www.bandainamco.co.jp

BANDAI NAMCO

Fun for All into the Future

Bandai Namco Group

FACT BOOK 2026

ミックス
紙 | 責任ある森林管理を支えています
FSC® C006410
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
トイホビーユニット
05 デジタルユニット
06 映像音楽ユニット
アミューズメントユニット

2 関連市場データ

デジタルユニット
07 モバイルゲーム市場／
家庭用ゲーム市場

トイホビーユニット
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・子ども服小売市場

映像音楽ユニット
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

**12 マテリアリティ別 各事業セグメント
2026年3月期活動報告**

15 環境関連データ

17 人事関連データ
雇用形態従業員数／社員データ／
女性管理職データ／年次有給休暇取得率／
その他人事情報／社員教育関連

**18 ガバナンス関連データ／
コンプライアンス関連データ**

4 バンダイナムコグループの沿革

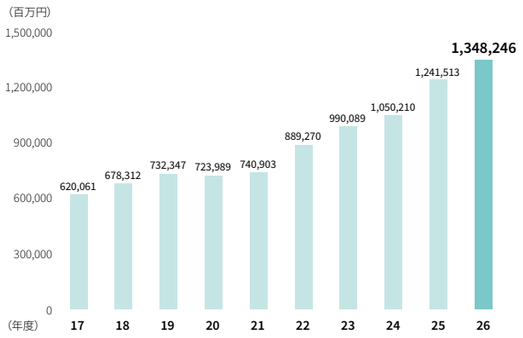
沿革
19 バンダイの歴史／ナムコの歴史
27 バンダイナムコグループの歴史

業績情報

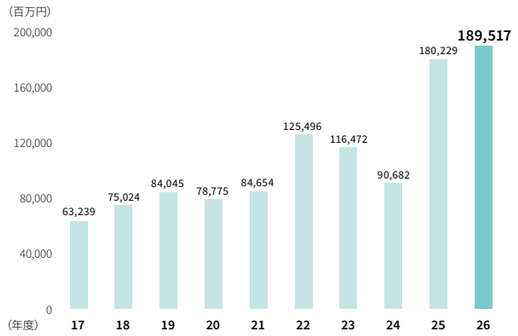
3月31日に終了した会計年度 最新データ：2026年3月期（2025年4月～2026年3月）
注：記載されている数値は、端数を切り捨てた値です。

連結業績の推移

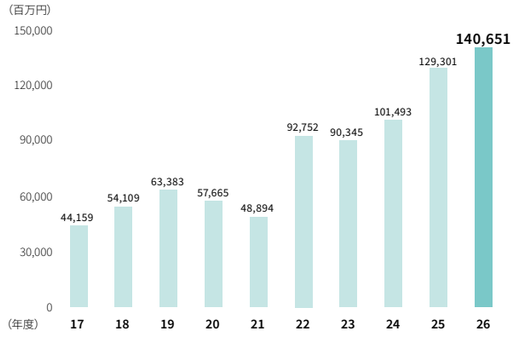
売上高



営業利益

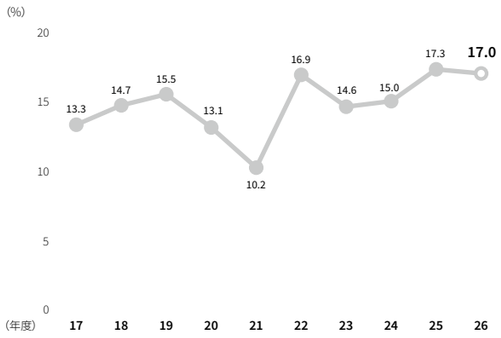


親会社株主に帰属する当期純利益

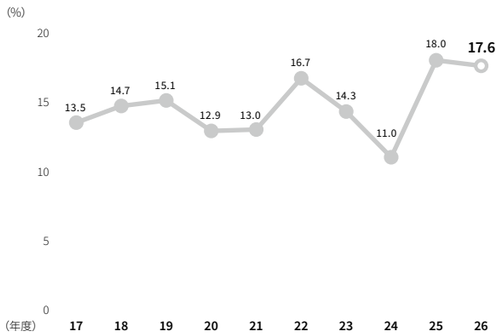


経営指標

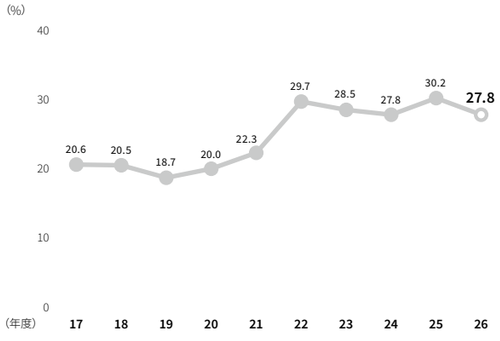
ROE（自己資本当期純利益率）



ROA（総資産経常利益率）



海外売上高比率



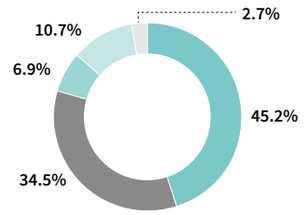
注：グループ会社の所在地別売上高。日本からの輸出は日本の売上高に含まれます。

カテゴリー別売上高

セグメント別売上高

• 2025年3月期

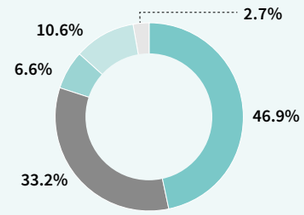
内部取引の消去	**795億2百万円**
売上高（消去後）	**1兆2,415億13百万円**



トイホビーユニット	5,969億33百万円	**45.2%**
デジタルユニット	4,556億33百万円	**34.5%**
映像音楽ユニット	907億38百万円	**6.9%**
アミューズメントユニット	1,414億85百万円	**10.7%**
その他	362億24百万円	**2.7%**

• 2026年3月期

内部取引の消去	**895億41百万円**
売上高（消去後）	**1兆3,482億46百万円**



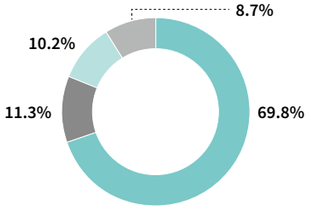
トイホビーユニット	6,739億68百万円	**46.9%**
デジタルユニット	4,765億92百万円	**33.2%**
映像音楽ユニット	955億6百万円	**6.6%**
アミューズメントユニット	1,527億47百万円	**10.6%**
その他	389億73百万円	**2.7%**

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

• 2025年3月期

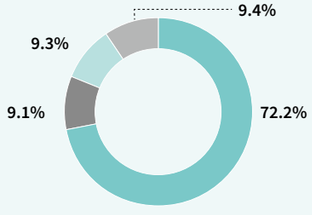
外部顧客への売上高	**1兆2,415億13百万円**



日本	8,670億65百万円	**69.8%**
アメリカ	1,405億31百万円	**11.3%**
ヨーロッパ	1,257億84百万円	**10.2%**
アジア	1,081億33百万円	**8.7%**

• 2026年3月期

外部顧客への売上高	**1兆3,482億46百万円**



日本	9,734億83百万円	**72.2%**
アメリカ	1,222億50百万円	**9.1%**
ヨーロッパ	1,256億11百万円	**9.3%**
アジア	1,269億2百万円	**9.4%**

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）

	2025年3月期	2026年3月期
「ウルトラマン」シリーズ	140	96
「仮面ライダー」シリーズ	307	297
「ガンダムシリーズ」	1,535	2,543
「スーパー戦隊」シリーズ・「PROJECT R.E.D.」	64	70
それいけ！ アンパンマン	114	121
「DRAGON BALL」シリーズ	1,906	1,380
NARUTO -ナルト-	269	257
「プリキュア」シリーズ	79	93
ONE PIECE	1,395	1,393

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）

	2025年3月期	2026年3月期
「ウルトラマン」シリーズ	67	55
「仮面ライダー」シリーズ	225	221
「ガンダムシリーズ」	757	1,063
「スーパー戦隊」シリーズ・「PROJECT R.E.D.」	54	60
それいけ！ アンパンマン	102	105
「DRAGON BALL」シリーズ	299	294
「プリキュア」シリーズ	78	92
ポケモン	122	133
ONE PIECE	942	951

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

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
  1983〜2026.3 …… 1億1,472万個
- スーパー戦隊シリーズ合体変形ロボット
  1979〜2026.3 …… 3,219万個
- デジタルモンスター本体シリーズ
  1997.6〜2026.3 …… 1,488万個
- 仮面ライダー変身ベルト（平成・令和ライダー）
  2000.2〜2026.3 …… 1,828万個
- 初代たまごっち
  1996.11〜1999.3 …… 4,000万個
- たまごっち
  2004.3〜2026.3 …… 6,316万個
- ドンジャラシリーズ
  1984〜2026.3 …… 421万個
- アンパンマンパソコンシリーズ（タブレット端末型含む）
  1999〜2026.3 …… 259万個

カプセルトイ（ガシャポン）*

- ガシャポン（100円〜2,000円）
  1977〜2026.3の累計出荷数 …… 46億4,000万個
- カプセルレスシリーズ
  2015.10〜2026.3の累計出荷数 …… 9,069万個

カード・トレーディングカード

- BANDAI CARD GAMES、カードダスシリーズ
  1988〜2026.3の累計出荷数 …… 156億1,040万枚
- データカードダスシリーズ
  2005.3〜2026.3のカード累計出荷数 …… 34億1,930万枚

食品玩具（食玩）

- 食玩（全商品）
  1995〜2026.3の累計出荷数 …… 30億8,498万個

菓子・食品

- クレヨンしんちゃんチョコビシリーズ
  2005.3〜2026.3の累計出荷数 …… 3億188万個
- キャラパキシリーズ
  2017.10〜2026.3の累計出荷数 …… 2億2,569万個
- 食べマス（和菓子）シリーズ
  2015.4〜2026.3の累計出荷数 …… 1,785万個
- 釣りグミシリーズ
  2020.3〜2026.3の累計出荷数 …… 1億5,315万個

アパレル

- 変身シリーズ
  1991〜2026.3の累計出荷数 …… 1,203万枚
- 光るパジャマシリーズ
  2007.10〜2026.3の累計出荷数 …… 870万枚

生活用品

- びっくらたまご（たまご型炭酸ガス入浴剤）
  2002.3〜2026.3の累計出荷数 …… 2億5,045万個

株式会社BANDAI SPIRITS

コレクターズフィギュア

- 超合金魂*
  1997.12〜2026.3の累計出荷数 …… 422万個
- 聖闘士聖衣神話（セイントクロスマイス）
  2003.11〜2026.3の累計出荷数 …… 1,563万個
- ROBOT魂*
  2008.10〜2026.3 の累計出荷数 …… 803万個
- S.H.Figuarts*
  2008.2〜2026.3の累計出荷数 …… 2,342万個
- ガンダムアクションフィギュア（海外のみ）
  2000.1〜2026.3の累計出荷数 …… 1,896万個

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
  2026年3月期末現在 …… 8億4,117万個
  - ガンダム（リアル）シリーズのプラモデル
    1980.7〜2026.3の累計出荷数 …… 6億4,828万個
  - ガンダム（SD）シリーズのプラモデル
    1987.7〜2026.3 の累計出荷数 …… 1億9,289万個

プライズ

- 2026年3月期（株）BANDAI SPIRITS プライズ事業部 商品化数
  - 総アイテム数 …… 1,948点
    - 造形品（フィギュアなど） …… 921点
    - 縫製品（ぬいぐるみなど） …… 677点
    - 雑貨品 …… 350点

* 国内のみの数値

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*

1973〜2026.3の累計出荷数 …… 2,641万個

・ルービックキューブシリーズ*

1980〜2026.3の累計出荷数 …… 1,758万個

サンスター文具株式会社

・ぬりえシリーズ

2009.7〜2026.5の累計出荷数 …… 1億8,200万冊

・メタシルシリーズ

2022.6〜2026.5の累計出荷数 …… 295万本

株式会社ハート

・季節催事向け商品出荷実績

2025年クリスマス向け菓子 …… 74アイテム、191万個

2026年バレンタインデー向け菓子 …… 120アイテム、374万個

2026年ホワイトデー向け菓子 …… 70アイテム、143万個

* 国内のみの数値

デジタルユニット

● 主要カテゴリー別売上高

（億円）

	2025年3月期	2026年3月期
ネットワークコンテンツ	1,951	2,285
家庭用ゲーム	2,161	1,991

● ネットワークコンテンツ タイトル数

（2026年3月期末時点、国内合計）

SNS …… 2タイトル

アプリ（Google Play向け） …… 22タイトル

アプリ（App Store向け） …… 22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

1991.4〜2026.3の累計出荷本数 …… 2,133万本

・「鉄拳」シリーズ

1995.3〜2026.3の累計出荷本数 …… 6,270万本

・「テイルズ オブ」シリーズ

1995.12〜2026.3の累計出荷本数 …… 3,213万本

・「NARUTO -ナルト-」関連シリーズ

2006.4〜2026.3の累計出荷本数 …… 4,658万本

・「ダークソウル」シリーズ

2011.9〜2026.3の累計出荷本数 …… 4,180万本

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）

・「リトルナイトメア」シリーズ

2017.4〜2026.3の累計出荷本数 …… 2,454万本

注：ネットワークコンテンツ含む

● 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

・ONE PIECE トレジャークルーズ

2014.5〜2026.3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

2015.1〜2026.3累計 …… 4億ダウンロード

・ドラゴンボール レジェンズ

2018.5〜2026.3累計 …… 1億ダウンロード

・ONE PIECE バウンティラッシュ

2019.1〜2026.3累計 …… 2.4億ダウンロード

映像音楽ユニット

● カテゴリー別売上高

（億円）

	2025年3月期	2026年3月期
パッケージ販売	118	79
アニメ制作・ライセンス・配信・イベント他	789	876
合計	907	955

株式会社バンダイナムコフィルムワークス

● 映像パッケージソフト累計販売数

・「ガンダムシリーズ」

1987.12〜2026.3の累計販売数 …… 2,177万本・枚

・「ウルトラマン」シリーズ

1988.1〜2026.3の累計販売数 …… 861万本・枚

・2026年3月期映像パッケージソフト全体

2025.4〜2026.3の累計販売数 …… 83万本・枚

● 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）

2002.10〜2026.3累計 …… 6億5,963万7,037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

2026年3月期末現在 …… 6,274作品

株式会社バンダイナムコフィルムワークス、株式会社バンダイナムコピクチャーズ

＜作品の総作品点数、総時間（2026年3月期末現在）＞

・著作権保有コンテンツ数 …… 1,213作品

・著作権保有コンテンツ総時間数 …… 6,146時間

株式会社バンダイナムコミュージックライブ

● 総管理楽曲数（2026年3月期末現在）

・原盤管理楽曲数 …… 約80,100曲

・出版管理楽曲数 …… 約46,100曲

注：2017年3月期より自社管理楽曲数を集計

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）

	2025年3月期	2026年3月期
業務用ゲーム	336	279
アミューズメント施設	1,065	1,219

アミューズメント施設

● 2026年3月期末の施設数

地域	直営店	レベニューシェア*1	その他直営店*2
国内	209	891	109
海外	25	16	
合計	234	907	109

*1 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店舗

*2 その他直営店：直営店のうち遊園地、IP施設、アクティビティ施設、ガシャポン単独店舗を含む

● 既存店売上高（前期比）

	2025年3月期	2026年3月期
国内	105.3%	107.0%

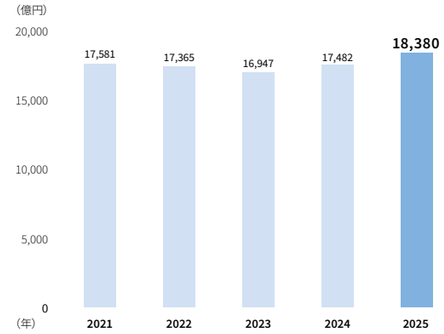
株式会社花やしき

・浅草花やしき入園者数（2026年3月期） …… 46万人

デジタルユニット

モバイルゲーム市場（日本）

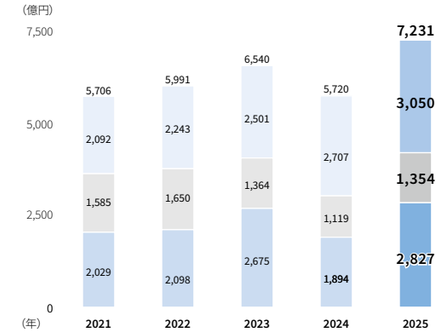
モバイルゲーム市場規模の推移



出典元：「ファミ通ゲーム白書2026」（(株) 角川アスキー総合研究所）
※ 2026年7月時点での情報に基づいて作成

家庭用ゲーム市場（日本）

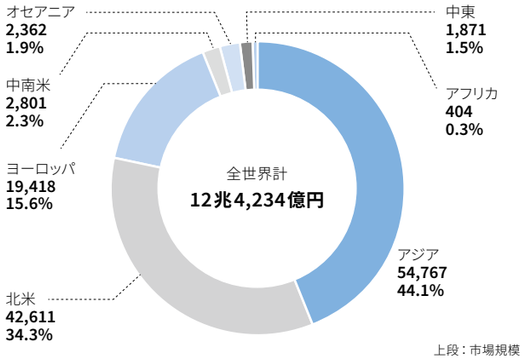
家庭用ゲーム市場規模の推移



出典元：「ファミ通ゲーム白書2026」（(株) 角川アスキー総合研究所）
※ 2026年7月時点での情報に基づいて作成

モバイルゲーム市場（グローバル）

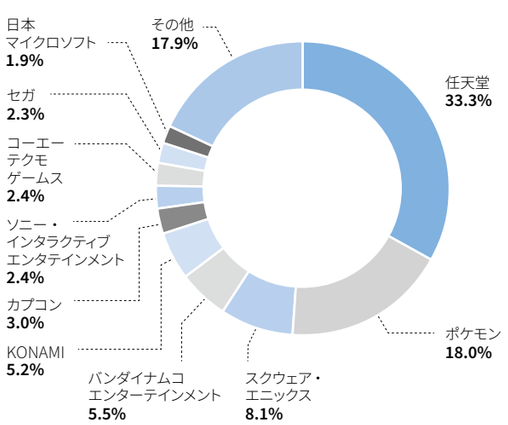
エリア別売上構成比率（2024年）



上段：市場規模
下段：構成比率

出典元：「ファミ通モバイルゲーム白書2026」（(株) 角川アスキー総合研究所）
Sensor Tower

メーカー別販売本数シェア（2025年度）



集計期間：2025年3月31日～ 2026年3月29日
出典元：「ファミ通ゲーム白書2026」（(株) 角川アスキー総合研究所）
※ パッケージのみ
※ 社名は集計時点のものを記載

トイホビーユニット

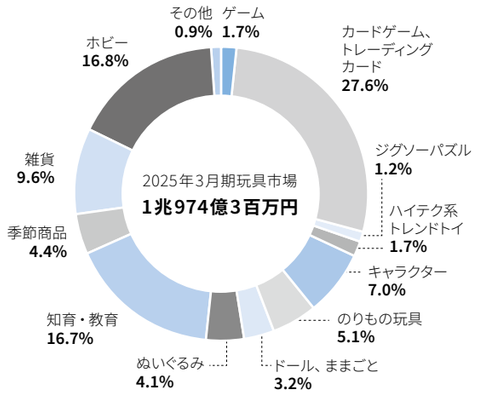
玩具市場（日本）

［玩具市場規模］

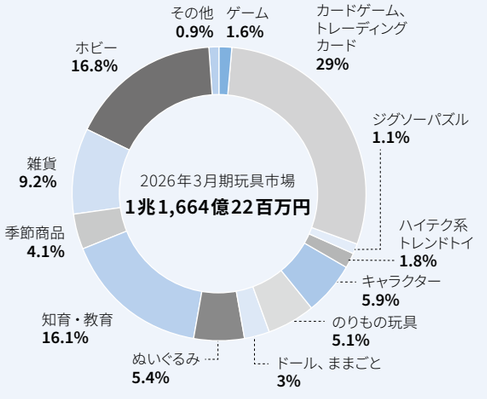
（単位：百万円、メーカー希望小売価格ベース）

大分類	2025年3月期	2026年3月期	2025.3 vs 2026.3
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、ジョーク、手品）	18,967	18,614	98.1%
カードゲーム、トレーディングカード	302,466	338,414	111.9%
ジグソーパズル	12,766	12,989	101.7%
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	18,327	21,159	115.5%
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	76,469	68,130	89.1%
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、金属玩具ほか）	56,614	59,635	105.3%
ドール、ままごと 着せ替え（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、女児化粧品）	35,367	35,045	99.1%
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	45,142	62,398	138.2%
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、電動動物）	183,419	187,574	102.3%
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	48,351	48,271	99.8%
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（含 クリスマス用品、ハロウィングッズ他）	104,954	107,464	102.4%
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	184,428	195,960	106.3%
その他	10,133	10,769	106.3%
合計	1,097,403	1,166,422	106.3%

2025年3月期



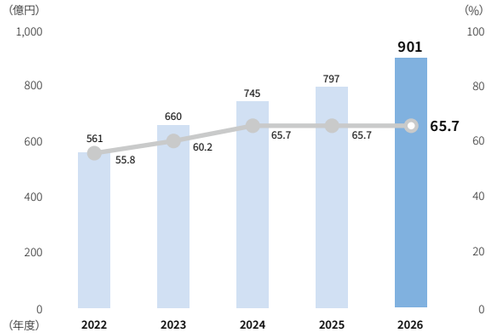
2026年3月期



①各年度はそれぞれ4月1日～ 3月31日までを当該期間としています。
②玩具市場の範囲は以下の通りです。
・原則として（一社）日本玩具協会の会員企業（傘下団体の会員企業）ならびに東京おもちゃショーに出展している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で流通は問いません。
・ただし「知育・教育」の中のベビー、乗用は独自の市場を築いている面もあり、ドラッグストア流通などは除外してあります。・ホビーは模型流通も含まれます。
③金額は上代価格（メーカー希望小売価格ベース）です。
資料：一般社団法人日本玩具協会調査

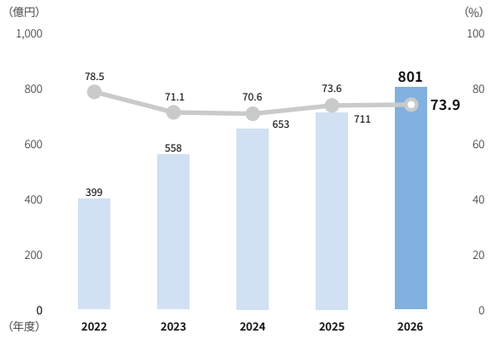
プラモデル市場（日本）

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日に終了した会計年度

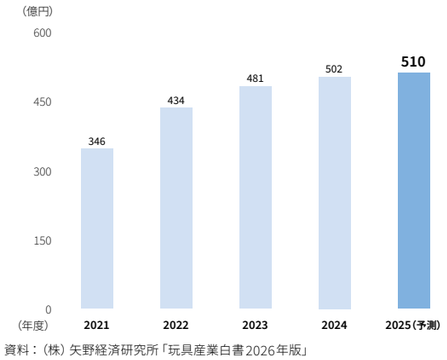
キャラクタープラモデル市場の推移



■ 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日に終了した会計年度

フィギュア市場（日本）

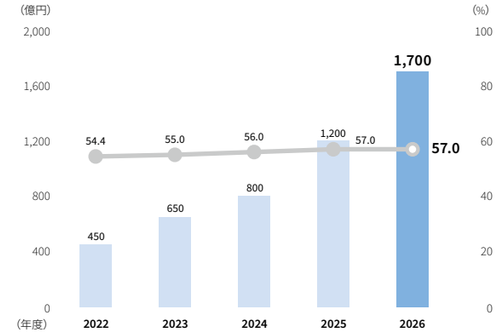
フィギュア市場規模の推移



資料：（株）矢野経済研究所「玩具産業白書2026年版」
※ 国内出荷金額ベース、予測は2025年12月現在

カプセルトイ市場（日本）

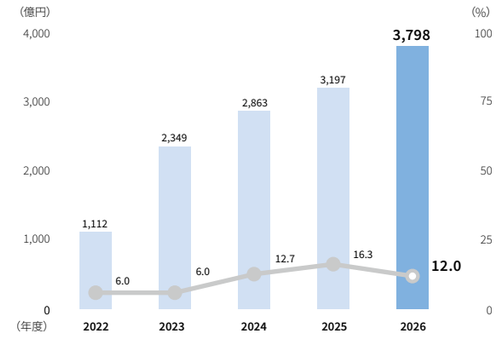
カプセルトイ市場の推移



■ 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日に終了した会計年度

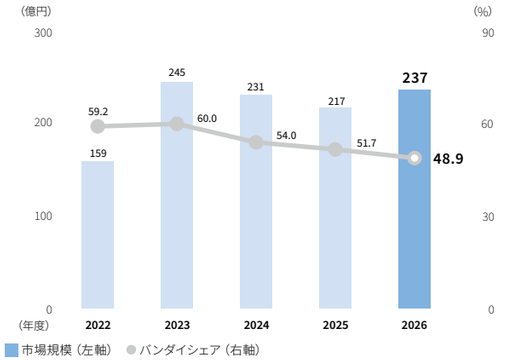
カード市場（日本）

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日に終了した会計年度

デジタルカード系市場規模の推移

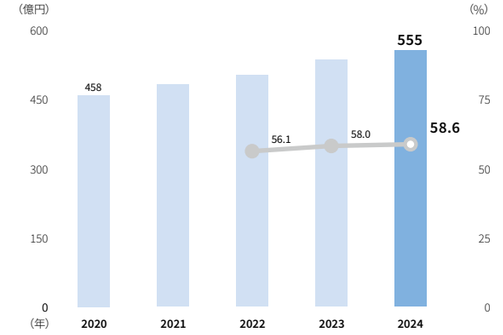


■ 市場規模（左軸） ● バンダイシェア（右軸）
資料：バンダイ調査（金額は小売価格ベース）
表記年は3月31日に終了した会計年度

映像音楽ユニット

食玩*市場（日本）

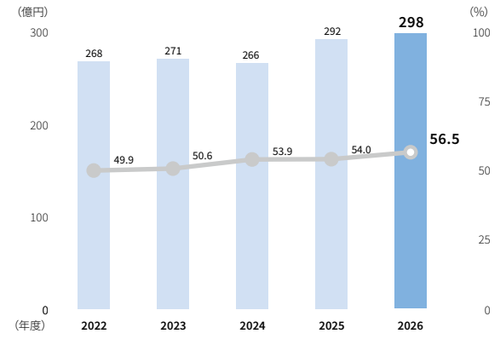
食玩*市場の推移



■ 市場規模（左軸） ● バンダイシェア（右軸）
資料：「2025年・2026年 食品マーケティング便覧No.1」（（株）富士経済） * 玩具・雑貨菓子
※ 市場規模は小数点以下切捨て表記

子ども用トイレタリー市場（日本）

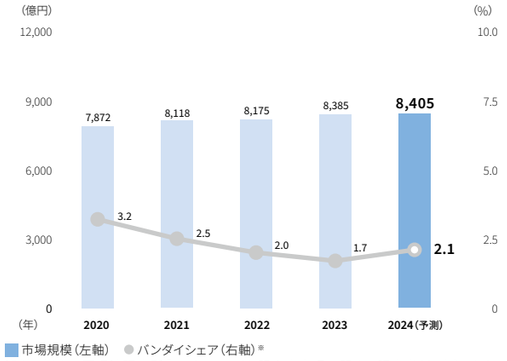
子ども用トイレタリー市場の推移



■ 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）
※ 市場規模は小数点以下切捨て表記
表記年は3月31日に終了した会計年度

ベビー・子ども服小売市場（日本）

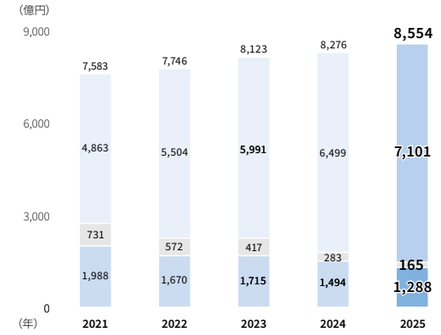
ベビー・子ども服小売市場の推移



■ 市場規模（左軸） ● バンダイシェア（右軸）*
資料：（株）矢野経済研究所「ベビー・こども服小売市場に関する調査（2025年）」をもとにバンダイナムコホールディングスにて作成
※ バンダイシェアは市場規模（小売金額ベース）をもとにバンダイナムコホールディングスにて3月31日に終了した会計年度で算出

映像ソフト市場（日本）

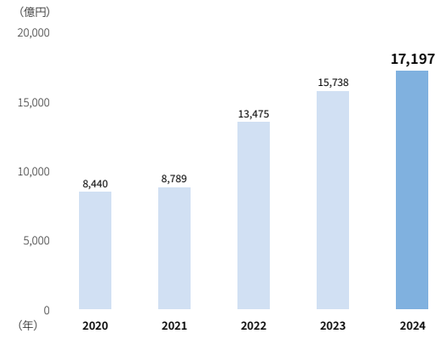
映像ソフト市場規模の推移



■ 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2025」（一般社団法人 日本映像ソフト協会、（株）文化科学研究所）

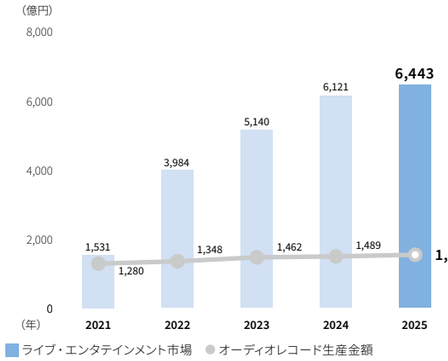
音楽コンテンツ市場（日本）

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2026」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

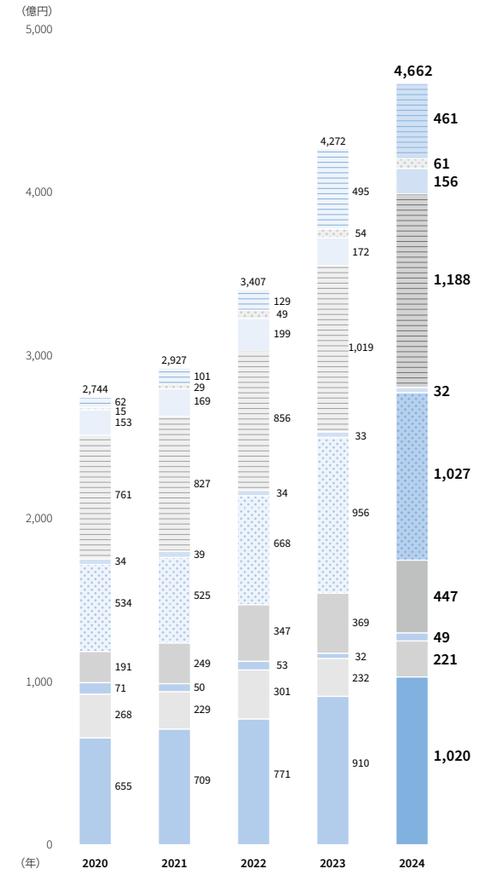


■ ライブ・エンタテインメント市場 ● オーディオレコード生産金額
※ライブ・エンタテインメント市場は一般社団法人コンサートプロモーターズ協会の正会員が調査対象
出典元：一般社団法人日本レコード協会、一般社団法人コンサートプロモーターズ協会

アミューズメントユニット

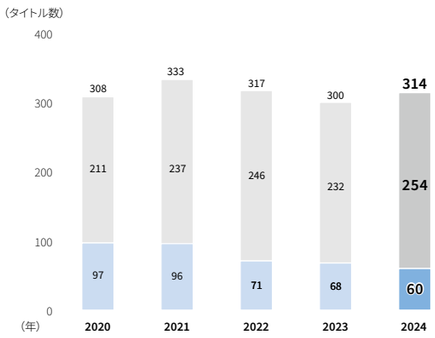
アニメ市場（日本）

アニメ業界市場規模の推移



※ 製作・制作会社売上

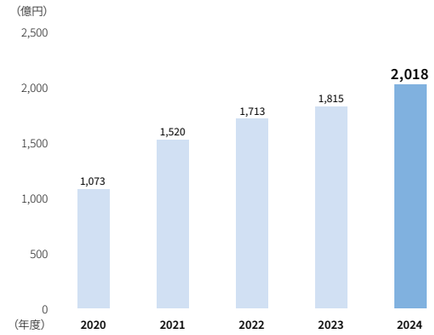
TVアニメタイトル数



出典元：「アニメ産業レポート2025」（一般社団法人日本動画協会）

業務用ゲーム市場（日本）

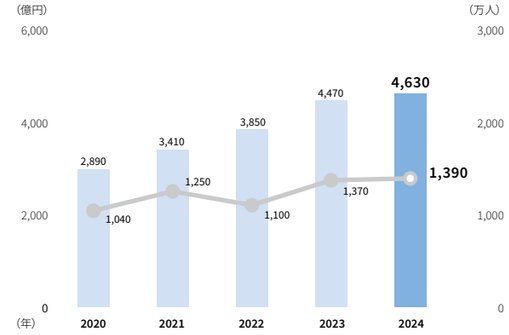
業務用アミューズメント機の製品販売高の推移



出典元：2024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日に終了した会計年度

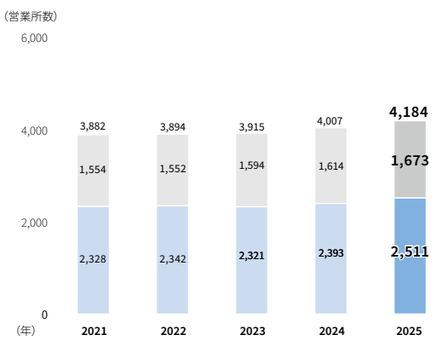
アミューズメント施設市場（日本）

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2025」

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 2026年3月期活動報告

バンダイナムコグループでは、各事業ユニットおよび関連事業会社が、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。グループサステナビリティ委員会および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。2026年3月期におけるマテリアリティ別の活動状況は以下の通りです。

マテリアリティ	重点項目	2027年3月期　目標	2026年3月期　実績
地球環境との共生	気候変動対策の強化	**温室効果ガス排出量の削減**	
		■ Scope1＋2 【短中期目標】 2027年3月期：43,000t-CO_2／2020年3月期比35%減 2028年3月期：39,500t-CO_2／2020年3月期比40%減 【長期目標】 2031年3月期：32,500t-CO_2／2020年3月期比50%減 2036年3月期：27,000t-CO_2／2020年3月期比65%減 2051年3月期：実質排出量ゼロ ■ Scope3 Scope3におけるGHG排出量の精度向上および削減検討	■ Scope1＋2 2026年3月期実績：45,095t-CO_2／2020年3月期比32%減 （2026年3月期目標：46,500t-CO_2／2020年3月期比30%減） ―国内外グループ各社拠点、国内アミューズメント施設における再生可能エネルギーへの切り替え ―国内主要拠点における太陽光発電の導入 ―カーボンクレジット、非化石証書の購入など ■ Scope3 2026年3月期実績：1,907,270t-CO_2
	資源・原材料の持続可能な利用	**サーキュラーエコノミーの推進**	
		■ **石油由来プラスチックの利用削減** ■ **製品リサイクルの推進**	■ **石油由来プラスチックの利用削減** • 国内グループ主要会社におけるプラスチック利用量調査の実施継続 • 再生プラスチックや代替素材の積極的な活用 • 国内アミューズメント施設における景品袋の使用量削減 ■ **製品リサイクルの推進** • ガンプラリサイクルプロジェクト：実績57トン（2025年3月期実績：37トン） • カプセルリサイクルプロジェクト：実績57トン（2025年3月期実績：48トン） • カードピロー袋のリサイクル ―ショッピングバッグへの加工
		環境配慮商品の拡大	
		■ **自社商品・サービスにおける環境配慮設計の推進** ■ **オフィスにおける事務用品のグリーン購入推進** • 国内グループ各社（平均）：50%	■ **自社商品・サービスにおける環境配慮設計の推進** • サステナブル認定製品の開発販売 ―代替プラスチック、バイオマスインキ、FSC認証用紙、リサイクル綿を活用したぬいぐるみなど • エコアミューズメントマシンの開発販売 ■ **オフィスにおける事務用品のグリーン購入推進** • 国内グループ各社（平均）：49% （2025年3月期実績：13%／2024年3月期実績：6%）
		廃棄物削減	
		■ **各拠点における廃棄物のリサイクル推進**	■ **各拠点における廃棄物のリサイクル推進** • 紙の使用量削減 • 物流拠点におけるストレッチフィルムのクローズドリサイクル：使用済みフィルムをストレッチフィルムとして再資源化し、2,400本を導入 • 物流拠点における段ボールのクローズドリサイクル：実績531トン • 国内工場における廃棄物のRPF化：実績128トン
適正な商品・サービスの提供	適切な表現に基づいた商品・サービスの提供	**商品・サービスにおける倫理表現の情報共有**	
		■ **グループ情報共有体制の構築と運用** ■ **従業員教育の実施**	■ **グループ情報共有体制の構築と運用** • グループ倫理分科会および倫理担当座談会の開催 • 国内グループ各社におけるワードチェッカーの運用 • AIを活用した倫理診断システムの運用 • 社内ガイドラインの更新 ■ **従業員教育の実施** 社内啓発活動の実施

マテリアリティ	重点項目	2027年3月期　目標	2026年3月期　実績
適正な商品・サービスの提供	商品・サービスの安心安全	**安心安全なモノづくりへの取り組み**	
		■国内外における商品・サービスの品質向上 **■従業員教育の実施**	**■国内外における商品・サービスの品質向上** ・独自の品質基準に基づくおもちゃの安心安全の徹底 ・ユニバーサルデザイン商品の開発拡大 ・バリアフリー対応映像作品の拡大 ・AOU青少年アドバイザー資格取得の推進 ―対象店舗責任者取得率：99.6% ・WEBアクセシビリティ対応の推進継続 **■従業員教育の実施** ・従業員啓発活動の推進 ・品質保証展示会などの社内イベントの開催
	顧客満足の向上	**お客様満足度の向上**	
			・家庭用ゲームおよびスマートフォンアプリゲームの顧客満足度向上 ・アミューズメント店舗における顧客満足度（推奨者比率）の向上
知的財産の適切な活用と保護	IPの適切な活用／特許の相互活用	**IP・技術を利用した社会貢献（教育支援を除く）**	
			・「ガンダムオープンイノベーション」の推進 ・知的財産権や特許活用を目的とする従業員向けセミナーの実施
	IPの保護	**知的財産保護対応の強化**	
			・IPのワールドワイド権利化に向けた対応 ・模倣品・違法動画への侵害排除対策の強化 ―ステークホルダーとの侵害対策または権利保全スキームの構築 ―侵害対策におけるグローバル対応可能国の拡大 ・知的財産に関する従業員啓発活動（セミナーなど）の実施
尊重しあえる社会の実現	働きやすい職場環境の実現	**働きやすい職場環境を整備**	
		■育児休業取得の推進 ・国内グループ会社（連結）男性育児休業取得率：前年度比5%向上 **■ストレスチェックの実施** ・ストレスチェック総合健康リスク：全社100未満	**■育児休業取得の推進** ・国内グループ会社（連結）男性育児休業取得率：81.6%（2025年3月期実績：78.1%／2024年3月期実績：64.0%／2023年3月期実績：37.0%） ・グループ従業員向け啓発活動の推進 ―e-Learning、社内報を活用した情報発信など **■ストレスチェックの実施** ・ストレスチェック総合健康リスク：全社100未満（2025年3月期実績：全社100未満／2024年3月期実績：全社100未満）
	人材育成	**「夢・遊び・感動」を世界に発信できる人材の育成**	
		・グループ合同施策参加率：90%以上	・グループ合同施策参加率　合計：92.0% ―新入社員研修（BNAP*）受講率：94.2%（10月） ―5年目研修受講率：86.8%（7月） ―新任マネージャー研修 春受講率：96.6%（5月） ―新任マネージャー研修 秋受講率：95.7%（10月） *バンダイナムコアドベンチャープログラム ・自社運営によるアニメーターなどの人材育成 ―作画塾、美術塾 ・ゲームクリエイター育成を目的としたGYAAR Studio施策の継続実施

マテリアリティ	重点項目	2027年3月期　目標	2026年3月期　実績
尊重しあえる社会の実現	ダイバーシティ&インクルージョンの推進	**障がい者雇用の推進**	
		・障がい者雇用率：2.7%（法定雇用率）	・障がい者雇用率：実績2.4%（2026年3月期目標：2.5%） ・国内外グループ各社における直接雇用の推進 ・従業員向け啓発活動の実施 ―社内向けセミナー、職場実習実施など
		多様な背景を持つ従業員が活躍できる風土醸成	
		■エンゲージメントサーベイにおける関連項目の国内平均スコア維持向上 ・多様な価値観や考え方を尊重している：75% ・今の会社では、性別にかかわらず活躍する機会が与えられている：80%以上を維持	**■エンゲージメントサーベイにおけるポジティブ回答率の向上** ・多様な価値観や考え方を尊重している：72%（2026年3月期目標：72%／2025年3月期実績：70%） ・今の会社では、性別にかかわらず活躍する機会が与えられている：81%（2026年3月期目標：80%／2025年3月期実績：78.7%）
	サプライチェーンマネジメント（労働）	**人権への取り組み**	
		■人権を尊重したサプライチェーンの構築 **■従業員教育の実施**	**■人権を尊重したサプライチェーンの構築** ・「バンダイナムコグループ行動規範」「取引先ガイドライン」の周知徹底、多言語化対応 ・コンプライアンスホットラインの運用 ・バンダイ製品を製造する最終梱包工場における人権監査の実施 ・新規業務用ゲーム機生産工場における労働環境監査の実施 ・クリエイターの労働環境改善を目的とするグリーンライトシステムの導入・運用 **■従業員教育の実施** ・e-Learning、セミナー、WEB社内報を使った社内啓発活動の実施
コミュニティとの共創	地域コミュニティとの連携	**地域に密着した社会活動の実施**	
			・自社拠点周辺における清掃活動などのボランティア活動 ・IPを利用した地域創生活動 ・アイドルマスターシリーズ マンホールプロジェクト「ふたマス!!!!!!」 ・ガンダムマンホールプロジェクト ・プロバスケットボールチーム「島根スサノオマジック」による地域貢献活動 ―田植え農業支援 ―ビーチクリーン活動など ・フードバンク支援活動
	次世代に向けた教育支援	**子どもたちへの教育支援**	
			・小中学生を対象にした体験イベントおよび企業訪問受け入れ ―トーマス・エジソン特別展講演会の実施 ―ガンプラアカデミアに参加した小学生：累計100万人以上（2026年8月時点） ―くまのがっこうのジャッキーによるイベント開催：43回 ―オセロでUDを学べる小学生向け教育プログラムの提供：64校 ―プロバスケットボールチーム「島根スサノオマジック」による夢授業：14校 ―アミューズメント施設を活用した職場体験：49件 ・プロバスケットボールチーム「島根スサノオマジック」によるバスケットボール寄贈：9校
その他	グループにおけるサステナビリティ文化の醸成	**グループ全社でサステナビリティへの理解を促進**	
		■国内外グループ各社におけるグループサステナビリティ方針への理解度：80%以上	・国内外グループ各社におけるグループサステナビリティ方針への理解度：95.9%（2025年3月期実績：83.5%） ・サステナビリティWEEKの開催 ・e-Learningや社内報を通じた啓発活動の実施

環境関連データ

【算定方法】バンダイナムコグループのGHG排出量は、GHGプロトコルを参照して定めたグループとしての方針に準拠して算定しています。
【対象範囲】バンダイナムコグループ国内外全社（連結）
【管理基準】総排出量

				2022年3月期	2023年3月期	2024年3月期	2025年3月期	2026年3月期
CO_2排出量	Scope1（t-CO_2）			5,540	6,131	7,882	7,794	7,454★
	Scope2(t-CO_2)（マーケット基準）			50,978	49,272	44,580	45,760	39,642 ★
	Scope1＋Scope2（t-CO_2）（マーケット基準）			56,517	55,403	52,462	53,554	47,095★
	カーボンクレジットによるオフセット（t-CO_2）			—	—	—	990	2,000★
	ネット排出量Scope1＋Scope2（t-CO_2）（マーケット基準）			—	—	—	52,564	45,095★
	（参考）Scope2(t-CO_2)（ロケーション基準）			—	—	—	—	54,953★
	Scope3（t-CO_2）			—	1,091,255	1,202,209	1,325,924	1,907,270
		カテゴリー 1	購入した製品・サービス	—	576,512	636,698	677,843	1,044,129
		カテゴリー 2	資本財	—	95,884	110,312	159,552	201,732
		カテゴリー 3	Scope1、2に含まれない燃料およびエネルギー関連活動	—	5,758	5,490	6,113	8,477
		カテゴリー 4	輸送、配送（上流）	—	10,399	9,174	12,629	23,586
		カテゴリー 5	事業から出る廃棄物	—	2,669	2,931	4,184	6,101
		カテゴリー 6	出張	—	5,158	8,817	9,102	14,591
		カテゴリー 7	雇用者の通勤	—	710	837	902	1,567
		カテゴリー 8	リース資産（上流）	—	対象外	対象外	対象外	対象外
		カテゴリー 9	輸送、配送（下流）	—	3	2	4	4
		カテゴリー 10	販売した製品の加工	—	対象外	対象外	対象外	対象外
		カテゴリー 11	販売した製品の使用	—	21,792	12,284	5,979	8,377
		カテゴリー 12	販売した製品の廃棄	—	372,368	415,664	449,616	598,706
		カテゴリー 13	リース資産（下流）	—	対象外	対象外	対象外	対象外
		カテゴリー 14	フランチャイズ	—	対象外	対象外	対象外	対象外
		カテゴリー 15	投資	—	対象外	対象外	対象外	対象外
電気	非再生可能エネルギー（kWh）			109,787,373	107,326,192	100,912,994	102,590,328	105,353,999
	再生可能エネルギー（kWh）			0	9,347,411	19,428,329	21,297,280	23,492,804
	合計			109,787,373	116,673,602	120,341,323	123,887,608	128,846,803★
営業車燃料	営業車（ガソリン）（ℓ）			175,052.4	262,769.8	308,898.7	294,625.2	281,455.8
	営業車（ディーゼル）（ℓ）			1,469,708.8	1,552,020.4	1,986,522.1	1,956,941.7	1,852,117.1
	営業車（液化石油ガス：LPG）（t）			2.4	0.6	2.5	2.3	3.1
	営業車（天然ガス）（m^3）			0	0	0	0	0
燃料	揮発油（ガソリン）（ℓ）			883.09	1,748.16	1,434.36	827.81	605.71
	灯油（ℓ）			5,403.0	6,564.1	9,234.3	8,451.3	10,851.0
	軽油（ℓ）			0	0	15	1,200.00	61.80
	A重油（kℓ）			2.26	2.13	2.98	1.67	8.60
	石油ガス（t）			12.66	15.32	18.59	14.50	14.86
	可燃性天然ガス（m^3）			0	0	0	0	0
その他の燃料	都市ガス（m^3）			564,521.29	639,309.42	834,729.58	932,885.66	903,067.10
	蒸気（GJ）			0	16	55	2,273.00	2,153.73
	温水（GJ）			176.92	3,642.55	1,605.90	3,408.05	4,681.65
	冷水（GJ）			1,039.87	910.57	2,421.86	4,722.58	3,643.11
水	用水使用量（m^3）			149,175.92	167,513.97	172,747.55	187,553.47	173,906.00★
	排水量（m^3）			147,071.17	165,036.79	170,917.90	185,157.29	170,790.00★
廃棄物	一般廃棄物（kg）			1,658,318.2	2,077,990.8	2,177,082.5	下記参照	下記参照
	産業廃棄物（kg）			3,484,766.7	3,177,176.5	4,321,810.2		
	リサイクル量（kg）			899,139.2	1,093,755.9	1,256,821.4		
環境	罰金件数（件）			0	0	0	0	0
コンプライアンス	罰金以外の制裁措置（件）			0	0	0	0	0
	紛争解決メカニズムに提起された事案（件）			0	0	0	0	0

*1 2022年3月期以前の再生可能エネルギー使用（購入）量は非再生可能エネルギー使用量に合算されております。
*2 2026年3月期の★の数値は、第三者による限定的保証を受けています。
*3 過去の実績値については、集計結果の精査を行い、遡って修正する場合があります。
*4 Scope3は2026年3月期より対象範囲をバンダイナムコグループ国内外全社（連結）に拡大しています。2025年3月期までの対象会社は、（株）バンダイ、（株）BANDAI SPIRITS、（株）バンダイナムコエンターテインメント、（株）バンダイナムコフィルムワークス、（株）バンダイナムコエクスペリエンスおよび（株）バンダイナムコアミューズメントです。
*5 2026年3月期のScope2は、非化石証書相当分を控除して算定しています。
*6 2026年3月期よりScope2（ロケーション基準）の算出を開始しました。
*7 廃棄物は2025年3月期より処理方法別に集計しています。

【CO_2排出量Scope3算出方法】
カテゴリー 1： 調達額に排出原単位を乗じて算出。（内部取引を除く）
カテゴリー 2： 設備投資額に排出原単位を乗じて算出。（グループ全体）
カテゴリー 3： 各エネルギーの消費量に排出原単位を乗じて算出。
カテゴリー 4： 輸送サービスの購入額に排出原単位を乗じて算出。
カテゴリー 5： 各廃棄物の発生量に処理方法別の排出原単位を乗じて算出。
カテゴリー 6： 移動手段別の交通費支給額に排出原単位を乗じて算出。（株）バンダイナムコエンターテインメントのみ、従業員数に排出原単位を乗じて算出。
カテゴリー 7： 交通費支給額に対し、すべて“旅客鉄道”を使用した場合の排出原単位を乗じて算出。
カテゴリー 9： 輸送距離×輸送重量×トラック輸送排出原単位として算出。（（株）バンダイナムコエクスペリエンス）
カテゴリー 11： 電池を使用する製品に対し、2回電池交換をすることを前提に、製品の販売数量、電池使用本数、平均電池寿命から消費電力量を算出し、排出原単位を乗じて算出。（（株）バンダイ）
ゲーム筐体の販売数量、消費電力、ゲームセンターの平均営業時間と営業日数から算出した年間使用時間に排出原単位を乗じて算出。（（株）バンダイナムコエクスペリエンス、（株）バンダイナムコアミューズメント）
カテゴリー 12： 販売した製品の重量に排出原単位を乗じて算出。ただし（株）バンダイ、（株）BANDAI SPIRITSは部門別売上シェア10%商材の平均重量を使用、（株）バンダイナムコフィルムワークスは販売数量トップ10の平均重量を使用。（株）バンダイナムコエクスペリエンスはゲーム筐体のみ算出。
※ カテゴリー 8、10、13、14、15は対象外
※ Scope3の算出にあたっては「サプライチェーンを通じた組織の温室効果ガス排出等の算定のための排出原単位データベース（Ver.3.6）」に記載された排出原単位を使用しています。なお、Scope3カテゴリー 1については、2026年3月期より、金額ベースの排出原単位（生産者価格ベース）を、「5（参考）産連表DB（新）」に記載された排出原単位に変更しています。

					2025年3月期	2026年3月期
廃棄物（2025年3月期以降）	一般廃棄物	処分されなかった廃棄物	再利用のための準備	連結（国内）	0	0
			リサイクル	連結（国内・海外）	680	696
			その他の回収作業	連結（国内）	0	0
			合計（t）	連結（国内・海外）	680	696
		処分された廃棄物	焼却（エネルギー回収あり）	連結（国内）	355	393
			焼却（エネルギー回収なし）	連結（国内）	1,204	1,316
			埋立て	連結（国内）	35	31
			その他の処分	連結（国内）	3	0
			海外拠点における処分	連結（海外）	669	569
			合計（t）	連結（国内・海外）	2,266	2,309
		総量（t）		連結（国内・海外）	2,947	3,005★
	産業廃棄物	処分されなかった廃棄物	再利用のための準備	連結（国内）	1	5
			リサイクル	連結（国内・海外）	1,973	1,743
			その他の回収作業	連結（国内）	0	0
			合計（t）	連結（国内・海外）	1,974	1,748
		処分された廃棄物	焼却（エネルギー回収あり）	連結（国内）	1,670	1,946
			焼却（エネルギー回収なし）	連結（国内）	162	150
			埋立て	連結（国内）	430	373
			その他の処分	連結（国内）	2	0
			海外拠点における処分	連結（海外）	353	285
			合計（t）	連結（国内・海外）	2,617	2,754
		総量（t）		連結（国内・海外）	4,592	4,502★

人事関連データ

【対象範囲】
2026年3月期：(株) バンダイナムコホールディングス、(株) バンダイ、(株) BANDAI SPIRITS、(株) バンダイナムコエンターテインメント、(株) バンダイナムコフィルムワークス、(株) バンダイナムコミュージックライブ、(株) バンダイナムコエクスペリエンス、(株) バンダイナムコアミューズメント、(株) バンダイナムコビジネスアーク

雇用形態従業員数

		2022年3月期	2023年3月期	2024年3月期	2025年3月期	2026年3月期
正社員（人）	男性	2,516	2,633	2,749	2,841	**2,957**
	女性	1,287	1,396	1,550	1,647	**1,754**
	合計	3,803	4,029	4,299	4,488	**4,711**
準社員（人）	男性	927	983	1,019	1,079	**1,177**
	女性	1,002	1,028	1,054	1,153	**1,367**
	合計	1,929	2,011	2,073	2,232	**2,544**
契約社員（人）	男性	156	133	130	122	**105**
	女性	93	97	82	74	**78**
	合計	249	230	212	196	**183**
臨時雇用者数（人）	男性	1,225	1,381	1,617	1,814	**2,072**
	女性	1,668	1,844	2,004	2,301	**2,837**
	合計	2,893	3,225	3,621	4,115	**4,909**
合計（人）	男性	4,824	5,130	5,515	5,856	**6,311**
	女性	4,050	4,365	4,690	5,175	**6,036**
	合計	8,874	9,495	10,205	11,031	**12,347**

社員データ

		2022年3月期	2023年3月期	2024年3月期	2025年3月期	2026年3月期
新入社員採用者数（人）	男性	88	80	103	98	**90**
	女性	58	60	81	90	**60**
	合計	146	140	184	188	**150**
新入社員定着率（%）*1	男性	96.1	88.7	95.2	88.0	**95.1**
	女性	95.3	92.5	96.3	91.7	**88.2**
	合計	95.8	90.2	95.6	89.6	**92.1**
中途社員採用者数（人）	男性	45	87	107	95	**53**
	女性	43	63	99	43	**53**
	合計	88	150	206	138	**106**
離職者数（人）*2	男性	81	90	86	106	**83**
	女性	57	46	47	68	**69**
	合計	138	136	133	174	**152**
平均勤続年数（年）	男性	14.8	14.6	14.3	14.3	**14.5**
	女性	10.4	10.4	9.9	10.3	**10.6**
	合計	13.3	13.1	12.7	12.8	**13.1**
平均年齢（歳）*3	男性	40.7	40.6	40.4	40.3	**40.5**
	女性	36.0	36.0	35.8	35.9	**36.0**
	合計	39.1	39.0	38.7	38.7	**38.8**

*1 入社3年後の4月期初時点における在籍数より算出
*2 正社員のみ、定年退職、グループ内転籍者を除く
*3 正社員のみ

女性管理職データ

	2022年3月期	2023年3月期	2024年3月期	2025年3月期	2026年3月期
女性管理職（人）	195	216	231	246	**289**
全体に占める割合（%）	21.1	22.1	22.8	23.7	**25.0**
女性役員（人）	4	4	5	5	**5**
全体に占める割合（%）	5.1	5.1	6.6	7.1	**6.4**

年次有給休暇取得率

	2022年3月期	2023年3月期	2024年3月期	2025年3月期	2026年3月期
年次有給休暇取得率（%）	70.6	70.2	74.1	75.2	**77.4**
有休取得日数（日）	12.2	12.2	12.9	12.9	**13.4**

その他人事情報

		2022年3月期	2023年3月期	2024年3月期	2025年3月期	2026年3月期
育児休業取得者数（人）*4	男性	21	25	73	81	**90**
	女性	63	55	62	67	**76**
	合計	84	80	135	148	**166**
育児休業取得率（%）*4	男性	—	30.5	78.5	84.4	**89.1**
	女性	—	100.0	100.0	100.0	**100.0**
	合計	—	58.4	87.1	90.8	**93.8**
育児休業復職率（%）	男性	100.0	100.0	100.0	100.0	**100.0**
	女性	100.0	98.5	93.8	98.0	**97.4**
	合計	100.0	98.9	96.7	99.1	**98.7**
介護休業利用者数（人）	男性	0	0	0	0	**0**
	女性	0	1	0	3	**3**
	合計	0	1	0	3	**3**
障がい者雇用*5	人数（人）	182.0	189.0	193.0	219.5	**224.0**
	全体に占める割合（%）	2.30	2.26	2.21	2.44	**2.40**
労働安全衛生方針の対象人数（人）	男性	4,824	5,130	5,515	5,856	**6,311**
	女性	4,050	4,365	4,690	5,175	**6,036**
	合計	8,874	9,495	10,205	11,031	**12,347**
従業員一人当たりの月平均残業時間（時間）*6		17.0	18.3	17.0	20.4	**20.4**
労災件数（件）		92	79	82	105	**123**
健康診断受診率（%）		99.6	99.9	99.9	99.9	**99.8**
ストレスチェック受検率（%）		—	98.0	98.9	99.3	**99.8**

*4 2024年3月期、2025年3月期、2026年3月期の男性の取得者・取得率については、育児休業に育児目的休暇も含めた数値を算出。なお、育児目的休暇を含まない育児休業の取得率は、2024年3月期が男性62.4、男女合計77.4、2025年3月期が男性77.1、男女合計86.5、2026年3月期が男性80.2、男女合計88.7。
*5 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
*6 各人の「(年間総労働時間数の合計) − (所定労働時間1800H) ÷ 12カ月」の平均。なお、管理監督者・短時間労働者・裁量労働制適用者を除く。

社員教育関連

		2022年3月期	2023年3月期	2024年3月期	2025年3月期	2026年3月期
キャリア開発に関して定期的なレビューを受けている社員の割合（%）	男性	100.0	100.0	100.0	100.0	**100.0**
	女性	100.0	100.0	100.0	100.0	**100.0**
	合計	100.0	100.0	100.0	100.0	**100.0**

ガバナンス関連データ

【対象範囲】
(株) バンダイナムコホールディングス

		合計	男性	女性
取締役（人）*1		**14**	10	4
	社内取締役（人）	**9**	7	2
	うち、取締役監査等委員	**1**	1	0
	社外取締役（人）	**5**	3	2
	うち、独立役員に指定されている人数	**5**	3	2
	うち、取締役監査等委員	**2**	1	1

*1 2026年6月時点での数値

組織形態	監査等委員会設置会社	
ガバナンス機関における任期（年）	取締役	**1**
開催回数（回）*2	取締役会	**18**
	独立役員会	**1**
	人事報酬委員会	**4**
参加率（%）*2	取締役会	**99.2**
	独立役員会	**100.0**
	人事報酬委員会	**100.0**
インセンティブ付与に関する施策の実施状況	取締役（監査等委員および社外取締役を除く）	業績連動賞与および業績条件付株式報酬制度の実施

*2 2026年3月期

コンプライアンス関連データ

【対象範囲】
バンダイナムコグループ国内外全社（連結）

	2022年3月期	2023年3月期	2024年3月期	2025年3月期	2026年3月期
贈収賄等に関する事案の発生件数（件）	0	0	0	0	**0**
反競争的行為に関する事案の発生件数（件）	0	0	0	0	**0**

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

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

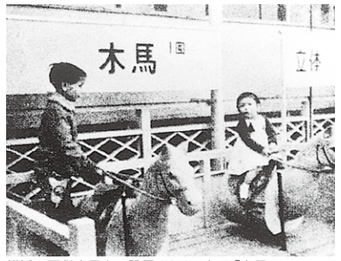
1971
- 5月 • （株）バンダイ模型を設立
- 7月 • キャラクター玩具専業メーカーとして（株）ポピーを設立

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

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

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.

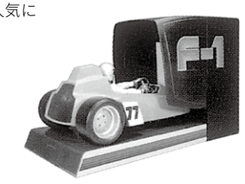
1971
- • NAMCOブランドの使用を開始

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

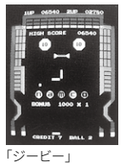
1976
- • ドライブシミュレーションゲーム機「F–1」を開発。国内外で人気に



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.

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

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
- 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」
© サンライズ

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二部上場(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

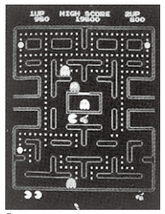
「猫ニャンぼー」

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

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」

- 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

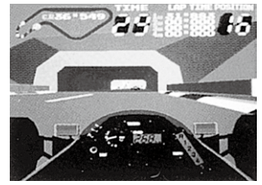
1986
- (株)イタリアントマトに資本参加
- 科学技術の発展を目的に財団法人ニューテクノロジー振興財団を設立
- 菓子プライズマシン「スウィートランド」登場
- ファミコンソフト「プロ野球ファミリースタジアム」発売

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

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二部上場(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.

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

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一部に上場
- • 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

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

1997
- **4月** • 「ハイパーヨーヨー」発売

「ハイパーヨーヨー」
©BANDAI

- **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)
- **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** • 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二部に上場

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
- **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

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
- **6月** • 代表取締役社長に真鍋 正が就任、創業者である中村雅哉が代表取締役会長へ

1991
- **9月** • 東京証券取引所第一部上場(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

1992
- • 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
- **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」

- **4月** • 代表取締役社長兼会長に中村雅哉が就任

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.

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
- **7月** • 「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
- **12月** • (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

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

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

2000年代

2000
- **3月** • ハピネットが東京証券取引所第一部に上場
  • 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二部に上場
  • 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」
©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一部に上場

2003
- **3月** • 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

- **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二部に上場

2004
- **3月** • 「かえってきた！ たまごっちプラス」発売
  • 「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

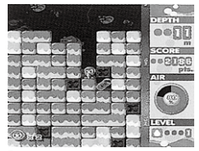
- **7月** • 「スチームボーイ」(大友克洋監督)公開
  • (株)サンリオのキャラクター「シナモロール」の包括的マスターライセンス契約締結
- **11月** • 「祝ケータイかいツー！ たまごっちプラス」発売
  • 劇団飛行船の活動を支援

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

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



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

- **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「パックマン」配信を許諾
- **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
- • 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)
- **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

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「美肌惑星」登場
  • 「ナムコ・ワンダーパーク札幌」出店
- **5月** • 代表取締役社長に髙木九四郎が就任

「美肌惑星」
©Bandai Namco Entertainment Inc.

2003
- **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
- **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
- **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

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

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が誕生

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

©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

©バードスタジオ／集英社・東映アニメーション

2月 • バンダイビジュアルが東京証券取引所第一部に上場

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

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

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カ年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

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

©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

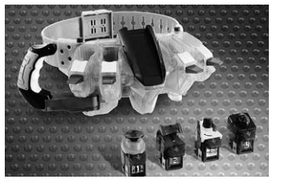
4月 • (株)バンダイナムコライブクリエイティブを設立

• 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カ月で100万本を突破

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

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

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

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

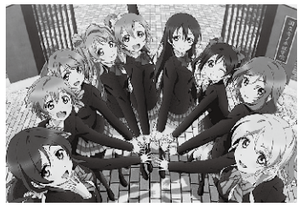
沿革

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

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!

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

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

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

2015

- 「鉄拳」・「テイルズ オブ」シリーズが20周年を迎える

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

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

2016

- 「たまごっち」・「ナンジャタウン」が20周年を迎える

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

©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.

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

- バンダイナムコグループ、(株)集英社、東映アニメーションが北米7都市で「DRAGON BALL NORTH AMERICA TOUR」を開催

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

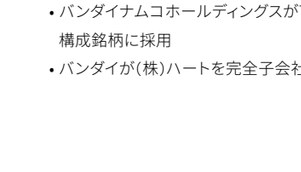
9月 • サンライズがCG制作会社(株)サブリメイションに資本参加

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

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

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

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

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

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

2020年代

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

3月 • 創通を完全子会社化

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

© 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

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

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

6月 • 「機動戦士ガンダム 閃光のハサウェイ」公開

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・関西万博へのパビリオン出展を発表

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「Fun for All into the Future」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サンライズ、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バンダイナムコアーツの音楽事業、バンダイナムコライブクリエイティブ、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

バンダイナムコグループの歴史

- 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(ニュー)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

6月 • (株)バンダイナムコエイセス設立

7月 • バンダイナムコグループ各社が展開する商品、体験イベントを一堂に集めた「バンダイナムコCross Store」を横浜と博多にオープン

- 「ONE PIECEカードゲーム」を発売、大ヒット

10月 • Bandai Namco Europe S.A.S.がゲーム開発等を行うLimbic Entertainment GmbHを子会社化

• ガンダムシリーズの新作TVアニメ「機動戦士ガンダム 水星の魔女」放送開始

© サンライズ・MBS

- バンダイナムコフィルムワークスがCG制作会社(株)アニマに資本参加

12月 • BANDAI SPIRITSがぬいぐるみメーカー(株)サンライズ(現 (株)バンダイナムコヌイ)を子会社化

2023

- ハズレなしのキャラクターくじ「一番くじ」が20周年を迎える

1月 • 大人向けコレクターズ商品の統一ブランド「TAMASHII NATIONS」の海外初フラッグシップショップ「TAMASHII NATIONS STORE SHANGHAI」を中国・上海市にオープン

2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」が全世界累計出荷本数2,000万本を突破

4月 • バンダイナムコホールディングスが1株につき3株の割合で株式分割を実施

• 東急歌舞伎町タワーにアミューズメントコンプレックス「namco TOKYO」をオープン

7月 • 「バンダイナムコ Cross Store」海外初出店となる「Bandai Namco Cross Store Camden, London」を英国にオープン

9月 • バンダイナムコフィルムワークスが、縦スクロールマンガ制作等を行うエコーズ(株)を完全子会社化

11月 • バンダイナムコグループの人権に対する姿勢や取り組みを明文化した「バンダイナムコグループ人権方針」を策定

2024

1月 • 「機動戦士ガンダム SEED FREEDOM」公開

© サンライズ

- バンダイが韓国大手WEBTOONスタジオ(株)YLABの日本法人である(株)YLAB STUDIOSに出資

2月 • 長年のルービックキューブ企画・販売による認知拡大の貢献が認められ、メガハウス社長がハンガリー国騎士十字功労勲章を受章

4月 • 2026年春に東京・渋谷に開業予定のコンサートホール運営会社(株)バンダイナムコベース設立

• バンダイナムコフィルムワークスがアニメーション制作会社(株)エイトビットを完全子会社化

• バンダイナムコグループ、経済産業省「GXリーグ」に参画

6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」ダウンロードコンテンツ「SHADOW OF THE ERDTREE」が発売から3日間で世界累計売上本数500万本を突破

10月 • Bandai Namco Europe S.A.S.をBandai Namco Holdings Europe S.A.S.に名称変更。その子会社をBandai Namco Entertainment Europe S.A.S.に名称変更し、欧州における事業会社機能と持株会社機能を分離

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

2025

- 「テイルズ オブ」シリーズ、「エースコンバット」シリーズが30周年を迎える
- 「アイドルマスター」シリーズが20周年を迎える
- ガンダムシリーズの新作TVアニメ「機動戦士Gundam GQuuuuuuX(ジークアクス)」が4月より放送開始。TVシリーズの放送に先駆け、劇場上映用に再構築した劇場先行版「機動戦士Gundam GQuuuuuuX -Beginning-」を1月より公開

©サンライズ

1月
- 第48回 日本アカデミー賞でバンダイナムコフィルムワークスの「夜明けのすべて」が優秀作品賞を「機動戦士ガンダム SEED FREEDOM」が優秀アニメーション作品賞を受賞

2月
- (株)バンダイナムコエクスペリエンスを設立

4月
- 「Connect with Fans」を中長期ビジョンとする3ヵ年の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取締役会長に川口勝が、代表取締役社長に浅古有寿が就任
- バンダイナムコグループの役員および従業員一人ひとりが遵守すべき「バンダイナムコグループ行動規範」を制定
- 「バンダイナムコグループ プラスチック環境配慮方針」を制定
- バンダイナムコエンターテインメントを存続会社、バンダイナムコオンラインを消滅会社とする吸収合併を実施
- Bandai Namco Filmworks America, LLCを設立
- バンダイナムコアミューズメントを分割会社、バンダイナムコエクスペリエンスを承継会社とする吸収分割を実施。バンダイナムコエクスペリエンスがアミューズメントユニットの事業統括会社に
- バンダイナムコアミューズメントを存続会社、(株)プレジャーキャストを消滅会社とする吸収合併を実施
- 「ガシャポンバンダイオフィシャルショップ」が全国47都道府県へ出店を達成
- 2025年日本国際博覧会(大阪・関西万博)に「GUNDAM NEXT FUTURE PAVILION」を出展

©サンライズ

6月
- 東京・池袋の「ガシャポンバンダイオフィシャルショップ」と「ガシャポンのデパート」が設置台数4,096面でギネス世界記録™に認定

7月
- BANDAI SPIRITS のプラモデル生産新工場「BANDAI HOBBY CENTER PLAMO DESIGN INDUSTRIAL INSTITUTE (BHCPDII)」稼働開始
- 「ジョジョの奇妙な冒険」初の体験型公式ショップ「THE★JOJO WORLD」を東京・渋谷にオープン

©A&L/S ©A&L/S,JOJO TAP

9月
- バンダイナムコグループが設立20周年を迎える

©サンライズ PAC-MAN™ & ©Bandai Namco Entertainment Inc.

- プラモデル生産新工場BHCPDII(ピーディーツー)にプラモデルの企画開発体験ミュージアム「BHCPDII MUSEUM」をオープン

©サンライズ

バンダイナムコグループの歴史

12月
- 「ONE PIECE」の公式旗艦店「ONE PIECE BASE SHOP」を東京・新宿にオープン

2026

- 「たまごっち」「ナンジャタウン」が30周年を迎える
- 「コードギアス」シリーズが20周年を迎える

1月
- 「機動戦士ガンダム 閃光のハサウェイ キルケーの魔女」公開

©サンライズ

- 「アイドルマスター」シリーズ初となるアイドル単独ライブ 如月千早「OathONE」を日本武道館で開催。ソニーの群ロボットシステム「groovots」を活用した演出を実施

4月
- 映像音楽ユニット内再編に伴い(株)創通音楽出版を(株)バンダイナムコミュージックフロンティアに社名変更

6月
- ライブホールShibuya LOVEZ (シブヤ ラブズ)を東京・渋谷にオープン

9月
- B.LEAGUE PREMIER 参入クラブ「島根スサノオマジック」ホームアリーナ「松江市総合体育館」のネーミングライツパートナー契約締結。愛称「バンダイナムコアリーナ松江」に