




BANDAI NAMCO

Fun for All into the Future



Bandai Namco Entertainment Inc.
CORPORATE PROFILE 2026

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	835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	家庭用ゲーム／ネットワークコンテンツ／アソビエンターテインメント／ライセンスビジネス

※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。

(2026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

バンダイナムコエンターテインメントは、グループパーパス「Fun for All into the Future」のもと、ビジョン「Connect with Fans」を掲げ、IPを軸にゲームを中心とするエンターテインメント事業をグローバルに展開しています。

私たちは、IPの持つ価値を最大化し、「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」を通じて、世界中のファンの期待を超える体験を創出しています。

2026年3月期からスタートした中期計画では、「ゲームポートフォリオ推進」「開発力の強化」「IP軸ビジネス拡大・挑戦」を重点戦略に掲げ、ゲーム事業 および IPビジネスの基盤強化に取り組んでいます。

ゲーム事業においては、投資領域を明確化し、優先順位を定めながらヒット作品の創出を目指し、より強固なポートフォリオを構築しています。また、内製ゲームエンジン「SOL-AVES（ソルアヴェス）」をはじめとする開発基盤の強化とともに、お互いの強みを活かせるパートナー企業との連携を深めることで、開発力のさらなる向上を図ります。

さらに、ゲームから生まれるIPの価値を最大化する「IP軸戦略」を深化させ、ライセンス事業などを通じて、ゲームの枠を超えた多様なエンターテインメントへ挑戦します。こうした事業展開とあわせて、IPを通じて社会とのつながりを広げる事業外の活動も進めています。

私たちは長年にわたり、数多くのIPやファンに真摯に向き合い、その価値と想いを深く捉えながら、エンターテインメントの可能性を広げてきました。その積み重ねこそが、私たちの原動力です。

そして、この挑戦を支えているのは社員ひとりひとりの力です。「成果創出」「スピード」を意識し、ファンとのつながりを何より大切にしながら、世界中のファンにわくわくがあふれる時間を提供し続けます。



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 (非常勤)
2023年4月 当社 代表取締役社長 兼 チーフパ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 (非常勤) (現在)

取締役

富樫 憲 (とがし あきら)

1998年4月 (株)バンダイ入社
2014年4月 (株)バンダイ 人事部 ゼネラルマネージャー
2015年4月 (株)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 (株)バンダイ 経営戦略室 ゼネラルマネージャー
2020年4月 (株)バンダイ 取締役
(株)石森プロ 取締役 (非常勤) (現在)
2021年4月 (株)BANDAI SPIRITS 取締役
当社 取締役 経営推進室担当 (現在)
2024年1月 (株)YLAB STUDIOS 取締役 (非常勤) (現在)
2024年4月 当社 取締役 AE事業担当 (現在)
(株)バンダイナムコ島根スサノオマジック 取締役 (非常勤) (現在)
2026年4月 (株)バンダイ 取締役 (非常勤) (現在)



常務取締役

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
当社 取締役 CE事業部担当 兼 CE事業部長
2019年4月 当社 取締役
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
Bandai Namco Australia Pty. Ltd. Managing Director (非常勤) (現在)
Bandai Namco Holdings Asia Co., Ltd. Director (非常勤) (現在)
2024年6月 Bandai Namco Entertainment Asia Pte. Ltd. President & CEO (非常勤) (現在)
2026年4月 当社 常務取締役 CE事業担当 (現在)

取締役

金子 敬幸 (かねこ よしゆき)

2003年10月 (株)ナムコ (現(株)バンダイナムコエンターテインメント) 入社
2012年4月 当社 PC編成部 ゼネラルマネージャー
2018年4月 当社 開発部 ゼネラルマネージャー
2019年4月 (株)バンダイナムコセブンズ 代表取締役社長
2026年4月 当社 取締役 ライセンス事業担当 (現在)
(株)バンダイナムコセブンズ 代表取締役社長 (非常勤) (現在)
(株)バンダイナムコフィルムワークス 取締役 (非常勤) (現在)

Executive Profile

役員プロフィール



取締役

田川 大志 (たがわ ふとし)

1999年4月 (株)バンダイ入社
2020年4月 (株)バンダイ 執行役員 ベンダー事業部 ゼネラルマネージャー
2024年4月 当社 執行役員 NE事業部担当 兼 NE事業部長
2025年4月 (株)バンダイナムコネットワークサービス 取締役 (非常勤)
Bandai Namco Mobile S.L. Director (非常勤) (現在)
Bandai Namco Entertainment (Shanghai) Co., Ltd. 董事 (非常勤) (現在)
2026年4月 当社 取締役 NE事業部担当 兼 NE事業部長 (現在)
(株)バンダイナムコネットワークサービス 代表取締役社長 (非常勤) (現在)



取締役 (非常勤)

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 社外取締役
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
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 (非常勤) (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
(株)バンダイナムコネクサス 代表取締役社長
(株)バンダイナムコオンライン 代表取締役社長
2025年4月 当社 取締役 ライセンス事業担当
(株)バンダイナムコネットワークサービス 代表取締役社長
(株)バンダイナムコフィルムワークス 取締役
2026年4月 当社 取締役 NE中国、欧州政策担当 (非常勤) (現在)
Bandai Namco Entertainment (Shanghai) Co., Ltd. 董事 兼 経理 (現在)
(株)バンダイナムコネットワークサービス 取締役 (非常勤) (現在)
(株)バンダイナムコネクサス 代表取締役社長 (非常勤) (現在)
Bandai Namco Mobile S.L. CEO (非常勤) (現任)



取締役 (非常勤)

二木 嘉國 (にき よしくに)

2010年4月 Bandai Namco Entertainment America Inc.入社
Studio Marketing VP
2010年10月 Bandai Namco Entertainment America Inc. Namco Label VP
2012年4月 Bandai Namco Entertainment America Inc.
Publishing and IP Strategy VP
2017年4月 Bandai Namco Entertainment Europe Portfolio Strategy SVP
2020年4月 Bandai Namco Entertainment America Inc. Director, COO
2022年4月 Bandai Namco Entertainment America Inc. Director, CEO
2024年4月 Bandai Namco Entertainment America Inc. Director, COO
2026年4月 当社 取締役 CE欧米政策 (非常勤) (現在)
Bandai Namco Entertainment America Inc. President & CEO (非常勤) (現在)
Bandai Namco Entertainment Europe S.A.S. President (現在)
Bandai Namco Entertainment Iberica S.A. Director (非常勤) (現在)
Bandai Namco Holdings Europe S.A.S. Director (非常勤) (現在)
Bandai Namco Holdings USA Inc. Director (非常勤) (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およ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
2020年10月	Reflector Entertainmentの株式の取得（子会社化）
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	「IPメタバース」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6月	「ELDEN RING（エルデンリング）」ダウンロードコンテンツ「SHADOW OF THE ERDTREE（シャドウ オブ エルドツリー）」発売から3日間で世界累計売上本数500万本を突破（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）
2025年2月	「ドラゴンボール Sparking! ZERO」「DRAGON BALL」ゲームシリーズ最速で世界累計売上本数500万本を突破
2025年4月	ライセンス事業の強化に向け、ライセンス事業部を新設 デジタル事業全体の事業運営 体制を強化していくことを目的に (株)バンダイナムコオンラインを吸収合併 株式会社クリーク・アンド・リバー社との合併会社 株式会社URS Games（ユアーズゲームス）を設立
2025年5月	PAC-MAN 45周年 「ELDEN RING」の映画制作決定
2026年1月	「アイドルマスター」如月千早 武道館単独公演「OathONE（オースワン）」にて、ソニーの最新ロボット技術を活用した演出が決定し、次世代ライブエンターテインメントの新たな表現に挑戦



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4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」「テイルズ 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）、eスポーツシーンで世界中のファンにお楽しみいただいている対戦格闘ゲーム「鉄拳」、お子様から大人まで幅広い世代に親しまれている太鼓リズムゲーム「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高い熱量を生み出し、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。また、「アイドルマスター」シリーズの最新作である「学園アイドルマスター」では、個性的なアイドルたちの育成が楽しめることや音楽性が評価され、多くファンから愛されています。



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「ASOBI STAGE」の提供。また、自社のサウンドレーベルとして、当社のゲームミュージックを扱う「Bandai Namco Game Music」に加え、オリジナル音楽を手がける「ASOBINOTES」の展開のほか、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の实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。



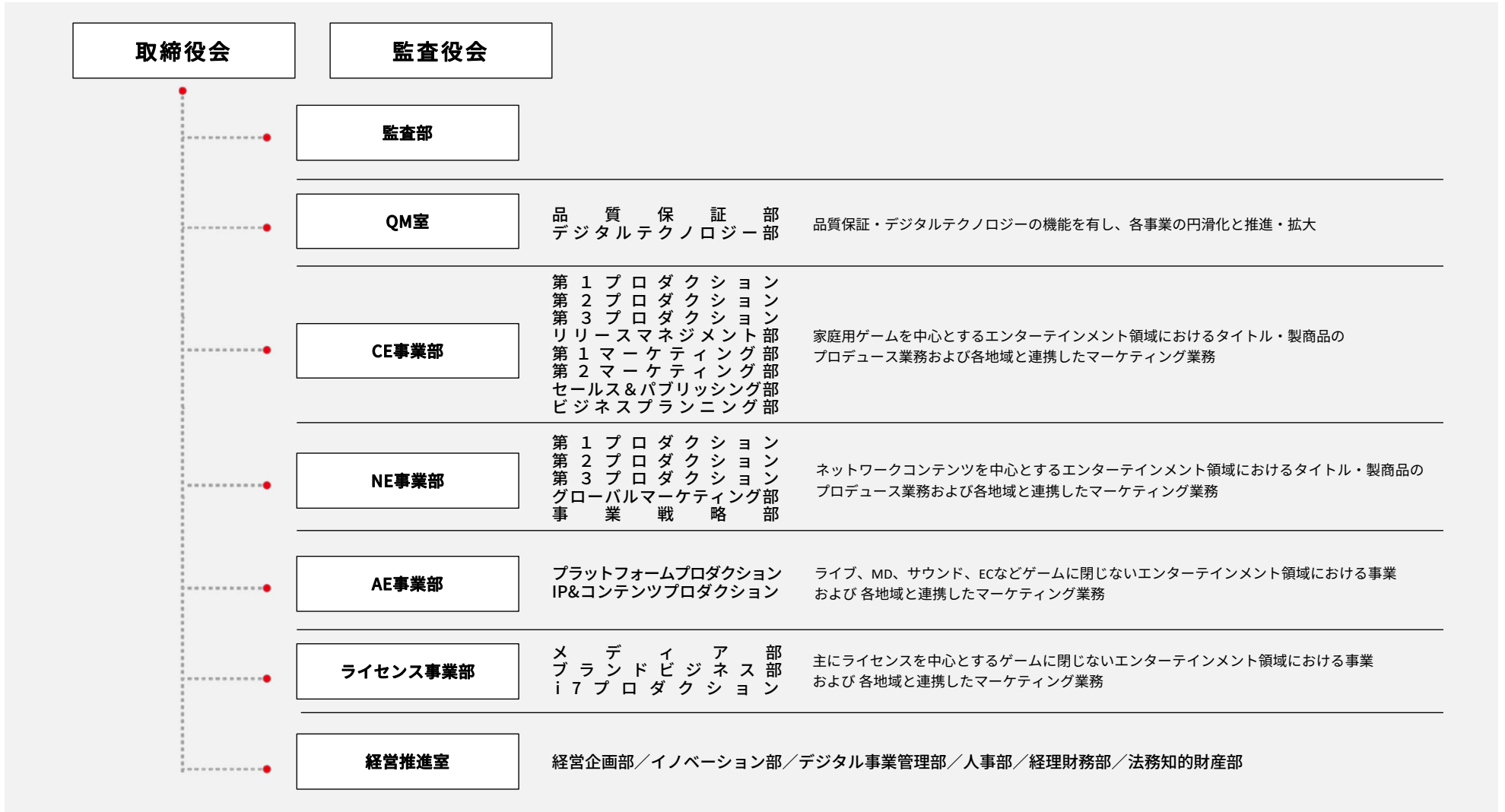
LICENCE BUSINESS

ライセンスビジネス

当社が保有している「パックマン」や、「アイドルマスター」シリーズ、「太鼓の達人」「鉄拳」「テイルズ オブ」シリーズ、「アイドリッシュセブン」など数多くのIPをライセンスビジネスとして、映像・商品化、広告利用など、多岐にわたり活用し、IPの価値を最大化するとともに、世界中のファンとのつながりをさらに強化します。

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 **18** の国と地域 **30** 拠点

