

BANDAI NAMCO

Fun for All into the Future

2024

*Corporate
Profile*

**BAN
DAI**



Top Message

Connect with Fans

バンダイは1950年に創業し、「夢・クリエイション～楽しいときを創る企業～」を企業スローガンに掲げ、IP[※]を軸に玩具、ガシャポン、カード、菓子・食品・食玩、アパレル・日用雑貨など、お客さまの身近で楽しんでいただけるエンターテインメントをお届けしています。

創業から70年以上が経った今、子どもの頃にバンダイ商品で遊んだ方が大人になり、お子さまと一緒に商品で遊んだり、ご自身で楽しんだりする方が増え、今やバンダイ商品のファンは子どもから大人まで、ワールドワイドで広がってきました。

2022年度からスタートした中期計画では、世界中のファンのみなさまと、IPを軸に、より広く、より深くつながる「Connect with Fans」というビジョンを掲げています。ファンのみなさまとのつながりを原動力に、エンターテインメントの領域で幅広い事業を展開するグループの総合力を生かしながら、これからも世界中に「楽しいとき」をお届けすることを目指してまいります。

株式会社バンダイ

代表取締役社長

竹中 一博

※ IP：キャラクターなどの知的財産

Bandai Namco Group

バンダイナムコグループは、バンダイナムコホールディングスのもと、3つの「ユニット」と各ユニットをサポートする関連事業会社から構成されています。

Fun for All into the Future

パーパス
Purpose

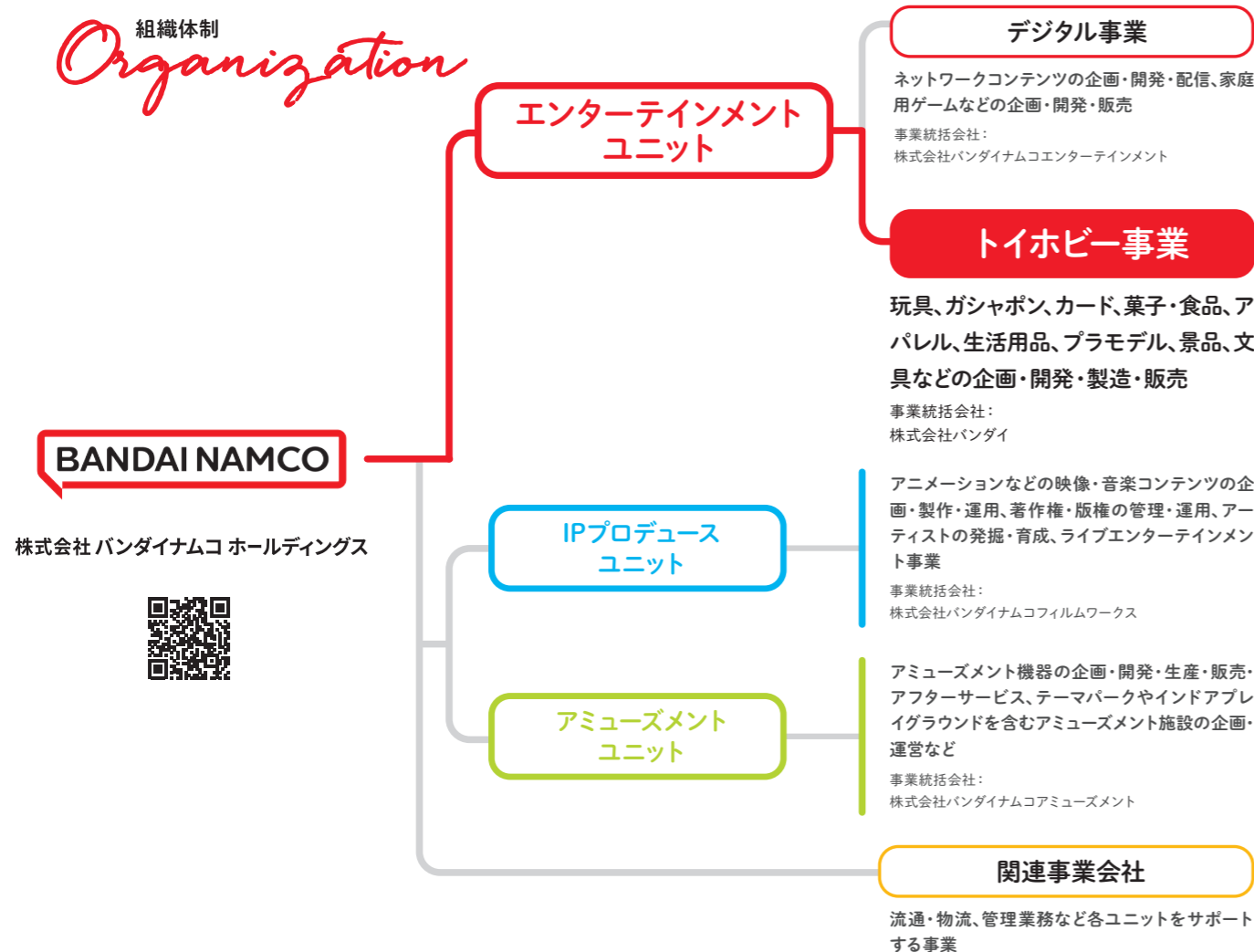
もっと広く。もっと深く。
「夢・遊び・感動」を。
うれしい。たのしい。泣ける。勇気をもらう。
誰かに伝えたい。誰かに会いたい。
エンターテインメントが生み出す心の豊かさで、
人と人、人と社会、人と世界がつながる。
そんな未来を、バンダイナムコは世界中のすべての人とともに創ります。

Connect with Fans

中期ビジョン
Vision

「パーパス」のもとバンダイナムコグループが目指す姿に向け、中期計画では、世界中のIPファン、あらゆるパートナー、グループ社員、そして社会と常に向き合い、広く、深く、複雑につながる存在を目指します。

組織体制
Organization



株式会社バンダイ

トイホビー事業の事業統括会社として、国内外における事業戦略を策定・実行するとともに、多彩な商品・サービスを提供しています。



株式会社BANDAI SPIRITS

ワールドワイドでのハイターゲット事業の成長を目的に、多彩な商品・サービスを世界中の人々に提供しています。



企業スローガン

夢・クリエイション

～楽しいときを創る企業～

～世界一の総合ホビー
エンターテインメント企業～



株式会社メガハウス

玩具、フィギュアなどの企画・開発・製造・販売、および受託製造



株式会社プレックス

キャラクターデザインやバンダイ商品のデザイン・企画と自社商品の企画販売



株式会社シー・シー・ピー

家電、雑貨製品の企画・開発・製造・販売



株式会社バンダイナムコクラフト

玩具、プラモデル、電子関連機器などの企画・開発・製造。各種検査、試験業務受託 (ISO17025試験所認定済)



サンスター文具株式会社

キャラクター&アイデア文具、その他雑貨の企画・開発・製造・販売



株式会社バンダイナムコプライズマーケティング

アミューズメント景品の企画・開発・販売



株式会社ハート

季節催事菓子および玩具菓子の企画開発・製造・加工・販売



株式会社アートプレスト

企画・デザイン・印刷 (パッケージ、カタログ、ポスター、カード)、WEBページ制作、イベント企画運営

※非連結子会社を除く



株式会社バンダイナムコヌイ

ぬいぐるみ、繊維製品・布製玩具および雑貨などの企画・開発・製造・販売

(※2024年4月1日時点)



株式会社バンダイ

展開事業

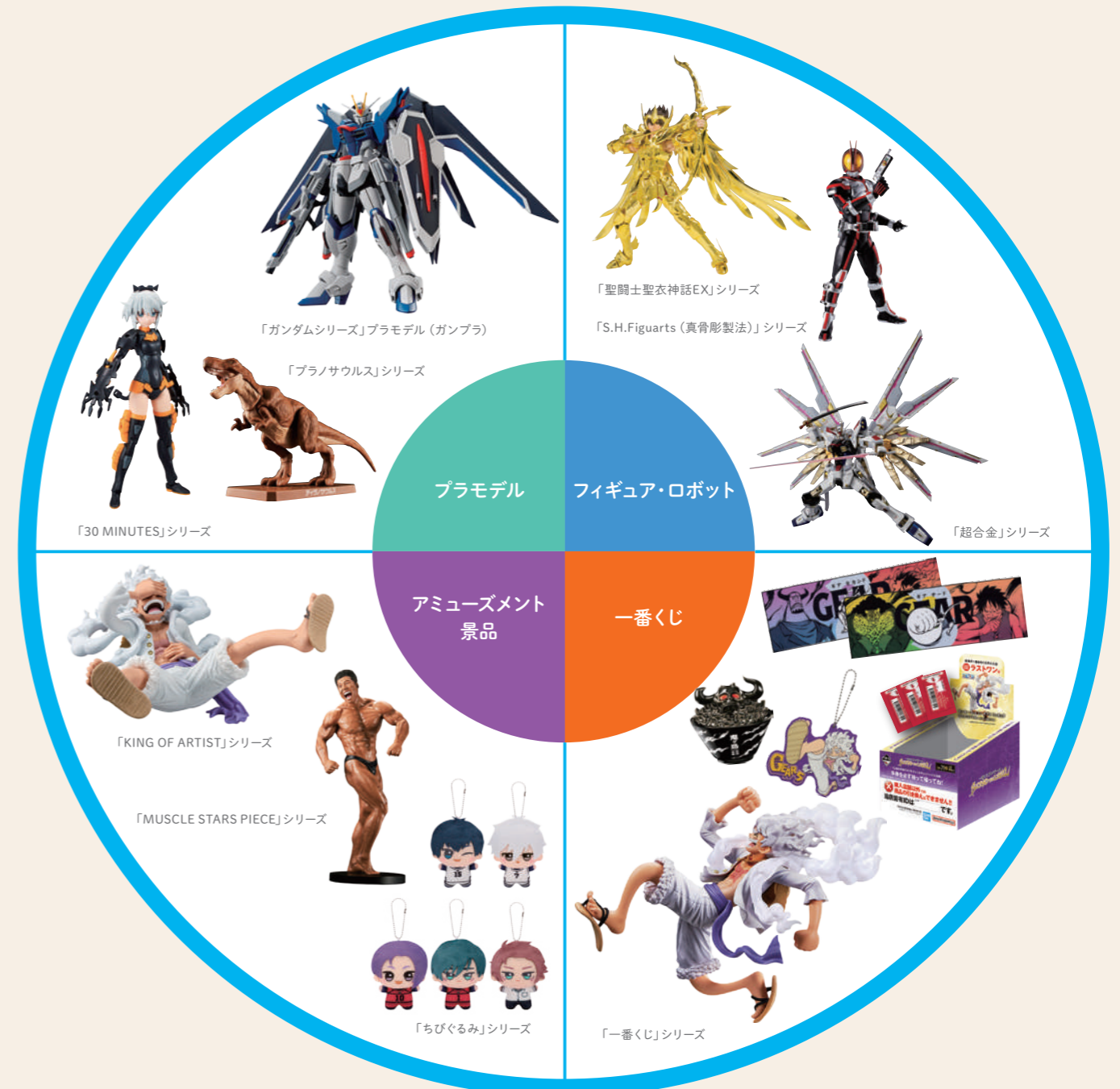
玩具、ガシャポン、カード、菓子・食品・食玩、
アパレル・日用雑貨



株式会社BANDAI SPIRITS

展開事業

プラモデル、フィギュア・ロボット、
一番くじ、アミューズメント景品



Corporate Data

バンダイナムグループ公式通販サイト
「プレミアムバンダイ」



アナタらしい「プレミアム」との出会い。



Topics

「なりきり玩具」の魅力を幅広い世代に発信

バンダイが長年発売しつづけた、変身アイテムなどの「なりきり玩具」は、新しい技術を取り入れながら日々進化を続け、お子さまから大人まで幅広い世代にお楽しみいただいています。

近年は特撮作品だけでなく、アニメ作品などさまざまなIPラインアップでワールドワイドに展開し、リアルイベント「NARIKIRI WORLD」の開催や、東京・池袋にコンセプトストアをオープンするなど、事業としてさまざまな広がりをみせています。

NARIKIRI WORLD
BE YOUR HERO



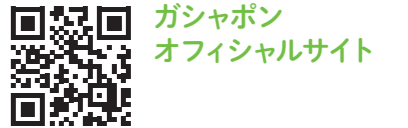
玩具 TOY

未就学児～小学生向けの商品を中心に扱うバンダイの玩具事業。人気IPの育成・展開だけでなく、新たなヒットIPの創出や、子どもから大人まで楽しめる「なりきり玩具」の展開など積極的にチャレンジし、世界中に向けた夢の創造と未来の顧客育成に取り組んでいます。



ガシャポン GASHAPON®

オリジナルのカプセル玩具ブランド「ガシャポン」を展開。国内カプセル玩具市場のシェアNo.1企業として、新型自販機の開発や新たな売場開拓、商品カテゴリーの創出、サステナビリティに関する取り組みを積極的に行っています。



ガシャポン
オフィシャルサイト



BANDAI TOYS

Baby

School Age



Preschool

Topics

ガシャポン®に集合だ!

「ガシャポン」は毎月約100種以上の商品を発売し、オフィシャルショップは国内160店舗*を突破、幅広いお客さまに商品を届けています。ブランド誕生から47年目の今年は史上最大サイズの90mmカプセル商品を展開開始します。「ガシャポンに集合だ!」を合言葉により多くのワクワクを発信し、人が集まるブランドを目指した展開を行います。

来る50周年に向けて進化し続ける「ガシャポン」に今後もご期待ください。



◀自走型ガシャポン自販機と空カプセル回収機
ガシャドロイド
“GASHADROID”



*2024年3月1日時点



CARD PRODUCTS

カード 卓上で遊ぶ「トレーディングカードゲーム」、デジタルの筐体で遊ぶ「アーケードカードゲーム」、集めて楽しい「コレクションカード」、パソコンやスマートフォンなどで楽しむ「デジタルカード」の4つのカテゴリーを軸に遊びの創出に取り組んでいます。



カードダスドットコム
公式サイト

Topics

「ドラゴンボールスーパーカードゲーム フュージョンワールド」
全世界同時期展開!



2024年2月に新トレーディングカードゲーム「ドラゴンボールスーパーカードゲーム フュージョンワールド」を、紙で楽しむトレーディングカードゲーム版、Windows搭載のパソコンでプレイできるデジタルカードゲーム版の2つで世界同時期展開!
2つの遊び方で世界中のユーザーを巻き込み、2024年度大ヒットを狙います。

Topics

「キャラパキ」シリーズ
累計出荷数 約 1.2 億個突破!



パフ入りの板チョコレートをバキバキ割ってキャラクターやアイテムを取り出すオリジナルチョコレート菓子「キャラパキ」シリーズは、板状のチョコレートを食べる過程で“割る”という行為を“遊び”に変換したことがキーとなりヒットしました。
今後も新たなIPとの取り組みを予定しています。ご期待ください。



CANDY TOYS, SWEETS AND FOODS

菓子・食品・食玩

「食玩」「コレクション菓子」「定番菓子」「食品」の4つのカテゴリーで、「おいしいだけじゃ、つまらない」をキーワードに、おいしさと楽しさの両方を追求し、菓子の新たな市場を創出しています。



バンダイ キャンディ
公式サイト

Candy Toys



Sweets and Foods

Topics

“おやすみなさい”が 楽しくなる「光るパジャマ」

2007年に誕生した「光るパジャマ」は「暗いところが怖い」というお子さまの声などから生まれた、暗いところで絵柄が光るパジャマシリーズです。現在、累計販売枚数は約784万枚を突破しました。15周年を迎えた「光るパジャマ」は、今後も睡眠のための機能性や、見て楽しい!遊んで楽しい!仕様にパワーアップしさらなる進化を目指します。



▲蓄光イメージ

トイレタリー事業 開始から36周年

「アンパンマンシャンプー」の大ヒットで市場へ参入して以来、36年にわたってバンダイらしいIPの魅力を生かしたトイレタリー商品を発売。シャンプー、ハブラシのほか、入浴剤が溶けるとマスコットが出てくる「びっくらたまご」シリーズ、化粧品ブランド「クリアボーテ」、コースター・ブックマークなどの「コレクション」シリーズなど、子どもから大人まで楽しめるラインアップをこれからも幅広く展開します。



子どもから大人までお楽しみいただける、IPの世界観を生かしたアパレル・日用雑貨などの商品を展開しています。

APPAREL, LIFESTYLE

アパレル・日用雑貨

Kids



アンパンマン
キッズコレクション



Adults



STRICT-G



Cosmetics



Apparel Daily necessities

Toy



Card Products



Gashapon



Gashapon Bandai Official Shop The Glen

Candy Toys,
Sweets and Foods



Life Style



Apparel



GLOBAL

グローバル展開

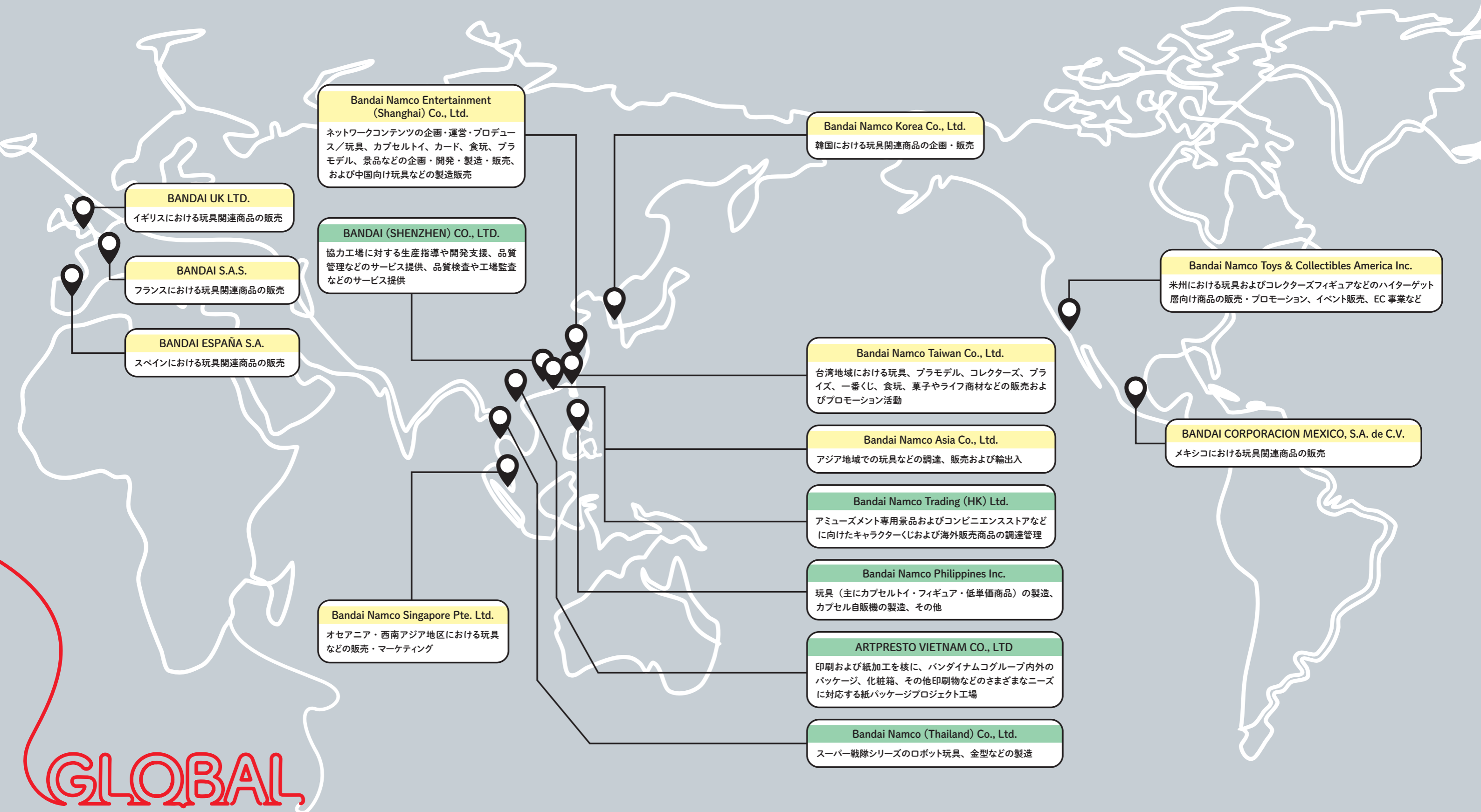
バンダイは、1951年3月に輸出販売を開始、その後も常に海外を視野に入れながら今日まで歩みを続けてきました。

Topics

世界中のファンとつながる商品を展開!

海外でも好評な『Tamagotchi』、『ウルトラマン』、『GUNDAM』商品や、「ガシャポン」、「キャラバキ」、「ONE PIECEカードゲーム」など国内発売商品のローカライズのみならず、現地の市場特性を踏まえたオリジナル商品など、多岐にわたる商品分野の展開を行っています。シリーズ最新機種の「Tamagotchi Uni」や、トレーディングカードゲームの「ドラゴンボールスーパーカードゲーム フェュージョンワールド」など世界同時展開する商品も増え、今後も国内だけでなく世界中のファンとつながる施策を積極的に行ってまいります。





GLOBAL

トイホビー事業海外グループ会社 (非連結子会社含む)

※2024年4月1日時点

- 販売機能をもつ会社
- 製造や品質検査などの機能をもつ会社



詳細情報は「バンダイコーポレートサイト」をご確認ください

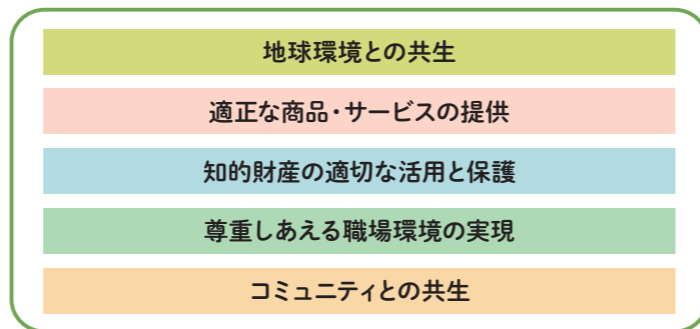
Sustainability

バンダイはファンとともに、持続可能な社会の実現に向けたサステナブルな活動を推進します。

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ています。そして、企業として重点的に取り組む必要がある5つのテーマをマテリアリティ（重要課題）として設定し、活動に取り組んでいます。

バンダイナムコグループのマテリアリティ



未来・クリエイション

「未来・クリエイション」とは、バンダイ・BANDAI SPIRITSの企業スローガン「夢・クリエイション」を未来につなぐためのサステナビリティプロジェクトです。



(株)バンダイ・(株)BANDAI SPIRITS サステナビリティプロジェクト

未来・クリエイション

サステナビリティに向けた3つの目標



3つの目標達成に向けて、「会社」・「部門」・「役員・社員」それぞれがやるべきことを設定し推進していきます。



CO2排出量削減

事業拠点や外部活動における使用電力の「実質再生可能エネルギー」*への転換や、社員がライフスタイルを見直す宣言を実施するなど、持続可能な社会に向けた活動を推進しています。

本社の電力をCO2排出量実質ゼロに

2023年3月より、バンダイ本社ビルをはじめとした6拠点で使用している電力を「CO2排出量が実質ゼロの電力」に切り換えています。
*「実質再生可能エネルギー」とは、廃棄物発電所などの化石燃料を使わないエネルギーを主な電源とし、非化石証書を用いてCO2排出量を実質的にゼロにしています。廃棄物リサイクル活動が、自社のCO2排出ゼロにも貢献する仕組みです。



“未来・クリエイション宣言”

役員・社員が、当事者意識を持ってCO2削減に向けた行動を実行するための宣言を実施し、社内ポータルなどで掲示しています。



安全安心の商品・サービスの提供

バンダイが商品作りで最も大切にしているのは「安全であること」。厳格な品質基準や検査、工場監査などにより、どなたにも安全に、楽しく遊んでいただける商品作りに取り組んでいます。

バンダイ独自の品質基準

バンダイが年間に発売する商品の数は約1万8,600点上り、種類も多岐にわたります。玩具は業界基準である玩具安全基準(ST)に準拠し、それに加え約260項目の独自の品質基準を設けて、安全で安心できる商品作りを行っています。

尖った部分は先端を丸めたり、柔らかい素材を使用したり、首にかける紐は一定の荷重がかかるように外れる構造にするなど、安全に対する配慮を徹底しています。



玩具を落下させる試験です。落としてみたときに、簡単に壊れたり、危険な箇所が発生しないかを確認します。



良い商品は適正な労働環境から

バンダイの商品を生産する最終梱包工場に対して、「強制労働」「児童労働」「労働時間」「賃金および手当」「懲罰」「差別」などに関する基準の遵守を宣言した「バンダイCOC宣言」を基本方針とし、独自のマニュアルに基づく監査「BANDAI Factory Audit」を実施しています。



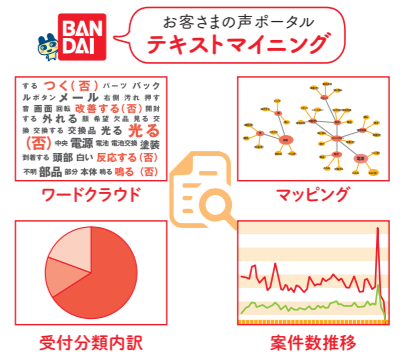
出荷エリアごとの要求品質に対応

商品の世界展開に伴い、各エリアで求められる玩具規格に加え、約200項目の独自の品質基準を定め、海外のお客さまにも安全で安心できる商品づくりを行っています。また、品質関連書類についても、システムで一元管理を行い、各エリアから問い合わせがあった際は迅速な対応ができる環境づくりを行っています。



お客さまの声を更なる品質向上に生かす

お客さま相談センターでは、お客さまからのお申し出を個人情報と切り離してデータベース化しています。データは、翌日には全社員が閲覧できるので、商品の改善・新商品開発に生かすことができます。



未来を担う子どもたちに向けた教育・体験価値の提供

バンダイだからこそできる、事業を生かした社会貢献活動にも取り組んでいます。

世界のおもちゃコレクションを公開

栃木県にある「おもちゃのまちバンダイミュージアム」は、「楽しいときを創る」きっかけの提供を目的に作られた博物館です。大人も子どもも夢中になれる日本のおもちゃから歴史的価値がある世界のおもちゃまで、約3万5,000点の中から厳選したコレクションを一般に公開しています。



エジソンの発明品を身近に感じる

「トーマス・エジソンの発明に身近で触れ、子どもたちに新しい発想や想像力を育てたい」という思いから、「おもちゃのまちバンダイミュージアム」に収蔵されていたエジソンの発明品の一部を移管し展示する「トーマス・エジソン特別展」をバンダイ本社に設置しています。



「キッズニア東京」への出展

2023年3月に、子どもたちが楽しみながら社会のしくみを学ぶことができる「キッズニア東京」へ「おもちゃ工場」のパビリオンを出展しました。当パビリオンでは、ガシャポンの「つくる」体験を通して、ものづくりの面白さや、環境に配慮した商品を「つくる」大切さを子どもたちにお届けします。



バンダイは「キッズニア東京」のオフィシャルスポンサーです。

「バンダイ災害時子ども応援活動」

災害の現場で子どもの不安やストレスを軽減するための支援が行き届いていないことに着目し、公益社団法人セーブ・ザ・チルドレン・ジャパンの知見などをもとに、心のケアを目的としたオリジナルのおもちゃを企画・製造しました。今後、必要としている人・場所にお届けできるよう、被災地を応援している団体や自治体と連携し、被災地の子どもたちの支援を積極的に行っていきます。



サステナブルなものづくりへ

地球環境を守り、次の世代に引き継いでいくため、3R（リデュース・リユース・リサイクル）など、できる限りサステナブルなより良いモノづくりを目指しています。

ガシャポン®のカプセルをリサイクル

ガシャポンの空カプセルを「ガシャポンのデパート」をはじめとする店舗でお客様から回収し、リサイクル工場でペレットと呼ばれるプラスチックの原料へリサイクルします。その原料を使いガシャポン生産工場で新しい商品のカプセルへ生まれ変わらせています。年間で約30t以上のカプセルを回収しています。(直径5cmのカプセル600万個相当)



回収した空カプセルが、新しいカプセルに生まれ変わる



サステナブルな工夫がひと目で分かる

サステナブルなものづくりのために、バンダイは商品作りの段階からさまざまな工夫を取り入れています。「サステナブル製品認定制度」は、その工夫を施した商品を認定する社内制度です。認定された商品は、サステナブルな工夫が分かるように説明文を記載したグリーンフキダシマークが、パッケージなどに付けられます。年間800以上もの商品がサステナブル製品として認定されています。

サステナブルな製品です

<p>「サステナブル製品」認定例 衣料品のプラスチックのフック 植物由来のバイオマス原料を25%配合しています。</p>	<p>「サステナブル製品」認定例 リサイクルカプセル カプセルをリサイクルした素材を使って、新しいカプセルを作っています。</p>	<p>「サステナブル製品」認定例 バイオマスインクを使用したパッケージ 印刷インクに、植物由来のバイオマスインクを10%以上配合しています。</p>
---	--	---

数字で見るバンダイ

1年間の取り扱い商品点数

約18,600点

(2022年4月～2023年3月)

1年間の新商品点数

約11,100点

(2022年4月～2023年3月)

1年間の取り扱いIP数

約380IP

(2022年4月～2023年3月)

たまごっち
累計出荷数

約9,100万個

(1996年11月～2023年3月)

キャラパキシシリーズ累計出荷数

約1.2億個

(2017年10月～2023年3月)

びっくらたまごシリーズ累計出荷数

約1.8億個

(2002年3月～2023年3月)

光るパジャマシリーズ累計出荷数

約784万枚

(2007年10月～2023年3月)

ガシャポン® 累計出荷数

約41.7億個

(1977年～2024年3月)

BANDAI CARD GAMES、カードダスシリーズ累計出荷数

約120.2億枚

(1988年～2023年3月)



「Bandai Namco Group ファクトブック 2023」

HISTORY

※1 当時は、キャラクター玩具を手掛ける
グループ会社として設立したポピーより発売
※2 現在はBANDAI SPIRITSの管轄商品

1950's

オリジナル商品第1号「リズムボール」発売 1950
玩具輸出販売を開始 1951.3

萬代屋から 1961.7
バンダイに社名変更

1960's

1950.7 東京都台東区浅草菊屋橋に
萬代屋を設立

1955 「保証玩具」第1号
「1956年型トヨベツクラウン」を
発売し、業界初の品質保証制度を実施



1970's

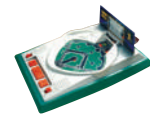
1969.11 プラモデルの製造を開始

1971 光って回る「仮面ライダー変身ベルト」発売*1
1974 金属製ロボット「超合金マシンガーZ」が大ヒット*1*2
1975 「スーパー戦隊」商品シリーズがスタート



1980's

カプセルトイ市場に進出 1977.4
「モグラたたきゲーム」発売 1977
電子ゲーム「LSIベースボール」発売 1978



玩具菓子市場に進出 1981.3

ガシャポン「キン肉マン」発売 1983
400種類以上を展開し、約1億8,000万個以上を販売（～1987）

1980 ガンダムのプラモデル
「1/144 ガンダム」発売。大ブームを呼ぶ*2



1983.8 アパレル市場に進出

生活用品市場に進出 1987.3

1988.7 カードゲーム市場に
「カードダス」で進出

1990's

「美少女戦士セーラームーン」シリーズ商品が人気に 1993
携帯型育成玩具「たまごっち」発売。海外でもブームになり、
1999年3月までに全世界で約4,000万個以上を販売

1997 競技用ヨーヨー「ハイパーヨーヨー」発売
2年間で約2,700万個販売
携帯型育成玩具「デジタルモンスター」発売、国内外で大ヒット



2000's

2002 おまけ付き入浴剤「びっくらたまご」発売
2004 「プリキュア」商品シリーズがスタート
2005 新型カードマシン「データカードダス」導入



バンダイナムコホールディングス設立 2005.9
バンダイナムコグループ誕生

栃木県下都賀郡に「おもちゃのまちバンダイミュージアム」オープン 2007
キーチェーン型玩具「∞（むげん）プチプチ」が大ヒット

2008.4 ハイターゲット事業
展開本格化

2010's

2010 デジタルキッズカードゲーム
「ドラゴンボールヒーローズ」登場



2017.11 「キャラバキ」シリーズ発売

2018.2 BANDAI SPIRITS設立



2020's

2020 「鬼滅の刃」関連商品が大ヒット



2021 ガシャポンの空カプセルをリサイクルする
「ガシャポンカプセルリサイクル」開始



2021.9 「バンダイガシャポンオフィシャルショップ」
オープン



バンダイ創立70周年 2020.7

「ONE PIECEカードゲーム」が大ヒット 2022.7



「Tamagotchi Uni」 2023.7

世界同一機種を世界同時発売

©やなせたかし/フレーベル館・TMS・NTV
©円谷プロ ©ウルトラマンブレイザー製作委員会・テレビ東京
©東映アニメーション © Nintendo / HAL Laboratory, Inc. KB23-P5536
©2023 石森プロ・テレビ朝日・ADK EM・東映 ©石森プロ・東映 ©石森プロ・テレビ朝日・ADK EM・東映ビデオ・東映
©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・MBS
©KidZania ©吾峠呼世晴/集英社・アニプレックス・ufotable
©ゆでたまご・東映アニメーション ©白井儀人/双葉社・シンエイ・テレビ朝日・ADK
©2024 SANRIO CO., LTD. APPROVAL NO. L645947
©TV TOKYO ©Universal City Studios LLC. All Rights Reserved.
©Nintendo ©SRWOG PROJECT
©車田正美/集英社・東映アニメーション ©テレビ朝日・東映AG・東映
©nagano / chiikawa committee
©バードスタジオ/集英社・東映アニメーション ©BIRD STUDIO/SHUEISHA, TOEI ANIMATION
©なかやまきんに君.com PAC-MAN™& ©Bandai Namco Entertainment Inc.
©BNP/BANDAI ©1998-2024 Tencent
©ABC-A・東映アニメーション
©金城宗幸・ノ村優介・講談社/「ブルーロック」製作委員会
©Nintendo・Creatures・GAME FREAK・TV Tokyo・ShoPro・JR Kikaku ©Pokémon
© 2016 COVER Corp. ©ダイナミック企画・東映アニメーション
©Yamazaki Baking Co., Ltd., 2022 ©TAKARA JIMASHA, Inc.
©MEGMILK SNOW BRAND Co., Ltd. ©L5/YWP・TX
©RIZIN FF ©尾田栄一郎/集英社 ©尾田栄一郎/集英社・フジテレビ・東映アニメーション
©BANDAI SPIRITS ©BANDAI SPIRITS 2021 ©BANDAI/PLEX ©BANDAI

創業理念

ばんだいふえき

萬代不易

いつの世でも人びとの心を満たす商品を作り、
やむことのない企業の発展を願う。



株式会社バンダイ

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

