

**BANDAI NAMCO**

Fun for All into the Future

Bandai Namco Entertainment Inc.  
**CORPORATE PROFILE 2024**

株式会社バンダイナムコエンターテインメント  
**会社案内**

# Company Profile

## 会社概要

社名	株式会社バンダイナムコエンターテインメント
創業	1955年6月1日 ※
資本金	100億円
従業員数	790名（臨時従業員数を除く）
本店所在地	〒108-0014 東京都港区芝 5-37-8 バンダイナムコ未来研究所
事業内容	ネットワークコンテンツ / 家庭用ゲーム / アソビエンターテインメント

※株式会社バンダイナムコエンターテインメントの前身である旧株式会社ナムコの創業年月日です。

(2024年4月1日現在)



コーポレートロゴ

## Bandai Namco's Purpose Fun for All into the Future

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。

# CEO Message

## CEOメッセージ

**「世界中のファンのみなさまと、より広く、より深く、より複雑につながっていきたい。」**

バンダイナムコエンターテインメントは、バンダイナムコグループパーパス「Fun for All into the Future」のもと、中期ビジョン「Connect with Fans」を掲げ、IP（キャラクターなどの知的財産）を軸に世界中のファンのみなさまとつながることを目指します。

新経営体制となり新たな一歩を踏み出した昨年度は、ファンのみなさま、パートナー企業のみなさま、社員などさまざまなステークホルダーとの対話を通じ、中長期的な成長に向けた戦略を描いてまいりました。

今年度は主軸となるゲーム事業において、多角的な視点を踏まえた最適なタイトルポートフォリオをもとに戦略的に展開していきます。また、自グループ内での開発力を強化し、外部スタジオとのさらなる連携をはかることで強力な開発体制を構築いたします。

エンターテインメントの可能性は無限に広がっています。当社は2つの基本方針である「長く深く遊べる良質なコンテンツ」と「多彩なエンターテインメント」のもと、ファンのみなさまの期待を超えるさまざまなエンターテインメントを届けてまいります。

グループ各社の強みを掛け合わせ、デジタルとフィジカルの両面で、バンダイナムコにしか実現できない、世界中のファンのみなさまがつながる、まだ誰も体験したことのない新しい世界をファンのみなさまとともに追求していきます。



株式会社バンダイナムコエンターテインメント  
代表取締役社長

**宇田川 南欧**

# Executive Profile

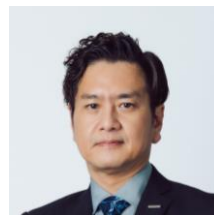
## 役員プロフィール



株式会社バンダイナムコエンターテインメント  
代表取締役社長

### 宇田川 南欧 (うだがわ なお)

- 1994年 4月 (株)バンダイ入社
- 2000年 9月 バンダイネットワークス(株)入社
- 2009年 4月 当社入社
- 2010年 4月 当社第2スタジオ第2-4プロダクション  
ゼネラルマネージャー
- 2013年 4月 当社第2事業本部第2ディビジョンマネージャー
- 2014年 4月 当社執行役員 第2事業本部副本部長
- 2015年 4月 当社取締役 NE事業本部担当 兼 NE事業部長
- 2016年 4月 (株)バンダイナムコオンライン取締役
- 2017年 4月 当社取締役
- 2018年 4月 当社常務取締役  
(株)バンダイ取締役
- 2019年 8月 BANDAI NAMCO Mobile S.L.  
(現Bandai Namco Mobile S.L.) 取締役
- 2021年 4月 (株)BANDAI SPIRITS 代表取締役社長
- 2022年 4月 当社取締役
- 2023年 4月 当社代表取締役社長  
兼 チーフバックマンオフィサー (現在)  
(株)バンダイナムコホールディングス 執行役員
- 2023年 6月 (株)バンダイナムコホールディングス 取締役 (現在)



取締役(非常勤)

### 内山 大輔 (うちやま だいすけ)

- 1994年 4月 (株)バンダイ入社
- 2007年 4月 当社入社
- 2013年 4月 当社第2事業本部 第2プロダクションゼネラルマネージャー
- 2014年 4月 当社第2事業本部 第1ディビジョンマネージャー
- 2017年 4月 当社執行役員 CS事業部長  
(株)バンダイナムコスタジオ取締役
- 2019年 4月 当社取締役 CE事業部担当 兼 CE事業部長
- 2020年 4月 当社取締役  
(株)バンダイナムコスタジオ代表取締役社長 (現在)  
(株)バンダイナムコ研究所取締役
- 2023年 4月 (株)バンダイナムコ研究所代表取締役社長
- 2024年 4月 当社取締役 CE事業担当 (現在)



取締役

### 金野 徹 (こんの とおる)

- 1995年 4月 (株)バンダイ入社
- 2000年 9月 バンダイネットワークス(株)入社
- 2009年 4月 当社入社
- 2010年 4月 当社第2スタジオ第2-5プロダクションゼネラルマネージャー
- 2015年 4月 当社NE事業部マーケティングディビジョンマネージャー
- 2017年 4月 当社執行役員 NE事業部長
- 2018年 4月 当社取締役 NE事業部担当 兼 NE事業部長  
(株)アルグラフィ社外取締役 (現在)
- 2018年10月 (株)バンダイナムコネットワークサービス取締役 (現在)
- 2019年 4月 BANDAI NAMCO Holdings ASIA CO.,LTD  
(現Bandai Namco Holdings Asia Co., Ltd.) 取締役
- 2019年 8月 BANDAI NAMCO Mobile S.L. (現Bandai Namco Mobile S.L.) 取締役
- 2021年 4月 (株)バンダイナムコオンライン取締役
- 2023年 1月 Bandai Namco Entertainment (Shanghai) Co., Ltd. 董事
- 2023年 4月 当社取締役 グローバルマーケティングディビジョン担当  
兼 海外事業・地域軸戦略担当  
Bandai Namco Europe S.A.S. Director  
Bandai Namco Holdings China Co., Ltd. 董事 (現在)  
Bandai Namco Entertainment America Inc. Director (Chairman)  
Bandai Namco Australia Pty. Ltd. Managing director  
Bandai Namco Mobile S.L. CEO (現在)
- 2024年 4月 当社取締役 NE事業担当 (現在)  
(株)バンダイナムコネクサス 代表取締役社長 (現在)  
(株)バンダイナムコオンライン 代表取締役社長 (現在)

# Executive Profile

## 役員プロフィール



取締役

### 富樫 憲 (とがし あきら)

1998年4月 ㈱バンダイ入社  
2014年4月 ㈱バンダイ人事部 ゼネラルマネージャー  
2015年4月 ㈱バンダイナムコホールディングス グループ管理本部  
人事部 ゼネラルマネージャー  
2019年4月 ㈱バンダイ経営戦略室 ゼネラルマネージャー  
2020年4月 ㈱バンダイ取締役 (現在)  
2021年4月 ㈱BANDAI SPIRITS取締役  
2023年4月 当社取締役 経営推進室担当 (現在)  
2024年4月 当社取締役 AE事業担当 (現在)



取締役

### 石井 勝之 (いし いまさゆき)

1985年4月 ㈱バンダイ入社  
2006年4月 ㈱バンダイ経理部 ゼネラルマネージャー  
2008年4月 ㈱バンダイナムコホールディングス経営企画部  
ゼネラルマネージャー  
2010年4月 ㈱バンダイナムコゲームス社長室  
ゼネラルマネージャー  
2012年4月 ㈱バンダイナムコスタジオ取締役・CFO  
2018年4月 ㈱バンプレスト取締役・CFO  
2019年4月 ㈱BANDAI SPIRITS監査役  
2023年4月 当社取締役 経営管理室担当 (現在)  
2024年4月 ㈱バンダイナムコオンライン取締役 (現在)



取締役(非常勤)

### 藤原 孝史 (ふじわら こうじ)

1998年4月 ㈱バンダイ入社  
2016年4月 ㈱バンダイ執行役員 ホビー事業部ゼネラルマネージャー  
2018年4月 ㈱BANDAI SPIRITS執行役員 ホビー事業部ゼネラルマネージャー  
2019年3月 ㈱Evolving G取締役 (現在)  
2019年4月 ㈱BANDAI SPIRITS取締役  
2021年4月 当社常務取締役 第1IP事業ディビジョン・第2IP事業ディビジョン担当  
兼 事業戦略担当 兼 チーフガンダムオフィサー  
2022年4月 当社常務取締役 第1IP事業ディビジョン・第2IP事業ディビジョン・  
第3IP事業ディビジョン担当  
兼 事業戦略担当・チーフガンダムオフィサー  
㈱バンダイナムコフィルムワークス 取締役  
2024年4月 当社取締役 CE欧米担当  
Bandai Namco Entertainment America Inc.  
President & CEO (現在)  
Bandai Namco Europe S.A.S. Director (現在)

# History

## バンダイナムコエンターテインメントの歴史

- 2006年3月 バンダイナムコグループのゲーム部門を統合した「株式会社バンダイナムコゲームス」を設立
- 2008年4月 (株)バンプレストの家庭用ゲームソフト及び業務用ゲーム機の企画販売を行うゲーム事業部門を統合
- 2009年4月 バンダイネットワークス(株)を統合し、ネットワーク事業の総合力強化と新たなコンテンツや事業の創出を図る
- 2012年4月 株式会社「バンダイナムコスタジオ」を設立し、開発部門を分社化
- 2015年1月 中国における事業の拡大と強化を目的に、「株式会社バンダイナムコ上海」を設立
- 2015年4月 事業領域の拡大を目的に、社名を「株式会社バンダイナムコエンターテインメント」に変更
- 2016年2月 港区芝に本社を移転
- 2017年8月 「株式会社BXD (現バンダイナムコネクサス)」設立
- 2018年4月 アミューズメント機器事業部門を株式会社バンダイナムコアミューズメントに承継
- 2018年5月 多面的なネットワークサービス運営機能会社「株式会社バンダイナムコネットワークサービス」を設立
- 2019年4月 新たな価値創出を目指した研究専門会社「株式会社バンダイナムコ研究所」を設立
- 2019年4月 遊技関連事業専門会社「株式会社バンダイナムコセブンズ」を設立
- 2019年8月 「B.LEAGUE」所属 プロバスケットボールチーム「島根スサノオマジック」経営権獲得
- 2019年9月 欧米市場でのモバイルコンテンツ事業最大化に向けた新会社「Bandai Namco Mobile S.L.」をスペイン・バルセロナに設立
- 2019年12月 「鉄拳」生誕25周年を迎える
- 2020年5月 「PAC-MAN」生誕40周年を迎える
- 2020年6月 「エースコンバット」生誕25周年を迎える
- 2020年7月 「アイドルマスター」生誕15周年を迎える
- 2020年10月 Reflector Entertainmentの株式の取得 (子会社化)
- 2020年12月 「テイルズオブ」生誕25周年を迎える
- 2021年2月 「太鼓の達人」生誕20周年を迎える



- 2021年5月 次世代のエンタメを創造・発信するxR拠点「MIRAIKEN studio」(未来研スタジオ)オープン
- 2022年4月 パーパスの制定とコーポレートロゴマーク変更



- 2022年4月 「Pメタパス」の構築および新たなエンターテインメントの創出を目指したスタートアップ投資ファンド「Bandai Namco Entertainment 021 Fund」を立ち上げ
- 2022年5月 「バンダイナムコエンターテインメントフェスティバル 2nd」を開催
- 2022年6月 バンダイナムコエンターテインメントとゲーム・映像制作会社イルカ新会社「株式会社バンダイナムコエイセス」を設立
- 2022年9月 バンダイナムコエンターテインメント発の新サウンドレーベル「Bandai Namco Game Music」設立
- 2022年12月 『鉄拳7』世界累計販売本数が数1,000万本を突破
- 2022年12月 「風のクロノア」25周年を迎える
- 2022年12月 「アイドルマスター」シリーズ初のカンファレンス「PROJECT IM@S(プロジェクトアイマス)カンファレンス〜アイドル3.0へ〜」開催
- 2023年2月 「ELDEN RING(エルデンリング)」世界累計出荷本数2,000万本(※1、2)突破(国内販売元: フロム・ソフトウェア/海外販売元: バンダイナムコエンターテインメント)
- 2023年5月 「ドラゴンボール ゼノバース2」「ドラゴンボール ファイターズ」それぞれ世界累計出荷本数1,000万本(※1、3)突破
- 2023年7月 夢のコラボライブイベント「異次元フェス」始動! 第1弾『アイドルマスター』×『ラブライブ!』東京ドームで前代未聞の歌合戦を開催
- 2024年2月 『鉄拳 8』が発売1か月で世界累計出荷本数200万本(※1、4)を突破



©TEKKEN™ & ©Bandai Namco Entertainment Inc.

※1: ダウンロード版およびPCゲームプラットフォーム「Steam」からのダウンロードを含みます  
※2: 2023年2月22日発表時点の数字となります  
※3: 2023年5月10日発表時点の数字となります  
※4: 2024年2月26日発表時点の数字となります

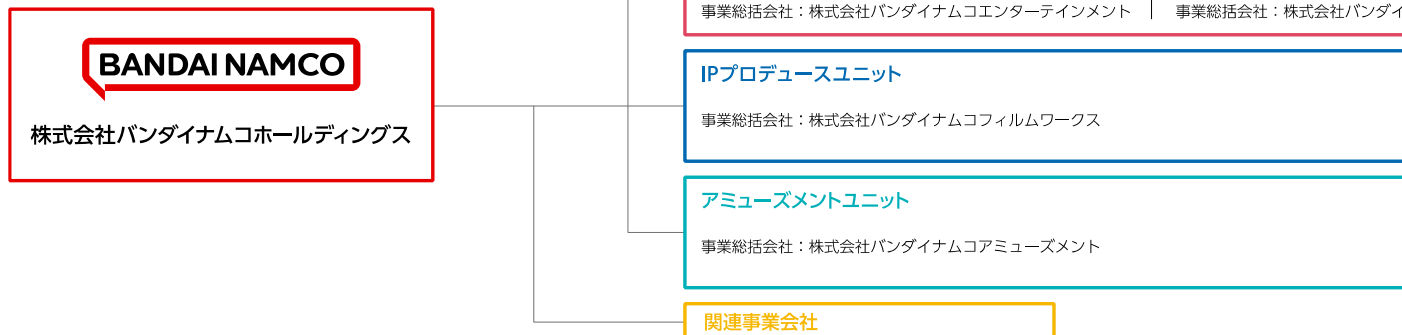
# About

## バンダイナムコグループについて

「IP軸戦略」は、エンターテインメント分野において多彩な事業領域と豊富なノウハウを持つバンダイナムコグループの強みです。IPの世界観や特性を活かし、最適なタイミングで、最適な商品・サービスとして、最適な地域に向けて提供することにより、IP価値の最大化をはかること、それが「IP軸戦略」です。バンダイナムコグループは、「IP軸戦略」の進化と浸透・拡大に取り組むことで、事業の最大化はもちろん、長期的なIP価値の最大化に向けIPの可能性を拡大することを目指しています。



## バンダイナムコグループ組織体制



# What We Do

## バンダイナムコエンターテインメント3つの柱

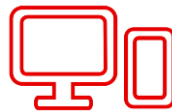


### VIDEO GAME

家庭用ゲーム

さまざまな家庭用ゲーム機の特徴に合わせて、バラエティに富んだタイトルを展開しています。

人気のIP「機動戦士ガンダム」「ティルズ オブ」などの世界観を活かしたゲームシリーズをはじめ、圧倒的なプレイ体験が世界中から評価された「ELDEN RING」（海外販売元：バンダイナムコエンターテインメント／国内販売元：フロム・ソフトウェア）、2つのギネス世界記録にも認定されている格闘ゲーム「鉄拳」シリーズ、お子様から大人まで多くの方にご支持をいただいている和太鼓リズムゲーム「太鼓の達人」シリーズなど、数多くのIPと、幅広いジャンルの家庭用ゲームを世界中のファンにお届けしています。



### NETWORK CONTENTS

ネットワークコンテンツ

「ドラゴンボール」、「アイドルマスター」シリーズなどの魅力的なIPの世界観を活かして、モバイルやPCで楽しめる数々のコンテンツを世界中で展開しています。オンラインコンテンツならではのファン同士のつながりや熱狂を創りだし、中でも、スマートフォン向けゲームアプリ「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」や、「ONE PIECE バウンティラッシュ」は、日本のみならず世界中の多くのファンにお楽しみいただいています。



### ASOBI ENTERTAINMENT

アソビエンターテインメント

従来のゲーム事業にとらわれないIPを軸とした新たなエンターテインメントの創出により、ライフスタイルを豊かにするサービスを提供しています。さまざまなIPを活用したライブやイベントの実施や、これらをリアルタイムで配信し、オンライン視聴できるLIVE配信プラットフォーム「ASOBISTAGE」の提供、そしてバンダイナムコグループオリジナル商品を多数取り揃えているエンタメコマースサイト「アソビストア」のほか、次元を超えた表現を可能とする「MIRAIKEN studio」では、xR技術を使用してIPの実在感を演出する配信を行うなど、デジタルとフィジカルの両面でエンターテインメントを創出しています。



# Organization Chart

## バンダイナムコエンターテインメント組織図



# International Offices

バンダイナムコエンターテインメント海外拠点

世界**19**の国と地域 **36**拠点

