

BANDAI NAMCO

Fun for All into the Future

2022

*Corporate
Profile*

**BAN
DAI**



Top Message

Connect with Fans

バンダイは「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^{*}を起点に玩具、カプセルトイ、菓子、衣料、日用品、カードなどIPの魅力を活かし、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の提供に取り組んでまいりました。

創業から70年以上が経ち、子どもの頃にバンダイ商品で遊んだ方が大人になり、ふたたびお子さまと一緒に商品で遊んだり、ご自身で楽しむ方が増えたり、今やバンダイ商品のファンは子どもから大人まで国内外で広がってまいりました。

2022年度から中期計画をスタートさせ、ビジョンに『Connect with Fans』を掲げました。世界中のファンの皆さまと、IPを軸に、より深く、より長くつながることを目指します。幅広い事業を展開するグループの総合力で、世界中のファンにとってかけがえのない存在になれるよう新しい商品・サービスをお届けいたします。

バンダイに是非ご期待ください。

株式会社バンダイ

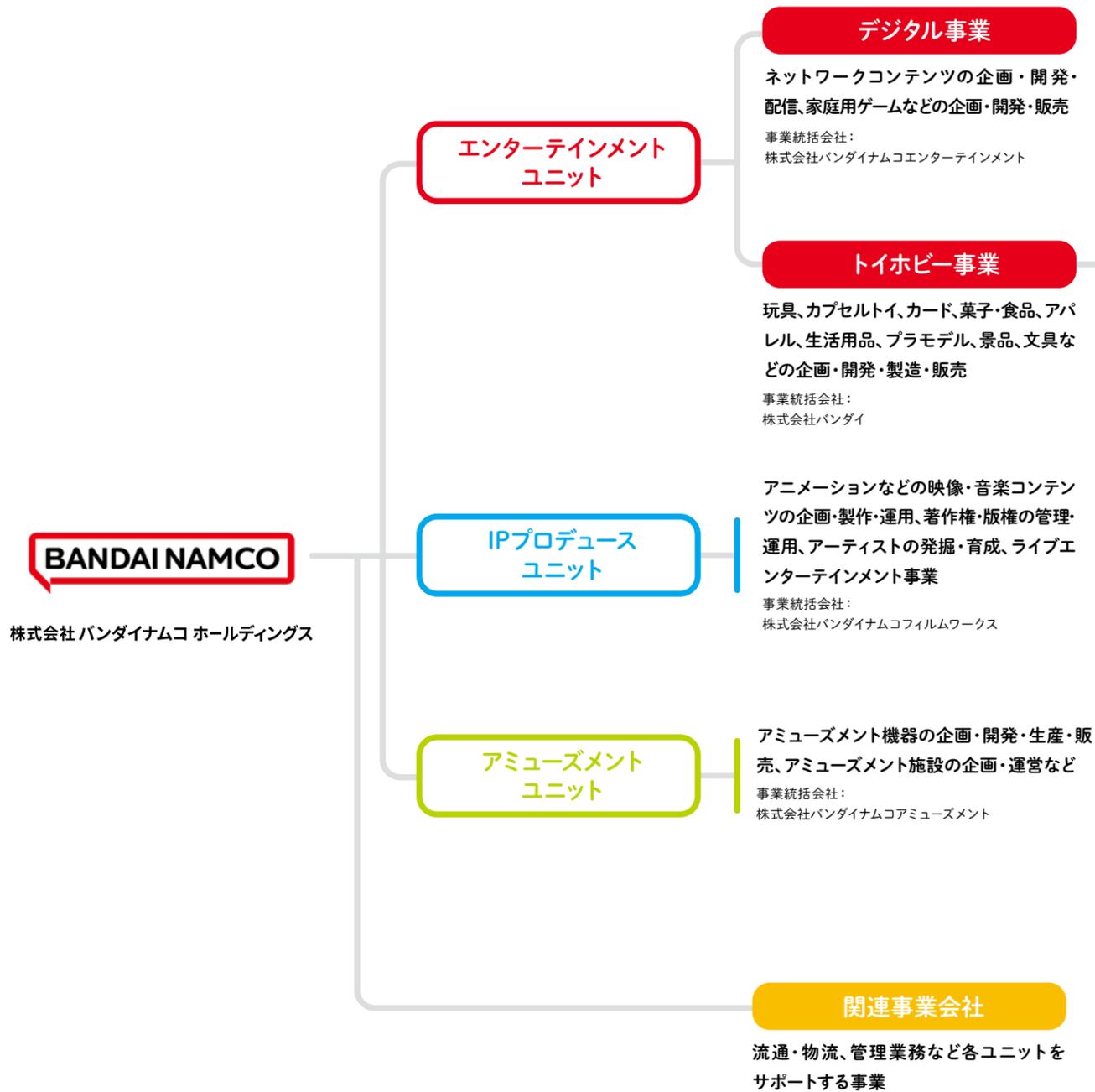
代表取締役社長

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。



パーパス
Purpose

Fun for All into the Future

中期ビジョン
Vision

Connect with Fans

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。



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、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



株式会社バンダイナムコプライズマーケティング
アミューズメント施設向け景品などの販売、および企画・開発



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



株式会社バンダイ

展開事業

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



株式会社BANDAI SPIRITS

展開事業

プラモデル、コレクターズトイ、アミューズメント専用景品、キャラクターくじ



Corporate Data



Topics

「たまごっち」25周年

1996年11月に発売した「たまごっち」は25周年を迎えました。ウェアラブル型へと進化し、タッチ液晶とマイク機能が搭載された「たまごっち」の最新シリーズ「Tamagotchi Smart」や、人気作品とのコラボレーションが人気の「たまごっちnano」シリーズなどを中心に、日本だけではなく世界に向けた商品展開・プロモーション展開で、「たまごっち」25周年を引き続き盛り上げます。



玩具 TOY

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のトイ事業。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。



CAPSULE PRODUCTS VENDING MACHINE

「ガシャポン」のブランドで展開しているバンダイのカプセルトイ。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。

カプセルトイ

Topics

「ガシャポン」45周年

バンダイの「ガシャポン」は2022年で発売から45周年を迎えました。ガシャポン初の平面商材が販売可能な新筐体「フラットガシャポン」や、設置台数世界最大規模の「ガシャポンのデパート池袋本店」では、45周年を記念して映像も楽しめる未来の「ガシャポン」、「ガシャポン オデッセイ」が登場しています。また、バンダイナムコアミューズメントとの協業でリアル店舗「ガシャポン バンダイオフィシャルショップ」と、オンライン店舗「ガシャポンオフィシャルショップ オンライン」ではさまざまな商品販売します。バンダイの「ガシャポン」は時代とともに進化し続けます。



※ 画像はイメージですので
実際とは異なる場合があります。



Baby



School Age



Preschool

Carddass



DataCarddass



CARD PRODUCTS

カード 卓上で遊ぶ「カードダス」、デジタルの筐体で遊ぶ「データカードダス」、集めて楽しい「コレクションカード」、AIを活用した「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。

Topics

「アイカツ!シリーズ」10周年!



2012年にスタートしたカード筐体とテレビアニメが連動したオリジナルIP「アイカツ!シリーズ」は、2022年10月に10周年を迎えます。10周年を記念したスイングや、アニメのオープニングがゲームのステージに登場するなど、周年を盛り上げます。



▲スイング



Topics

「キャラパキ」シリーズ累計8,000万個出荷

パフ入りの板チョコレートをパキパ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”に変換したことがヒットのカギとなり、2021年12月に累計出荷数8,000万個を突破しました。その他エンターテインメント性のあるオリジナル菓子の開発や、食玩の新規・オリジナルIP企画にもご期待ください。



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、つままない」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。

Candy Toys



Sweets and Foods



Topics

「光るパジャマ」15周年

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と、「夜なかなかパジャマを着てくれない」という親御さまの声から生まれた、暗いところで絵柄が光るパジャマシリーズです。そんな「光るパジャマ」も発売からさまざまな進化を繰り返し15周年を迎えました。子どもたちの認知率は70%以上(当社調べ)、累計販売枚数は750万枚を突破しました。「おやすみなさい」が楽しくなる商品を今後も展開し続けます。



▲ 蓄光イメージ

「身に着けるモノすべて」をコンセプトに、子どもから大人まで、IPの世界観を活かしたブランディングと、ファッションブルな商品を展開しています。近年ではデジタルを取り入れた商品にも積極的に取り組んでいます。

アパレル APPAREL

Kids



Adults

Daily necessities



Cosmetics



LIFE STYLE GOODS

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。

生活用品・
化粧品・雑貨

Topics

「びっくら?たまご」20周年



2002年に登場した、入浴剤が溶けると中からマスコットが出てくる「びっくら?たまご」シリーズが20周年を迎えます。周年を記念して、子どもから大人まで楽しめるラインアップを幅広く展開予定です。また、新たな入浴剤シリーズも続々と発売します。



欧米地域

ワールドワイドIPの創出・育成・強化

海外でも好評な「Tamagotchi」や、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や、現地向けカプセルトイ、「DIGIMON CARD GAME」といったカード商材など、多岐にわたる商品分野の展開を行っています。「DRAGON BALL」、「NARUTO」、「ONE PIECE」などの日本発IPが特に人気を集めており、今後はさらに「GUNDAM」、「Tamagotchi」などのバンダイナムコグループIPの展開を推進させます。また、北米地域でのIP軸戦略の加速を目指して組織再編し、(Bandai Namco Toys & Collectibles America Inc.)さらなる市場拡大を目指します。



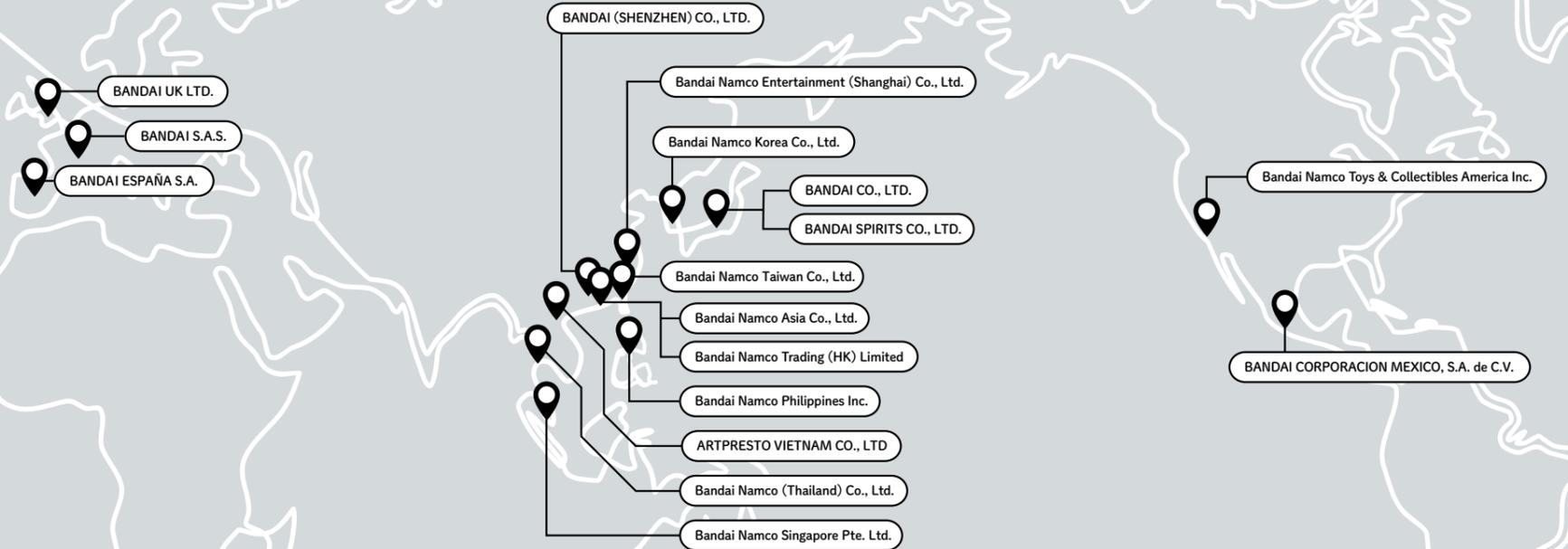
GLOBAL

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、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。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、今後も世界中のファンとつながっていきます。

トイホビー事業 主要グループ会社

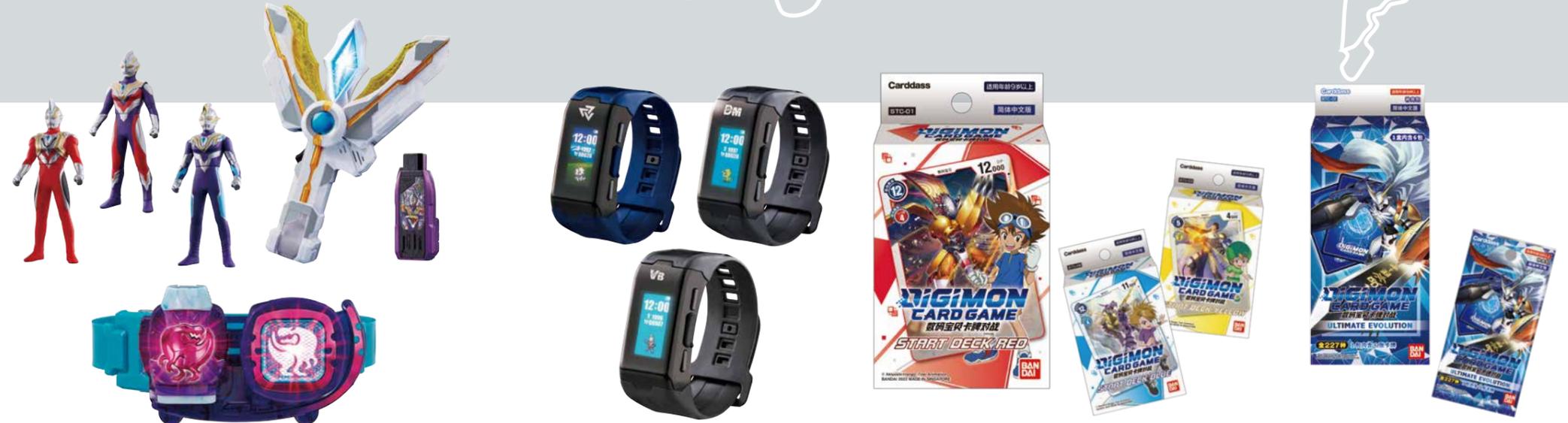
(非連結子会社含む) ※2022年6月1日時点



アジア地域

中国市場本格参入

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。またダイナミックな成長と変化を日々遂げている中国市場でのIP軸戦略のさらなる拡大を目指して組織再編し、(Bandai Namco Entertainment (Shanghai) Co., Ltd.)新しいビジネスモデルの構築を目指します。



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。

商品・サービスの安全と衛生

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、260を超える品質基準を設けています。玩具は玩具業界基準である玩具安全基準(ST)に準拠し、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、首に付ける紐は一定の荷重がかかるとすぐ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。

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3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年度には製品安全に関する取り組みの更新審査が行われ、維持・進化が認められました。



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。



お客さまの声を大切に活かす

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・新商品開発に活かすことができます。



お申し出の内容は、商品・発売時期などさまざまな項目で検索することができます。

環境配慮

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。

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、バンダイは商品作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社内制度です。認定された商品は、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、パッケージなどに付けられています。毎年300以上の商品がエコメダル認定されています。



「エコメダル」認定の例

「ウルトラマンリガール クリスマスあつたかおやすみセット」パジャマを入れているパッケージの袋を「捨てずに何度も使える洗濯ネット」にしました。



「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プラモデルの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%以上削減できます。



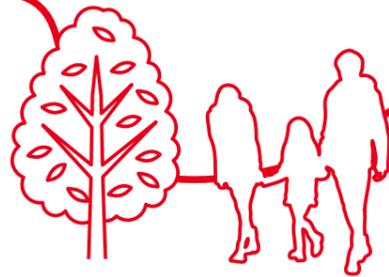
ガシャポンのカプセルをリサイクル

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さまから回収し、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。その原料を使ってガシャポン生産工場ですべての商品のカプセルへ生まれ変わっています。年間で約20t以上のカプセルを回収しています。(直径5cmのカプセル400万個相当)



社会貢献

バンダイだからこそできる、事業を活かした社会貢献活動にも取り組んでいます。



「こどもスマイルムーブメント」への参画

東京都をはじめ、区市町村、民間企業、大学、NPOなど多様な主体の連携により、「チルドレンファースト」の社会を創出する取り組み「こどもスマイルムーブメント」の主旨に賛同し、協力企業として参画しています。現在と未来の子どもの笑顔につなげるアクションを、東京都と協力して実施していきます。



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。



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、玩具を切り口にした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。

「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カ所で開催しています。障がいがある子ども、ない子ども、ともに遊び交流し、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。



知的財産権の適切な保護と活用

自社の知的財産権を適切に保護・活用するとともに、他社の知的財産権のチェックを行うことで、キャラクターの世界観を守り、独創性のある付加価値の高い製品やサービスを提供できるよう取り組んでいます。

新しいアイデアの特許取得

多彩な商品やサービスを開発する中で新しく生み出されるさまざまなアイデアについて、特許の取得活動を行っています。特許を取得することで、ビジネスを守り、魅力ある商品やサービスをお客さまに継続してお届けできるよう努めています。



▲特許取得アイテム例

自社ブランドの権利化

バンダイで日々生み出される、ユニークで遊び心がある商品名・キャッチーで親しみやすいサービス名などについて、自社のブランドを含む「商標」の権利化にも力を入れています。これらを積極的に商標登録することで、バンダイの価値・ビジネスを商標の側面から育て、守っています。



▲商標取得例

模倣品対策の取り組み

1996年、「たまごっち」の爆発的なヒットに伴い、模倣品も大量に流通しました。模倣品には品質が粗悪でお客さまを失望させるものも多く、バンダイは模倣品対策を本格的に開始しました。

現在も関係各所との協力のもと、ワールドワイドで模倣品業者の調査・摘発、インターネットでの侵害品流通対策、税関対策などを行うことで、「知的財産を通じてキャラクターの世界観を守る」取り組みを推進しています。



▲初代「たまごっち」真正品



▲初代「たまごっち」侵害品

令和3年度知財功労賞受賞

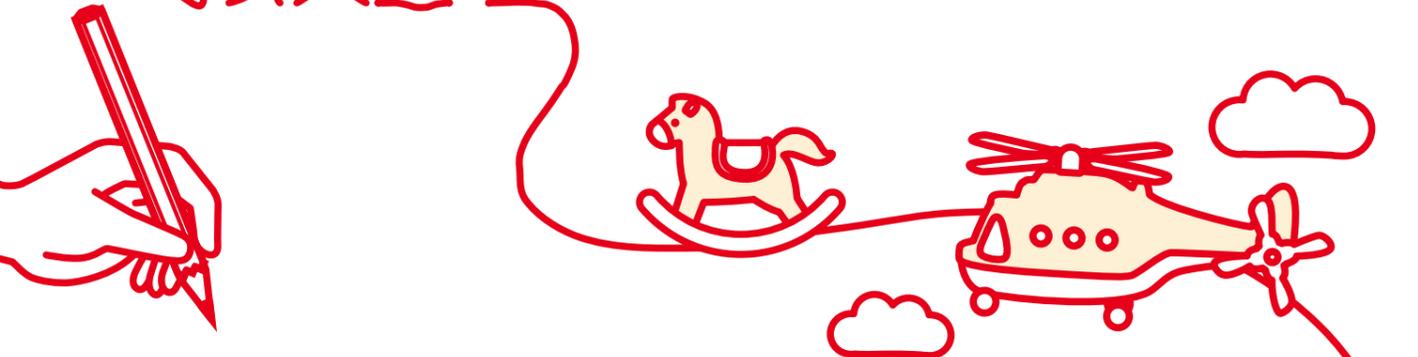
「知的財産権制度活用優良企業」として、経済産業省 特許庁の「令和3年度 知財功労賞」において、「特許庁長官表彰（商標）」を受賞しました。

受賞理由では、知的財産権の観点による「キャラクターマーチャンダイジング」の保護と促進を両立する取り組み、事業に合った知的財産権の取得・管理体制の整備、国内外での積極的な模倣品対策への取り組みが評価されています。

今後もバンダイは世界中のお客さまやパートナー企業から信頼される企業であり続けることを目指し、知的財産に関する取り組みを一層強化します。



数字で見るバンダイ



1年間の総商品化点数

約14,900点

(2020年4月～2021年3月)



1年間の総商品化IP数

約300IP

(2020年4月～2021年3月)



たまごっち
累計出荷数

約8,500万個

(1996年11月～2021年9月)

キャラパキシシリーズ累計出荷数

約8,000万個

(2017年10月～2021年12月)

びっくら?たまごシリーズ累計出荷数

約1.4億個

(2002年3月～2021年3月)

光るパジャマシリーズ累計出荷数

約750万枚

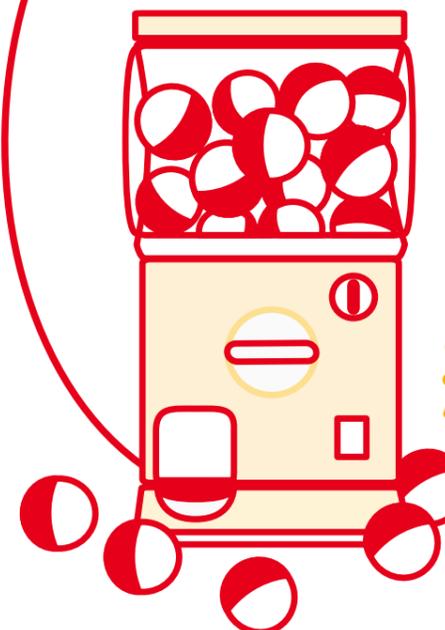
(2007年10月～2022年2月)



ガシャポン累計出荷数

約38.0億個

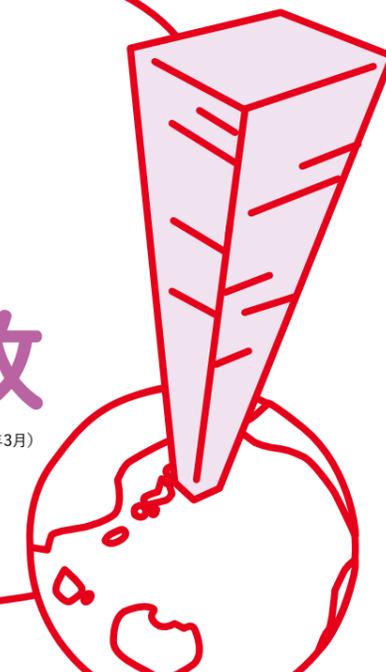
(1977年～2021年12月)



カードダスシリーズ累計出荷数

約177.7億枚

(1988年～2021年3月)



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



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



1960's

萬代屋から 1961.7
バンダイに社名変更

1969.11 プラモデルの製造を開始

1970's

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

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



1980's

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1億8,000万個を販売（～1987）

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

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



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
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



おしゃべりするぬいぐるみ「プリモブエル」発売 1999

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」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
キッチン型玩具「∞(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 玩具菓子「超変換!!もじバケル」発売
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



データカードダス「アイカツ!」シリーズスタート 2012
「妖怪ウォッチ」関連商品が大ヒット 2014

ガシャポン「だんごむし」発売 2018

2018.2 BANDAI SPIRITS設立

2020's

2020.7 バンダイ創立70周年

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のリサイクル事業
「ガシャポンカプセルリサイクル」開始



©2021 石森プロ・テレビ朝日・ADK EM・東映 ©ABC-A・東映アニメーション
©尾田栄一郎/集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©尾田栄一郎/集英社 ©やなせたかし/フレーベル館・TMS・NTV ©BNP/BANDAI
©本郷あきよし・東映アニメーション ©本郷あきよし・フジテレビ・東映アニメーション
©バードスタジオ/集英社・東映アニメーション ©Nintendo・Creatures・GAME FREAK・TV Tokyo・ShoPro・JR Kikaku ©Pokémon
©2022 San-X Co., Ltd. All Rights Reserved. ©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・MBS ©石森プロ・東映
©池田理代子プロダクション ©芥見下々/集英社・呪術廻戦製作委員会 ©2021 SUNRISE BEYOND INC. ©BANDAI SPIRITS
©円谷プロ ©ウルトラマントリガー製作委員会・テレビ東京 ©カラー ©白井儀人/双葉社・シンエイ・テレビ朝日・ADK
©テレビ朝日・東映AG・東映 ©呑峠呼世晴/集英社・アニプレックス・ufotable
©武内直子・PNP / 劇場版「美少女戦士セーラームーンEternal」製作委員会
©和久井健・講談社/アニメ「東京リベンジャーズ」製作委員会 ©MORINAGA&CO.,LTD. ©BNP/BANDAI ©アイドリッシュセブン
©石森プロ・テレビ朝日・ADK EM・東映ビデオ・東映 ©BNP/BANDAI, DENTSU, TV TOKYO ©2022 BNP/AIKATSU PLANET THE MOVIE
©2022 SANRIO CO., LTD. TOKYO, JAPAN APPROVAL NO. S 622305 ® & © 2022 BANDAI
©BIRD STUDIO/SHUEISHA, TOEI ANIMATION ©2002 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN All Rights Reserved.
©Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation ©SOTSU・SUNRISE ©SUNRISE, Layup
©Akiyoshi Hongo, Toei Animation ©武内直子・PNP・東映アニメーション ©ダイナミック企画・東映アニメーション
©ゆでたまご・東映アニメーション ©L5/YWP・TX ©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。

**BAN
DAI** 株式会社バンダイ

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

