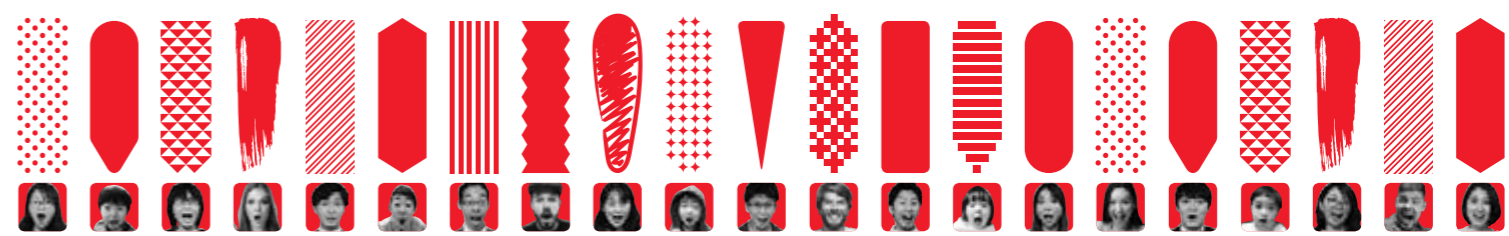
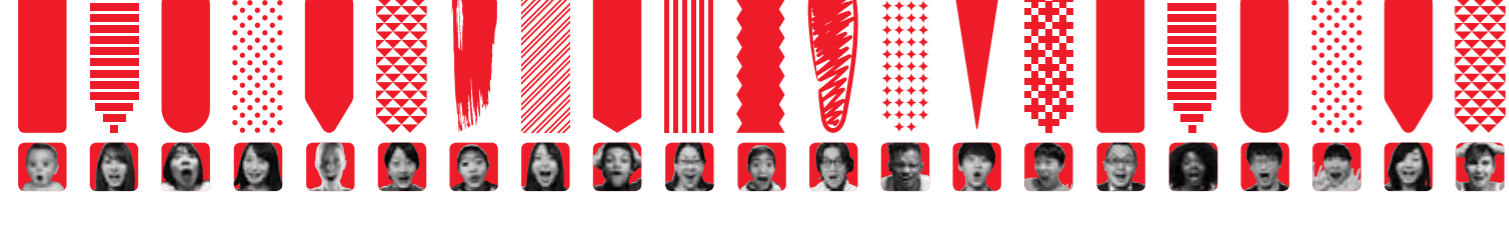
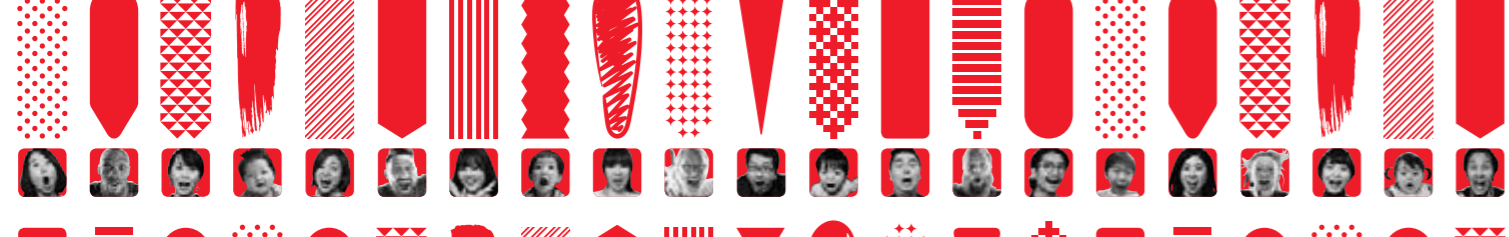
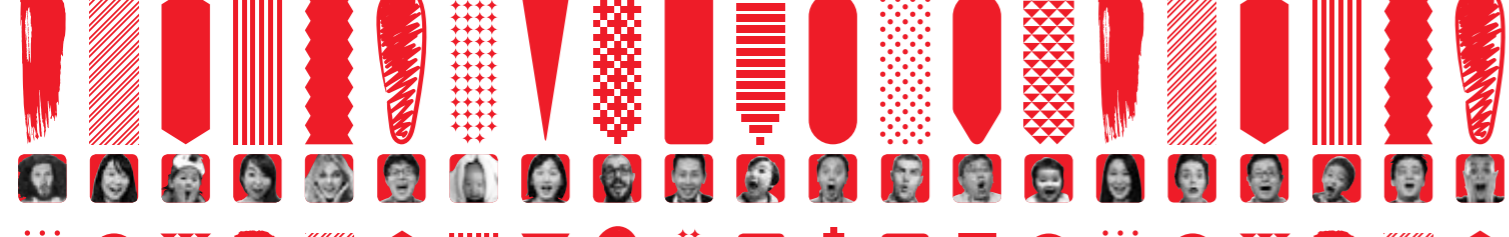




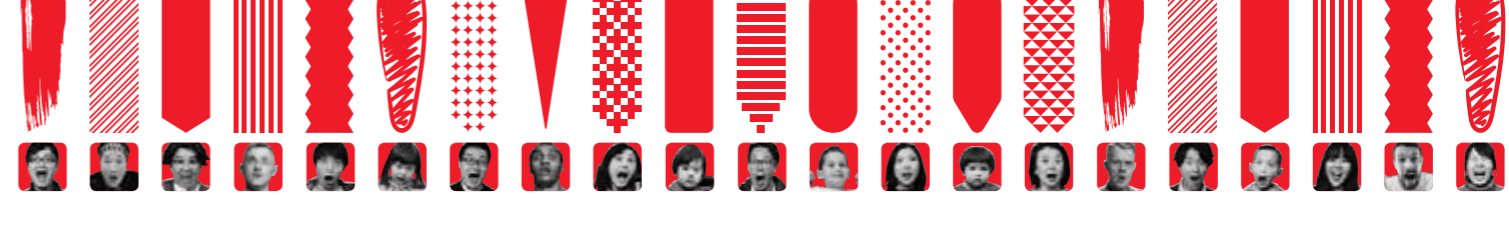
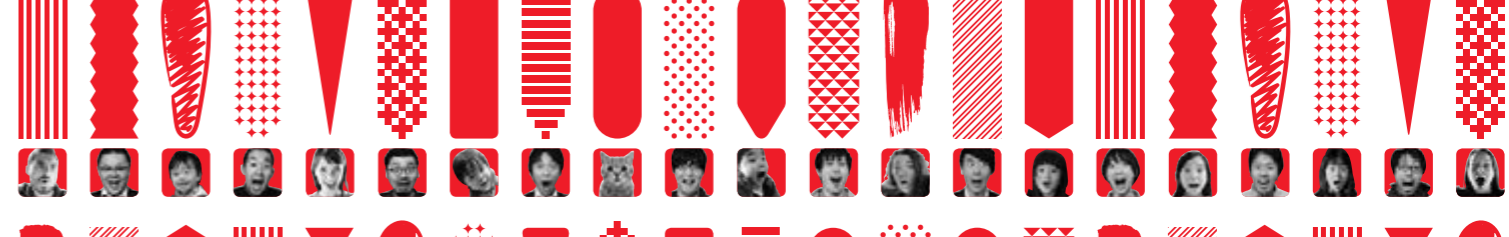
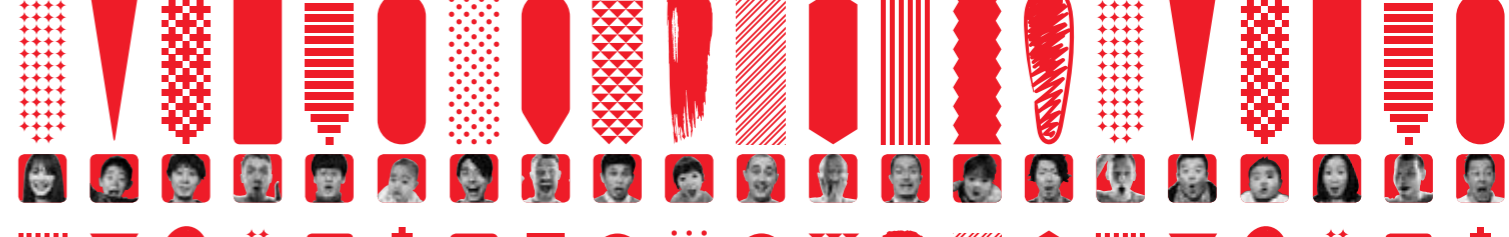
CORPORATE PROFILE 2021



**Break Out of
the Box. **Wow****



the World!



突き破り

創り出せ!

そして世界を

“あつ”

と言わせよう!

the World!

TOP MESSAGE

世界を“あっ”と言 バンダイに ご注目ください

わせる

「突き破り創り出せ!そして世界を“あっ”と言わせよう!」

バンダイナムコグループは、2022年度からの次期中期計画スタートに先駆け、戦略策定と基盤整備のため、2021年4月より、従来の5ユニット体制から、3ユニット体制へ組織再編を行いました。玩具関連の商品を扱う「Toy Hobby Unit」は、ネットワークコンテンツ、家庭用ゲームなどを扱う「ネットワークエンターテインメントユニット」と統合し、新たに「エンターテインメントユニット」となりました。

「エンターテインメントユニット」においては、バンダイが「Toy Hobby Business」、バンダイナムコエンターテインメントが「デジタル事業」の事業統括会社となり、両社が連携してユニット全体を統括します。ユニットの統合により、IPを軸に、より一体となり幅広い出口を相互活用した連携をはかるとともに、顧客の新たな価値観に対応したエンターテインメントの創出やデジタル対応を強化します。これにより、グローバル市場における競争力を高めてまいります。

バンダイは、事業領域の拡大とともに新しい組織を生み出し、それぞれの組織が独自に成長することでグループとして発展してきた歴史があります。しかしながら、昨今の我々を取り巻く環境は大きく変化しています。世界を“あっ”と言わせるためには、バンダイナムコグループの幅広い事業領域、多彩な社員が持つさまざまなノウハウを取り入れながら、これまで組んだことのないパートナーの皆さまとも協働していかなければなりません。それがビジョンの具現化につながると考えています。

「夢・クリエイション～楽しいときを創る企業～」—お客さまの夢を創造するのがバンダイの仕事です。まずはバンダイで働く私たち社員が夢を持つ。その夢をステークホルダーの皆さまと分かち合い、繋がり、一緒に育てて形にしていく。バンダイならおもしろいことをやってくれそう、バンダイを見ているとワクワク・ドキドキしてしまう。そんな存在でありたいと思います。

株式会社バンダイ
代表取締役社長

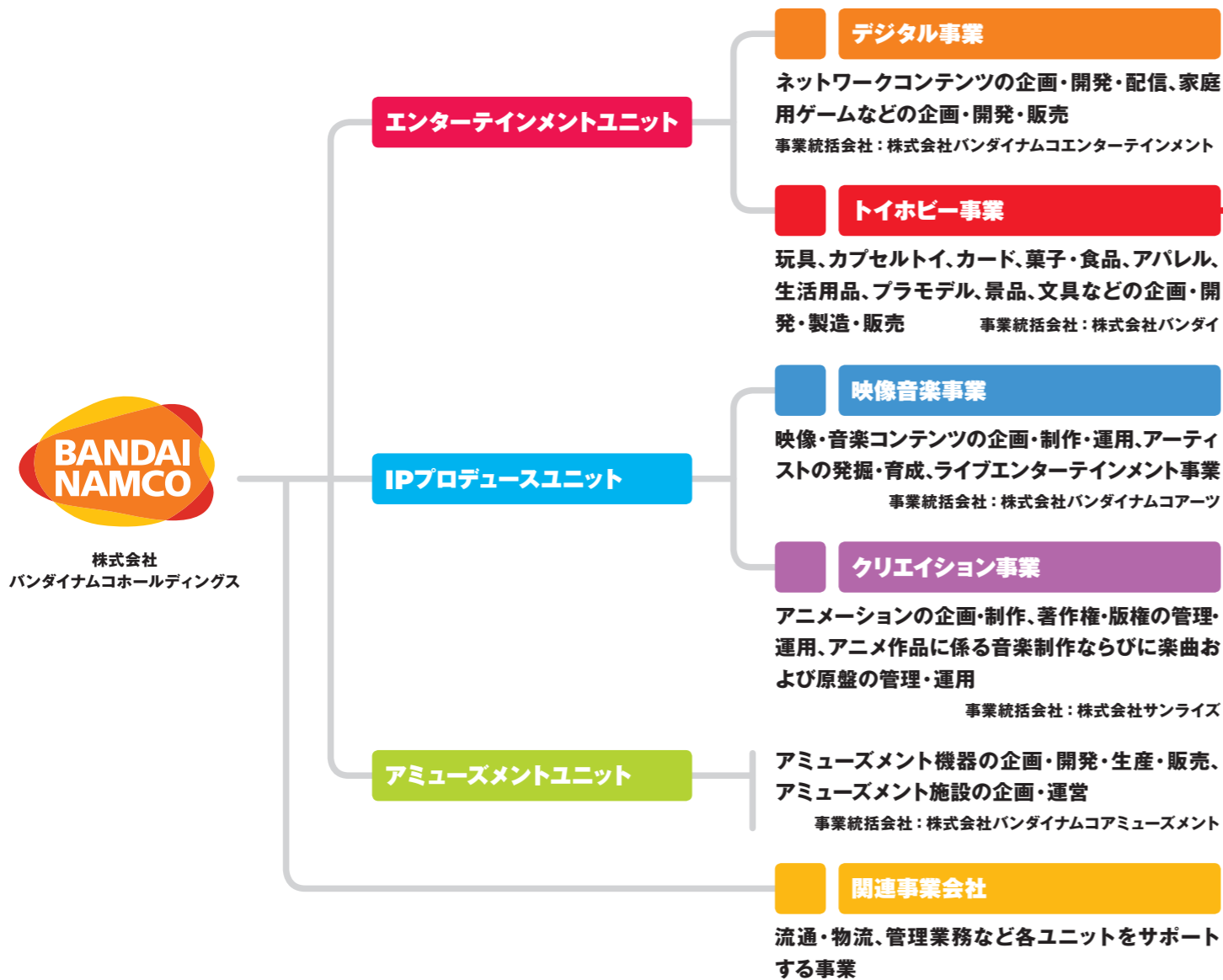
竹中 一博

Kazuhiro Takenaka



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。



Mission
ミッション

夢・遊び・感動

Vision
ビジョン

世界で最も期待される
エンターテインメント
企業グループ

株式会社バンダイ

玩具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・サービスを人々に提供しています。



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
2018年2月にバンダイから分社しました。



夢・クリエイション

～楽しいときを創る企業～

玩具、カプセルトイ、カード、菓子・食品、アパレル、
生活用品などの企画・開発・製造・販売

～世界一の総合ホビー
エンターテインメント企業～

ハイターゲット向け玩具、プラモデル、
景品、雑貨などの企画・開発・製造・販売



株式会社メガハウス
玩具、玩具菓子、フィギュア、通信機器および
周辺機器などの企画・開発・製造・販売



株式会社プレックス
キャラクター商品の企画・デザイン制作・
開発・生産・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



株式会社シーズ
玩具、プラモデル、遊技・医療機器・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
キャラクター文具、ファンシー文具、学童文
具、アイデア文具、プレミアム文具、その他雑
貨の企画・開発・製造・販売



バンプレスト販売株式会社
アミューズメント施設向け景品などの販売



株式会社ハート
季節催事菓子および玩具菓子の企画・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

CORPORATE DATA



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～

展開事業

玩具、カプセルトイ、カード、
菓子・食品、アパレル、
生活用品・化粧品・雑貨

数字で見る バンダイ

1年間の総商品化点数

約**1万4,500**点

1年間の総商品化IP[※]数

約**580**IP

たまごっちシリーズ累計出荷数

約**8,200**万個
(1996.11-2020.3)

カードダスシリーズ累計出荷数

約**116**億
2,000万枚
(1988.7-2020.3)

びくくら?たまご累計出荷数

約**1億2,100**万個
(2002.3-2020.3)

海外拠点数

16の地域



TOY トイ

バンダイナムコグループで、未就学児～小学生向けの商品を中心に扱うバンダイ。その中核を担うのがトイ事業です。人気IPの育成・展開だけでなく、新たなヒットIPの創出にも積極的にチャレンジし、子どもたちの夢の創造と未来の顧客育成に取り組んでいます。

School Age



Preschool



Baby



TOPICS

2021年に発売25周年を迎えるたまごっち。1996年の発売から現在までに17シリーズを展開し、累計出荷数は全世界で8,200万個を突破しています。



VENDING MACHINE CAPSULE PRODUCTS

カプセルトイ

「ガシャポン」というブランドで展開しているバンダイのカプセルトイ。自販機カプセル市場におけるリーディングカンパニーとして、新たなカテゴリー創出にも積極的にチャレンジしています。

Kids



Adults



TOPICS

キャッシュレス決済可能なカプセル自販機「スマートガシャポン」や、最大2,500円までの価格設定が可能な「プレミアムガシャポン」など、さらなる商品価値の提供のため、インフラ開発にも力を入れています。



CARD PRODUCTS

カード

卓上で遊ぶ「カードダス」、デジタルデータとカードが融合した「データカードダス」の2大ブランドを軸に、新しい遊びの世界の創出にチャレンジしています。



Carddass

TOPICS



ドラゴンボールヒーローズは2020年に10周年を迎え、カードの累計出荷数が10億枚を突破しました。全国に6,000台の筐体を設置し、デジタルキッズカードゲームタイトルで売上高1位を記録し続けています。



Data Carddass



CANDY TOYS, SWEETS, and FOODS

食玩・菓子・食品

キャラクター菓子・食品のさらなる楽しさ、美味しさを追求しています。「食玩」を中心に、自社IPの創出、キャラクター菓子・食品カテゴリーの強化で新しいマーケットの創出に取り組んでいます。

Candy Toys



Sweets and Foods



TOPICS

「キャラバキ」シリーズは、縁日の型抜きのようにチョコレートを割って遊びながら食べるチョコレート菓子です。2017年の発売以降、2020年12月までに累計出荷数5,000万個を突破しました。お菓子に「遊び」の要素を取り入れることにより、新たな商品価値の創出を目指しています。



APPAREL

アパレル

「頭のでっぺんからつま先まで」をコンセプトにキャラクターの世界観を生かしたアパレル商品を開発し、幅広いターゲットの生活シーンに遊び心を提案しています。

Kids



Adults



TOPICS

2021年2月、平成以降に放映された歴代「仮面ライダー」作品にフィーチャーしたファッションブランド「HENSHIN by KAMEN RIDER」を立ち上げました。“ファッション”という切り口で「仮面ライダー」を再解釈・デザインしながら、スニーカーをはじめとしたアパレルを展開しています。

HENSHIN
by KAMEN RIDER



LIFE STYLE GOODS

生活雑貨・化粧品・雑貨

大好きなキャラクターの応援でお子さまの自立を促す楽しさあふれる商品をはじめ、大人向け本格化粧品やキャラクター雑貨などを展開し、幅広い層にライフスタイルを提案しています。

Daily necessities



Cosmetics



TOPICS

たまご型の入浴剤の中から、マスコットが出てくる「びっくら?たまご」シリーズは2002年の発売以来、累計出荷数が1億3,000万個を突破しています。いつものバスタイムをワクワクに変える「びっくら?たまご」シリーズ。お肌しっとり、乾燥を防ぎ、皮膚を清浄にし、お肌にうるおいを与えます。



FEATURED PROJECT

注目のプロジェクト

私たちの使命は、世界中のお客さまの夢を育み、感動を体験していただける商品・サービスを
生み出していくこと。世界を“あっ”と言わせるために、新しい価値の創出に挑戦しています。

Technology

BANDAI TCG CONNECT

『BANDAI TCG CONNECT』は、対面に対戦して遊ぶことが当たり前であったトレーディングカードゲームをオンライン上で楽しむことができるシステムです。近隣に対戦する相手がない方や、対面することが難しい状況であってもカードゲームを楽しんでいただくことができます。自分のレベルに合った対戦相手と自動でマッチングする「フリーマッチ」モードと、特定の相手にURLを発行、共有することで対戦できる「フレンドマッチ」モードを選択できます。先攻後攻はコイントス演出で決めることができるなど、オンラインならではの演出で対戦時の気分を盛り上げます。

オンライン対戦ができる、
新世代カードゲーム！



BANDAI TCG CONNECT

バイタルブレス

多忙な現代社会において時間や場所にとらわれない遊びの提供を目指し、生活の中で身につけているだけで遊ぶことができる「ウェアラブル端末型玩具」を開発しました。『バイタルブレス』には心拍数計機能や歩数計機能が内蔵されており、心拍数や歩数などの活動データを活用した新しいエンターテインメントをお楽しみいただけます。カラー液晶を採用し、USBによる充電が可能なりチウムイオンポリマー電池を搭載しています。さらに別売りのカード型運動アイテム「Dimカード」を使用することで、さまざまなデータを追加することが可能となります。専用アプリを連動することで、オンライン対戦もお楽しみいただけます。

心拍数などの
活動データで
キャラクターを
育成・進化



ガシャポンオンライン



ガシャポンの
ワクワク感を
お家でも！

ガシャポンオンライン

ガシャポンをオンラインで購入することができるサービス「ガシャポンオンライン」を2020年6月より開始しました。ガシャポンの由来でもある「ガシャっとハンドルを回し、ボンとカプセルが出てくる」までの一連の流れがアニメーションとなっており、リアリティの高い商品が出た場合は特別なアニメーション演出に変わることもあるなど、オンラインならではの楽しみも生まれました。購入した商品をご自宅に届けられ、お家にながらガシャポンをお楽しみいただくことができます。

Quality

ガシャポン カプセルレスシリーズ

保護用のプラスチック製カプセルを使用せず、カプセルの機能を商品自体に内包した商品シリーズです。カプセルレスだからこそ“あっ”と驚きミミックを盛り込めると同時に、廃プラスチックの削減にもつながります。



カプセルレスで
もっと楽しく、
地球に優しい



キャラクター人気に加え 品質面でも高い評価



クリアボーテ

キャラクターモチーフの化粧品事業を2013年より本格的に展開しています。美少女戦士セーラームーンシリーズのコスメ「ミラクルロマンズ シャイニングムーンパウダー」の発売時、キャラクターグッズから遠ざかっていた20代以上の方々から大きな反響をいただきました。以降、化粧品以外の事業においても新規層に向けた商品開発を精力的に行っています。使用シーンをイメージしたデザインアレンジはもちろん、品質や機能においても高い評価を得ています。近年では、「ベルサイユのばら 密着マスク」がインバウンドでも人気の商品となり、新規層を獲得しています。

Contents

ワンダースクール

「ワンダースクール」は、「子どもたちの夢を応援」をコンセプトにバンダイが運営する子ども向けの参加型投稿サイトです。2020年から小学校を皮切りにプログラミング教育が必修化されることを受け、2018年より「プログラミング学習」をインターネット上で楽しみながら体験できる新コンテンツ「ワンダースクール プログラミング部」の提供を開始しています。

楽しみながら
学習する機会を提供



YouTube

バンダイ公式チャンネル

バンダイの商品のCMやPVIはもちろん、「仮面ライダーセイバー 変身講座」や商品・サービスの情報をいち早く紹介する番組「パンマニ！」など、オリジナルコンテンツも充実したバンダイ公式のYouTubeチャンネルです。



バンダイの魅力を
余すところなく動画で伝える

Shop

KAMEN RIDER STORE TOKYO

「仮面ライダー」は1971年の放送開始以降、日本を代表するヒーローとして長年親しまれ、今や「仮面ライダー」を視聴し、変身ベルトをはじめとする「仮面ライダー」の玩具で遊んで育った子どもたちは、昭和・平成・令和の3世代にまで拡大しています。このようなファン層の広がりを受け、「仮面ライダー」シリーズを世界に発信する“グッズの秘密基地”として「仮面ライダーストア」が誕生しました。



色褪せない魅力を
世界へもっと発信！

欧米地域

ワールドワイドIPの創出・育成・強化

海外でも好評の「Tamagotchi」のほか、2017年に発売したトレーディングカードゲーム「DRAGON BALL SUPER CARD GAME」は、アメリカを筆頭に、フランス、中南米で人気となっています。展開国をさらに拡大するべく、商品の言語ローカライズも進んでいます。また、インバウンドに人気のカプセルトイの本格展開も見据え、北米から自販機の設置場所を広げています。これまで培ってきたバンダイの玩具企画開発リソースやスキームをフルに活用し、日本発の新IP「World of Zombies」の展開をスタートするなど、ワールドワイドIPの展開をさらに加速させています。



GLOBAL

グローバル展開

バンダイは創立からわずか8カ月後の1951年3月には輸出販売を開始しています。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。中期ビジョン「突き破り創り出せ!そして世界を“あつ”とかわせよう!」のもと、さらに海外展開を加速していきます。

日本発のIPを発信するだけでなく、各国のIPの獲得や創出、育成、オリジナル商品の発売、ローカライズなどの商品戦略と、インターネットの活用や、各国の商習慣を踏まえたマーケティング戦略で市場を拡大していきます。

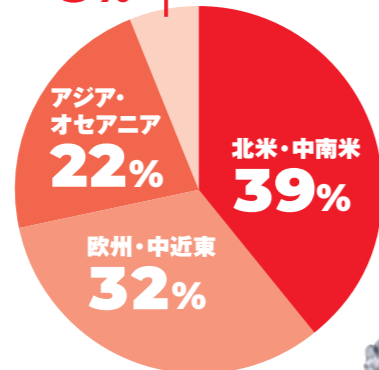
既成概念にとらわれず、自由な発想でチャレンジし続けることで、世界のバンダイへの飛躍を目指します。

世界の玩具市場規模

9兆669億円

出典：Euromonitor International

日本 6%



※小数点以下を四捨五入しているため、合計が100%になりません

トイホビー事業
主要グループ会社

(非連結子会社含む) ※2021年4月1日時点

- BANDAI UK LTD. イギリス
- BANDAI S.A.S. フランス
- BANDAI ESPAÑA S.A. スペイン

- BANDAI (SHENZHEN) CO., LTD. 深セン
- BANDAI NAMCO Toys & Hobby (SHANGHAI) CO., LTD. 上海
- BANDAI NAMCO KOREA CO., LTD. 韓国
- BANDAI CO., LTD. 日本
- BANDAI SPIRITS CO., LTD. 日本
- BANDAI AMERICA INC. アメリカ
- BANDAI NAMCO Collectibles LLC アメリカ
- BANDAI CORPORATION MEXICO, S.A. de C.V. メキシコ
- BANDAI NAMCO TAIWAN CO., LTD. 台湾
- BANDAI NAMCO ASIA CO., LTD. 香港
- BANPRESTO (H.K.) LTD. 香港
- BANDAI NAMCO PHILIPPINES INC. フィリピン
- ARTPRESTO VIET NAM CO., LTD ベトナム
- BANDAI NAMCO (THAILAND) CO., LTD. タイ
- BANDAI NAMCO SINGAPORE PTE. LTD. シンガポール

アジア地域

中国市場本格参入に向けて
新会社を設立

中国でも長く親しまれているウルトラマンや、国内の人気IPである仮面ライダーやドラえもんなどを展開するだけでなく、地産地消の発想でアジア発のIP創出と併せ、アジア各国の特性に応じたマーケティングを強化しています。アジア展開の鍵を握る中国市場への本格参入を目的にBANDAI NAMCO Toys & Hobby (SHANGHAI) CO., LTD. を設立。新しいビジネスモデルの構築を目指します。



Corporate Social Responsibility

CSR



玩具を落下させる衝撃試験。落としてしまったときに破片で怪我をしないよう、危険な箇所がないか確認します



2008年度 2015年度 2020年度

製品安全対策 ゴールド企業

バンダイは、経済産業省主催の「製品安全対策優良企業表彰」にて、2015年度に最上位賞である経済産業大臣賞を受賞。2008・2012年度に続く三度目の受賞となり、「大企業 製造・輸入事業者部門」初の「製品安全対策ゴールド企業」に認定されています。2020年度には、取り組みの維持・進歩が認められ、「大企業 製造・輸入事業者部門」初の★マークが追加されたゴールド企業となりました。

※2021年4月現在

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海外最終梱包工場に対して、強制労働や児童労働の禁止などを含む8つの基準の遵守を宣言した「バンダイCOC宣言」を基本方針とする監査「BANDAI Factory Audit」を実施しています。



お問い合わせいただいた内容を、全社員が商品・時期などさまざまな項目で検索することができます



お客様の声をもとに日々進歩

お客さま相談センターでは、お客さまからの声に迅速に対応するため、個人情報を取り除いた状態でお客さまのお申し出をデータベース化しています。同センターにお問い合わせいただいた内容は、翌日には全社員が確認可能。商品の改善・新商品開発に生かしています。

バンダイナムコグループのコンセプト

「Fun For the Future! 楽しみながら、楽しい未来へ。」のもと、バンダイは企業の社会的責任を果たすため、多くの活動に取り組んでいます。



博物館で 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。

おもちゃ図書館の 活動を支援

「おもちゃ図書館」は、バンダイの創業者・山科直治が私財を投じて創設した日本おもちゃ図書館財団が支援しているボランティア活動で、現在全国500カ所で開館しています。障がいがある子ども、ない子ども、共に遊び交流し、育ちあう場を提供することが目的です。バンダイはさまざまな側面からこの活動を支援しています。



エコな工夫が ひと目で分かる

環境負荷を低減するために、バンダイは商品づくりの段階からさまざまな工夫を取り入れています。「エコメダル」は、その工夫を施した商品を認定する制度です。認定された商品のパッケージなどには、エコの工夫が分かるように説明文を記載したエコメダルのマークが付けられています。2016年から現在までに約800点の商品をエコメダル商品として認定しており、その数は増え続けています。



「エコメダル」認定の例

「パキッとエコランナー」。パーツを切り取った後に不要となるランナーを手で簡単に、パキッと折り畳むことができます。廃棄物の容積を30%以上削減

エコメダル認定商品

「おもちゃの会社バンダイのCSR」
<https://www.bandai.co.jp/csrkids/>

「現代の子ども」の 実態を調査

1995年より「バンダイこどもアンケート」を実施。現代の子どもの実態を明らかにするという目的から、調査結果を報道機関や自社ホームページを通じて発表しています。



バンダイこどもアンケートホームページ
<https://www.bandai.co.jp/kodomol/>

環境配慮・ 社会貢献

地球環境を守り、次の世代に引き継いでいくため、バンダイは3R（リデュース・リユース・リサイクル）への取り組みを中心に環境保全のための活動を推進しています。また、バンダイだからこそできる社会貢献活動にも取り組んでいます。

次世代を担う 子どもたちへの教育支援

主に小学生を対象に、玩具を切り口に無料の出前授業プログラムを実施しています。「エコ」「ユニバーサルデザイン」「安全への取り組み」「統計と品質管理」の4つのプログラムを用意。「学んで」「考えて」「楽しい」授業の開催をサポートしています。



370を 超える品質基準

バンダイが年間に発売する商品の数は約1万4,500点に上り、種類も多岐にわたります。それらの安全性や強度、耐久性を確認するため、370を超える品質基準を設けています。材料の安全性の基準は20項目以上にわたり、第三者検査機関のほか、自社内でも重金属含有量の測定などを行っています。

カラーユニバーサルデザインの考えに基づき、色の見え方の個人差を考慮した色の組み合わせを採用しています



すべての人の 使いやすさを追求

バンダイの商品が一人でも多くの方にとって使いやすいものであるよう、ユニバーサルデザインの視点からユーザビリティの向上につながる工夫を重ねています。

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ボビーより発売
※2 現在はBANDAI SPIRITSの管轄商品

1950's

1950.7 東京都台東区浅草菊屋橋に
萬代屋を設立

1950 オリジナル商品第1号

「リズムボール」
発売



1951.3 玩具輸出
販売を開始

1955 「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



1960's

1961.7 萬代屋から
バンダイに社名変更



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「超合金マジンガーZ」が大ヒット※1※2

1975 「スーパー戦隊」シリーズがスタート



1970's

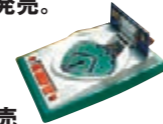
1977.4 カプセルトイ市場に
進出

1977 「もぐらたたきゲーム」発売。

翌年大ヒット商品に

1978 電子ゲーム

「LSIベースボール」発売



1980's

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



1981.3 玩具菓子市場に
進出

1983 ガシャポン「キン肉マン」発売。

400種類以上を展開し、

約1億8,000万個を販売（～1987）



1983.8 アパレル市場に
進出

1986 猫の手の形をした玩具

「猫ニャンぼー」発売。
約100万個のヒット



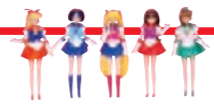
1987.3 生活用品市場に
進出

1988.7 カードゲーム市場に
「カードダス」で進出

1990's

1993 「美少女戦士セーラームーン」シリーズ商品が人気に

1996 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月までに世界で約4,000万個を販売



1997 競技用ヨーヨー「ハイパーヨーヨー」発売。
世界でヒット。2年間で約2,700万個販売

1997 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

1999 おしゃべりする

ぬいぐるみ
「プリモプエル」発売



2002 おまけ付き入浴剤「びっくら?たまご」発売

2004 「プリキュア」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



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

2007 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



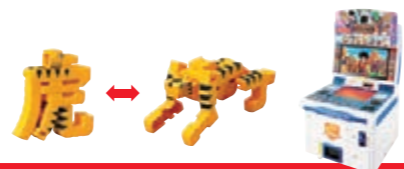
2010's

2008.4 ハイターゲット事業
展開本格化

2010 玩具菓子「超変換!!もじバケル」発売

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



2012 データカードダス「アイカツ!」シリーズスタート

2014 「妖怪ウォッチ」関連商品が大ヒット



2018.2 BANDAI SPIRITS設立

2020's

2018 ガシャポン「だんごむし」発売



2020.7 バンダイ創立70周年

©BANDAI ©ABC-A・東映アニメーション ©吾峠呼世晴/集英社・アニプレックス・ufotable ©Fujiko-Pro, Shogakukan, TV-Asahi, Shin-ei, and ADK ©2020 石森プロ・テレビ朝日・ADK EM・東映 ©2021 テレビ朝日・東映AG・東映 ©やなせたかし/フレール館・TMS・NTV ©NHK・NHKエデュケーショナル ©ゆでたまご・東映アニメーション ©永井豪/ダイナミック企画・MZ製作委員会 ©2020 Nihon Kohden Corporation ©BNP/BANDAI ©本郷あきよし・フジテレビ・東映アニメーション ©BNP/BANDAI, DENTSU, TV TOKYO, BNArts ©創通・サンライズ ©バードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©Nintendo・Creatures・GAME FREAK・TV Tokyo・ShoPro・JR Kikaku ©Pokemon ©Peanuts Worldwide LLC ©石森プロ・テレビ朝日・ADK EM・東映 ©石森プロ・東映 ©武内直子・PNP・東映アニメーション ©2015 EXNOA LLC/Nitroplus ©池田理代子プロダクション ©BNP/BANDAI, NAS, TV TOKYO ©本郷あきよし・東映アニメーション PAC-MAN™&©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©2019 Bandai. ©TSUBURAYA PRODUCTIONS ©ULTRAMANZ PRODUCTION CONSORTIUM・TV TOKYO ©ISHIMORI PRODUCTION INC. and TOEI COMPANY, LTD. All Rights Reserved. ©BIRD STUDIO/SHUEISHA, TOEI ANIMATION ©2020 BANDAI ©2019 テレビ朝日・東映AG・東映 ©ダイナミック企画・東映アニメーション ©L5/YWP・TX ©Masami Kurumada/Shueisha, Toei Animation

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/>

