修などでの表現における社内チェック体制を強化。	☀
アミューズメント事業	＋施設の安全性に関する点検を実施。 ⇒（株）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（233店舗）、遊具点検（44箇所）、大型遊戯施設点検（延べ4箇所）、電気設備点検（64店舗）を実施。 ＋食品衛生に関する自主検査（食品衛生検査）を29件実施。 ＋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。 ＋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。	☀
関連事業会社 （バンダイロジパル・ ロジパルエクスプレス）	＋安全性優良事業所（Gマーク）3拠点追加認証。 ⇒栃木・静岡成形集配・北九州	☁

バンダイナムコグループ マテリアリティ

知的財産の適切な活用と保護

事業セグメント	2022年3月期活動報告	進捗状況
デジタル事業	＋業界他社との特許意見交換会開催。	—
トイホビー事業	＋（株）バンダイが経済産業省 特許庁の令和3年度「知財功労賞」において、知的財産権制度活用優良企業として「特許庁長官表彰（商標）」を受賞。	—
映像音楽事業	＋関連団体およびグループ各社と協同した権利侵害対策の強化。	—
クリエイション事業	＋一般社団法人コンテンツ海外流通促進機構（CODA）が事務局を務める「マンガ・アニメ海賊版対策協議会」にて、映像制作の協力。	—

バンダイナムコグループ マテリアリティ

尊重しあえる職場環境の実現

事業セグメント	2022年3月期活動報告	進捗状況
デジタル事業	＋ファミリーイベントの実施。	—
トイホビー事業	＋日本向け（株）バンダイ製品を生産するすべての海外最終梱包工場（180工場）に対して監査を実施。	☀
クリエイション事業	＋ファミリーイベントの実施。	—

バンダイナムコグループ マテリアリティ

コミュニティとの共生

事業セグメント	2022年3月期活動報告	進捗状況
デジタル事業	＋ガンダムオープンイノベーション発足。IP（キャラクターなどの知的財産）による社会課題解決を目指す。	—
トイホビー事業	＋プラモデル授業「ガンプラアカデミア」の実施。 ＋「バンダイ災害時こども応援活動」を開始し、支援おもちゃを開発。	—
映像音楽事業	＋ライブ活動で販売したチャリティグッズの売上金の一部を、震災や豪雨などの被災地への義援金として、日本赤十字社を通じて寄付。	—
クリエイション事業	＋会社訪問の積極的受け入れと内容の充実。 ＋宇宙開発フォーラムへの寄付およびワークショップ開催。	—
アミューズメント事業	＋スポーツ庁主催の「Sport in Life」コンソーシアムへの加盟。	—
関連事業会社 （バンダイロジパル・ ロジパルエクスプレス）	＋地区交通安全協会と連動し、交通安全運動を通じて地域に貢献。	—

環境関連情報

注：2022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。

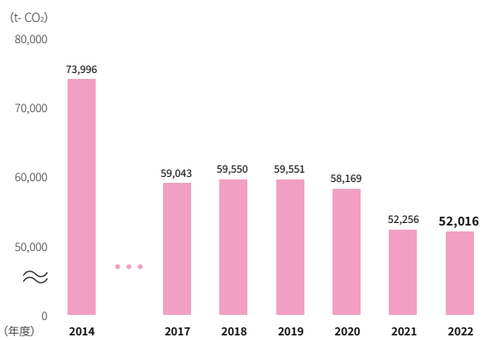
2022年3月期環境パフォーマンスデータ一覧

（参考）

測定項目				単位	バンダイナムコホールディングス	デジタル	トイホビー	映像音楽	クリエイション	アミューズメント	関連事業会社	2022年3月期合計	2021年3月期合計
燃料	揮発油（ガソリン）	営業車使用分		ℓ	0	546	40,557	9,747	10,883	47,246	66,074	175,052	124,607
		上記以外*		ℓ	0	0	0	0	0	0	883	883	1,296
	灯油*			ℓ	0	0	0	0	0	0	5,403	5,403	7,532
	軽油	営業車使用分（ディーゼル車）		ℓ	0	0	73,960	0	0	0	1,395,749	1,469,709	1,505,688
		上記以外*		ℓ	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	A重油*			ℓ	0	0	2	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	0	2	0	0	0	0	2	2
			上記以外*	t	0	0	6	0	0	3	4	13	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	0	0	0	589
			上記以外*	m^3	0	0	0	0	0	0	0	0	0
水	用水使用量			m^3	259	3,820	63,295	0	3,606	61,355	15,070	147,405	134,442
	排水量			m^3	259	3,690	59,437	0	3,606	62,644	13,502	143,138	133,986
電気*				kWh	108,846	4,970,229	20,515,151	606,153	2,142,354	74,134,406	7,268,372	109,745,511	111,409,308
その他の燃料	都市ガス*			m^3	16,630	204,243	54,862	0	0	273,977	14,810	564,521	594,525
	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	0	0	177	0	177	136
	冷水*			GJ	0	0	0	0	0	1,040	0	1,040	893
廃棄物	一般廃棄物			kg	1,861	24,660	512,490	33,390	16,707	860,426	209,409	1,658,942	1,370,751
	産業廃棄物			kg	0	34,041	634,610	471,791	50,397	1,206,054	315,326	2,712,220	2,099,315
	リサイクル量			kg	3,769	25,007	663,593	0	41,083	39,313	127,232	899,997	841,816
コピー用紙				kg	1,166	2,547	39,199	6,329	12,737	15,183	47,524	124,685	122,798

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_2排出量を算定しています。

バンダイナムコグループCO_2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、CO_2排出量の削減に努めています。

- **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

3 ESGデータ

人事関連情報 各ユニット事業統括会社の合計値

（（株）バンダイナムコエンターテインメント、（株）バンダイ、（株）バンダイナムコアーツ*、（株）サンライズ*、（株）バンダイナムコアミューズメント）

* 2022年3月期の社名で記載しています。

雇用形態別従業員数

		2019年3月期	2020年3月期	2021年3月期	2022年3月期
正社員（名）	男性	1,967	2,160	2,254	**2,297**
	女性	830	1,008	1,092	**1,146**
準社員（名）	男性	928	967	930	**925**
	女性	964	982	969	**972**
契約社員（名）	男性	128	146	143	**137**
	女性	49	83	83	**84**
臨時雇用者数（名）	男性	1,394	1,422	1,175	**1,225**
	女性	2,156	2,035	1,694	**1,668**
合計（名）	男性	4,417	4,695	4,502	**4,584**
	女性	3,999	4,108	3,838	**3,870**
	合計	8,416	8,803	8,340	**8,454**

女性管理職者数

	2019年3月期	2020年3月期	2021年3月期	2022年3月期
女性管理職者数（名）	120	147	157	**168**
全管理職者数に占める割合（%）	17.4%	18.1%	19.1%	**21.5%**

育児・介護休業取得者数

	2019年3月期	2020年3月期	2021年3月期	2022年3月期
育児休業取得者数（名）	111	88	88	**73**
うち男性（名）	9	17	19	**20**
介護休職取得者数（名）	1	1	2	**0**
うち男性（名）	0	0	1	**0**

新卒採用数

	2019年3月期	2020年3月期	2021年3月期	2022年3月期
新卒採用数（名）	130	170	162	**137**
うち女性採用数（名）	60	79	68	**54**
女性比率（%）	46.2%	46.5%	42.0%	**39.4%**

年次有給休暇取得率

	2019年3月期	2020年3月期	2021年3月期	2022年3月期
年次有給休暇取得率（%）	57.2%	71.7%	56.0%	**70.4%**

障がい者雇用率

	2019年3月期	2020年3月期	2021年3月期	2022年3月期
障がい者雇用率（%）	2.10%	2.20%	2.20%	**2.30%**

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

	2019年3月期	2020年3月期	2021年3月期	2022年3月期
労災件数（件）	52	61	53	**92**

平均データ

	2019年3月期	2020年3月期	2021年3月期	2022年3月期
平均勤続年数（年）	10.6	9.7	9.8	**10.4**
平均年齢（歳）	39.0	39.3	38.9	**38.9**

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
配偶者出産休暇	配偶者の出産時に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と子育てレポートの提出が要件）
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。

4 バンダイナムコグループの沿革

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年型トヨペットクラウン」を発売し、業界初の品質保証制度を実施

トヨペットクラウン

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

中村製作所

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業メーカーとして（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「レーサー」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

レーサー
©Bandai Namco Entertainment Inc.

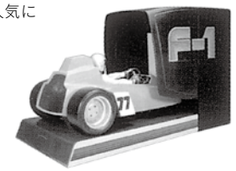
1971
・NAMCOブランドの使用を開始

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

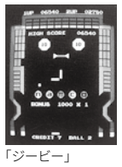
「リンカーン大統領」のロボット

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


「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、ジャパントンカ）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」が女児キャラクター史上に残る大ヒットに

1980年代

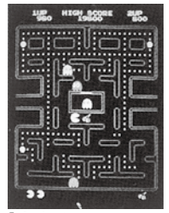
1980
- **5月** ・代表取締役社長に山科誠、会長に山科直治就任
- **7月** ・プラスチックモデルのガンダムを発売し、大ブームを呼ぶ
・（株）ジャパントンカを（株）マミートへ社名変更
- **11月** ・（株）セレンテを設立

「ガンダムRX-78プラモデル」
©創通・サンライズ

ナムコの歴史

1980年代

1980
・「パックマン」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


「パックマン」
©Bandai Namco Entertainment Inc.

・迷路脱出ロボット「ニャームコ」登場

「ニャームコ」
©Bandai Namco Entertainment Inc.

1981
・迷路脱出ロボット「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

「ゼビウス」
©Bandai Namco Entertainment Inc.

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

「ギャラクシアン」
©Bandai Namco Entertainment Inc.

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

「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）エィ・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
- 「クイックール」を発売。“生活実用遊具”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「ユーノス・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. がアタリオペレーションズ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「コズモギャングズ」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「プラボ千日前店」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「きゃらか～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）ハピネットがスタート

1992　9月
- バンダイ運輸が（株）バンダイロジパルに社名を変更

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
- 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
- 中国との合弁事業として上海南夢宮有限公司設立

「リッジレーサー」
©Bandai Namco Entertainment Inc.

- 「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
- 体感ゲーム機「アルペンレーサー」を開発

12月
- 「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

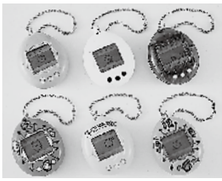
バンダイの歴史

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
- 「ピピンアットマーク」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「たまぴっち」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
- ハピネットが株式を店頭公開（現東証プライム市場上場）

10月
- 創業者の山科直治が死去（10月28日、享年79歳）

1998　12月
- ハピネットが東京証券取引所第2部に上場

1999　3月
- 代表取締役社長に髙須武男が就任
- 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
- 「デジモンアドベンチャー」がアニメ化

5月
- ガンダムプラモデルが累計3億個突破

9月
- 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

「ミスタードリラー」
©Bandai Namco Entertainment Inc.

10月
- シャープ（株）のザウルス向けに「パックマン」配信を許諾

バンダイの歴史

2000年代

2000　3月
- ハピ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
- 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）マタハリー）

2002　1月
- 家庭用ゲーム「ことばのパズルもじぴったん」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
- 代表取締役社長に髙木九四郎が就任

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** • 「祝ケータイかいツー！たまごっちプラス」発売
- • 劇団飛行船の活動を支援

2005
- **4月** • メガハウスにパ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「東京パン屋ストリート」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、代表取締役社長に髙須武男が就任。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パルを完全子会社化
- **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

©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
- **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ヵ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髙須武男が、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

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
- 中南米におけるトイ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年代

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

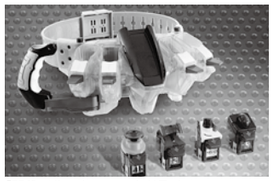
4月
- （株）バンダイナムコライブクリエイティブを設立
- キャラクターパッケージ型遊戯施設第1弾として「たまごっちアイドルパーク」「なりきりアスレチック ウルトラヒーローズ」を導入開始

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&BPARTNERS

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

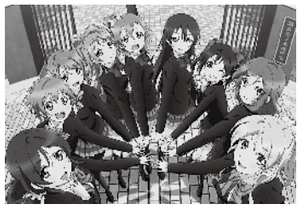
3月
- NAMCO BANDAI Studios Vancouver Inc. と、NAMCO BANDAI Studios Singapore Pte. Ltd. 設立

6月
- 米国で新作アニメ「PAC-MAN and the Ghostly Adventures」放映開始

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

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）グランドスラムを子会社化

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

2015

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400万ダウンロードを突破

©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
- 「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
- 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

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.

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

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

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
- 東京・台場に国内初の「ガンプラ」を主体とした公式総合施設「THE GUNDAM BASE TOKYO」をオープン

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
- バラエティスポーツ施設「VS PARK」が大阪・EXPO CITY内にオープン

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

2018

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）ロジパルエクスプレスが「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ズ、（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
- 「ガンプラ」（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

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

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

2020年代

2020

3月
- （株）創通を完全子会社化

5月
- （株）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
- 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

- 「パックマン」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
- 遊べるお菓子「キャラパキ」シリーズが累計出荷数5,000万個を突破

2020
- 「パックマン」、「ガンプラ」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「ガシャポンのデパート 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
- 「ガンプラ」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「ガンプ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

2021

9月
- BANDAI NAMCO Holdings France S.A.S. と BANDAI NAMCO Entertainment Europe S.A.S. を、BANDAI NAMCO Europe S.A.S. として統合

10月
- ドバイ万博日本館で「ガンダム」がPRアンバサダーを務める

2022

1月
- BANDAI NAMCO Toys & Hobby (SHANGHAI) CO., LTD. を BANDAI NAMCO Entertainment（SHANGHAI）CO., LTD に統合

2月
- 2025年大阪・関西万博にパビリオン出展することを発表

3月
- バンダイナムコエンターテインメントとフロム・ソフトウェアの共同開発による家庭用ゲーム「ELDEN RING」が3月末時点で全世界累計出荷本数1,340万本を突破
- IPでファンとつながるための新しい仕組み、「IPメタバース」の第1弾として「ガンダムメタバース プロジェクト」の展望を発表
- BANDAI AMERICA INC.とBANDAI NAMCO Collectibles LLCを統合し、4月に社名をBandai Namco Toys and Collectibles Americaとする

4月
- グループの最上位概念としてパーパスを制定し、新ロゴマークを導入

BANDAI NAMCO

- 「Connect with Fans」を中期ビジョンとする3カ年の中期計画をスタート
- 映像事業を展開する（株）サンライズ、（株）バンダイナムコアーツの映像事業、（株）バンダイナムコライツマーケティングを、（株）バンダイナムコフィルムワークスとして統合
- 音楽・ライブイベント事業を展開する（株）バンダイナムコアーツの音楽事業、（株）バンダイナムコライブクリエイティブ、（株）サンライズミュージックを、（株）バンダイナムコミュージックライブとして統合
- 東京証券取引所の市場再編に伴い、バンダイナムコホールディングスが市場第一部からプライム市場へ移行
- バンダイナムコホールディングスが、アメリカのメジャーリーグベースボール球団 ロサンゼルス・エンゼルスとスポンサーシップ契約を締結

- 福岡で実物大vガンダム立像の展示を開始。ガンダムの複合エンターテインメント施設「ガンダムパーク福岡」も同時オープン