

# Bandai Namco Filmworks Inc.



# “いいもの”をつくり続ける

We create “Awesome works”



株式会社バンダイナムコフィルムワークスは  
バンダイナムコグループにおける総合映像エンターテインメント企業として  
“いいもの”を生み出し続け 私たちがつくった“いいもの”で  
世界中がつながっていくことを目指して挑戦し続けます

Bandai Namco Filmworks Inc.  
will continue to create “Awesome works”  
as an all-around film & video entertainment corporation within the Bandai Namco group  
and make attempts to let people around the world  
be connected through the “Awesome works” we create.

# TOP MESSAGE

わたしたちバンダイナムコフィルムワークスは  
世界をつなぐ多彩な物語を提供し続けます

We, Bandai Namco Filmworks, will continue to provide  
a wide variety of tales connecting the whole world.

当社は、「いいものをつくり続ける」という理念のもと、さまざまな映像作品を生み出してまいりました。

テレビアニメや映画を見て、勇気をもったり、笑顔になったり、時には涙したり、そんな経験はきっと多くの人にあることと思います。私たちは、人々の心に響く映像作品を生み出し、届けるということに使命感と情熱を持ち、これからもいっさいの妥協をすることなく“いいもの”をつくり続け、世界中に届けてまいります。

そして、私たちがつくる多彩な物語をきっかけに、さまざまな場所で人と人が“笑顔”と“幸せ”でつながっていくことを目指して、バンダイナムコフィルムワークスは挑戦し続けます。

Our company has been producing a wide variety of film & video contents under the principle that we have to keep creating “Awesome works”.

I believe many people have experiences to be encouraged, feel happy with a smile or even get tearful by watching TV anime or seeing movies. We passionately take it as our mission to create and deliver film & video works that resonate with people's hearts. We will keep producing “Awesome works” without any compromise and send them to people throughout the world.

And we aim to let people everywhere connect with each other through “smiles” and “happiness” triggered by a wide variety of stories we create. We at Bandai Namco Filmworks will keep taking up the challenges.



株式会社バンダイナムコフィルムワークス  
代表取締役社長  
浅沼 誠

**Makoto Asanuma**  
President and CEO  
Bandai Namco Filmworks Inc.

## グループパーパス

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。

Bandai Namco exists to share dreams, fun and inspiration with people around the world.  
Connecting people and societies in the enjoyment of uniquely entertaining products and services,  
we're working to create a brighter future for everyone.

## グループ組織体制

Bandai Namco's Organization

バンダイナムコグループは、純粋持株会社である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。

The Bandai Namco Group comprises Bandai Namco Holdings Inc., which is a pure holding company, three Units, and affiliated business companies that support the work of the Units.

### BANDAI NAMCO

バンダイナムコホールディングス Bandai Namco Holdings Inc.

#### ● エンターテインメントユニット Entertainment Unit

##### デジタル事業 / Digital Business

事業統括会社：(株)バンダイナムコエンターテインメント  
Business Management Company:  
Bandai Namco Entertainment Inc.

##### ● トイホビー事業 / Toys and Hobby Business

事業統括会社：(株)バンダイ  
Business Management Company:  
Bandai CO., LTD.

#### ● IPプロデュースユニット IP Production Unit

事業統括会社：(株)バンダイナムコフィルムワークス  
Business Management Company:  
Bandai Namco Filmworks Inc.

(株)バンダイナムコミュージックライブ Bandai Namco Music Live Inc.

(株)創通 SOTSU CO., LTD.

(株)バンダイナムコピクチャーズ Bandai Namco Pictures Inc.

(株)アクタス Actas Inc.

(株)エイトビット Eightbit co., Ltd.

(株)バンダイナムコベース Bandai Namco Base Inc.

(株)Evolving G Evolving GUNDAM Inc.

エコーズ (株) ECHOES Inc.

#### ● アミューズメントユニット Amusement Unit

事業統括会社：(株)バンダイナムコアミューズメント  
Business Management Company:  
Bandai Namco Amusement Inc.

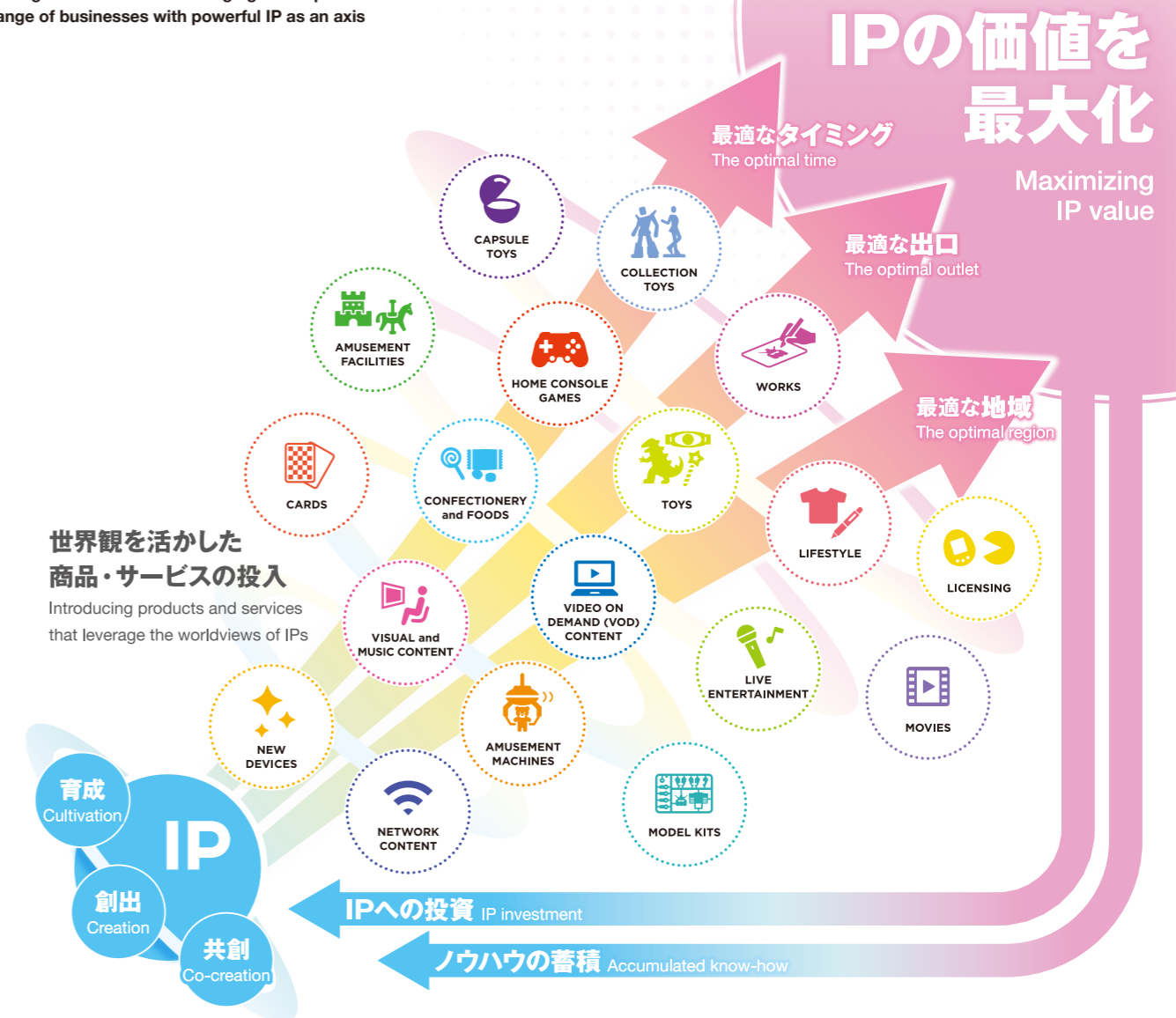
#### ● 関連事業会社 Affiliated Business Companies

## バンダイナムコグループの強み「IP軸戦略」

The IP Axis Strategy – THE STRENGTHS OF THE BANDAI NAMCO GROUP

### 有力なIPを軸に、 多彩な事業領域へと広く展開する力

Strength to conduct wide-ranging developments in a diverse range of businesses with powerful IP as an axis



#### 世界観を活かした 商品・サービスの投入

Introducing products and services that leverage the worldviews of IPs

「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。

The IP axis strategy is the greatest strength of the Bandai Namco Group, which has a diverse range of businesses and extensive know-how in the field of entertainment. It is through the IP axis strategy that the Group works to maximize IP value by leveraging IP worldviews and providing the optimal products and services in the optimal regions at the optimal times. In addition to maximizing businesses, the Bandai Namco Group is aiming to expand the potential of IP in order to maximize long-term IP value. To that end, the Group will advance, promote, and expand the IP axis strategy.

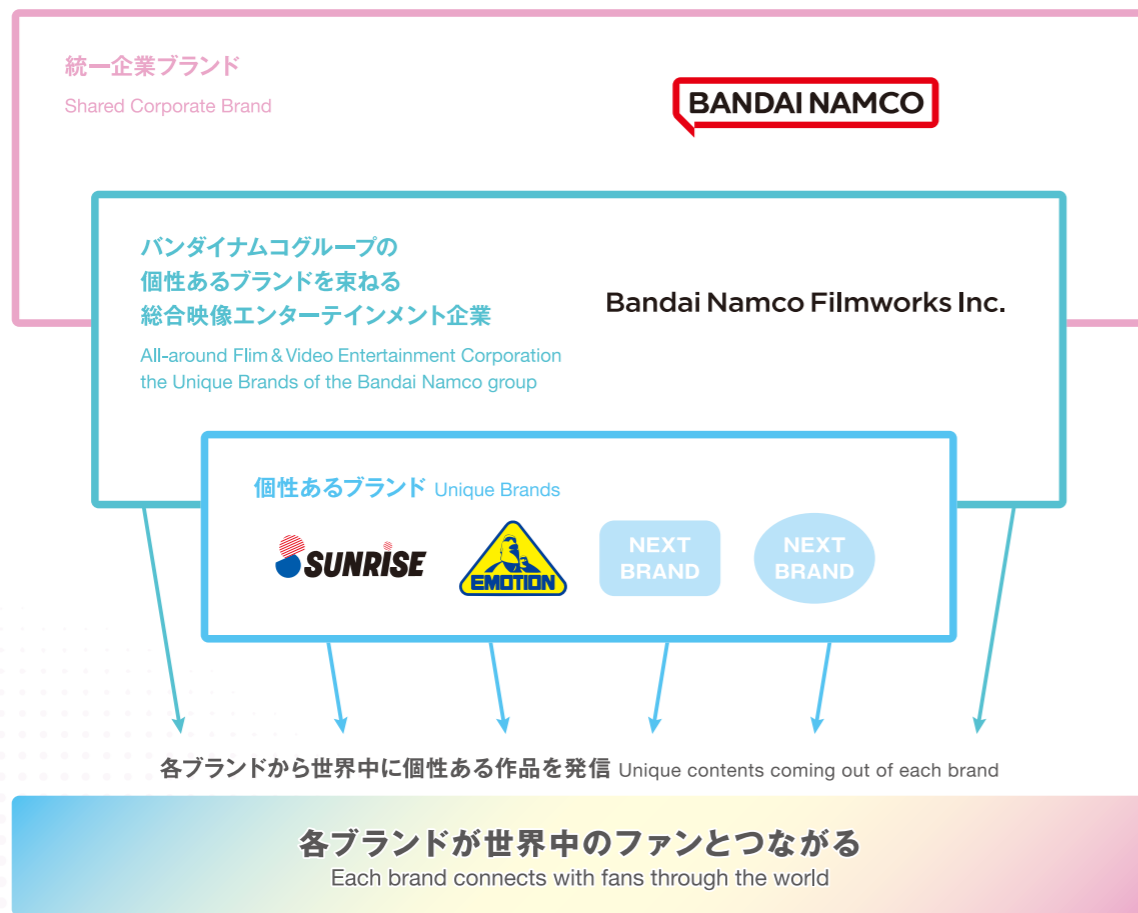
※ IP：キャラクターなどの知的財産 IP: characters and other intellectual property

# ブランド戦略

## Brands Strategy

バンダイナムコフィルムワークスではこれまで積み上げてきたものをしっかりと進化させてまいります。  
 「SUNRISE」や「EMOTION」といった長年磨き上げてきた個性はこれからも重要なブランドとして成長し続けます。  
 さらに、これまでと違う別の色を持った新たな個性も生み出していきたくと考えております。個性ある各ブランドから個性ある作品や商品を発信し続け、世界中のファンの皆様とつながる…  
 バンダイナムコフィルムワークスは、バンダイナムコグループにおいて、このようなブランドを束ねた「いいもの」を生み出し続ける総合映像エンターテインメント企業を目指します。

Bandai Namco Filmworks will effectively improve what we've accumulated so far. Such unique identities we've long kept polishing as "Sunrise" and "Emotion" will continue to grow as our important brands. Further we would like to create new identities by adding different colors from before. Unique products and contents keep coming out of each of the unique brands and connecting with all fans through the world...  
 Bandai Namco Filmworks aims to become an all-around film&video entertainment corporation that keeps creating "Awesome works" by synergizing these brands within the Bandai Namco group.



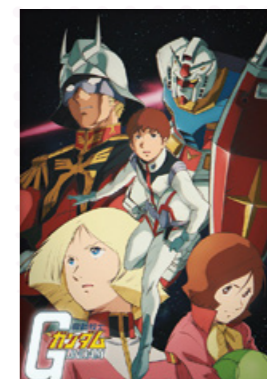
# 個性豊かな映像作品を生み出す バンダイナムコフィルムワークスのブランド

Brands of Bandai Namco Filmworks that bring forth unique film & video contents

## SUNRISE サンライズ

ガンダムシリーズ、ラブライブ!シリーズ、コードギアスシリーズなど、主に SUNRISE Studios制作のアニメーション作品を中心とする作品ブランドです。これまで40年以上の長きにわたり、人々の心に響く数々のオリジナル作品を生み出しています。

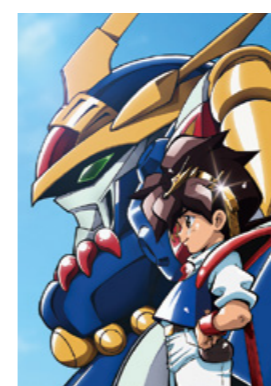
This brand is centered around such animated works by SUNRISE Studios as "Gundam" series, "Love Live!" series and "Code Geass" series among others. They have produced many original works resonating with people's hearts and minds for over 40 years.



1979年『機動戦士ガンダム』



1983年『装甲騎兵ボトムズ』



1988年『魔神英雄伝ワタル』



1998年『カウボーイビバップ』



2006年『コードギアス 反逆のルルーシュ』



2013年『ラブライブ!』

## EMOTION エモーション

当社制作作品を収録し制作・販売するBlu-ray・DVDなどのパッケージ商品の統一ブランドです。最新アニメ作品や、珠玉の名作をお楽しみいただける映像商品を展開してまいります。

※映像レーベルとして1983年に誕生し、各年代で心に残る多くの作品をさまざまなメディアで発売してきました。

The integrated brand for such package items as Blu-ray and DVD manufactured and marketed by our company that contain the works we produce. They aim to let people enjoy the latest anime titles and excellent masterpieces through their film & video products.

※This label was established in 1983, and they have released many unforgettable works in various media through generations.



『ダロス』



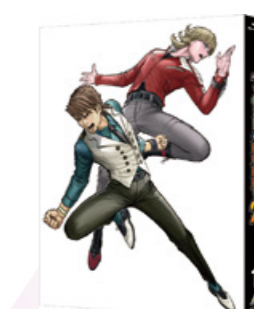
『機動警察パトレイバー アーリーデイズ』



『AKIRA』



『GHOST IN THE SHELL / 攻殻機動隊』



『TIGER & BUNNY 2』



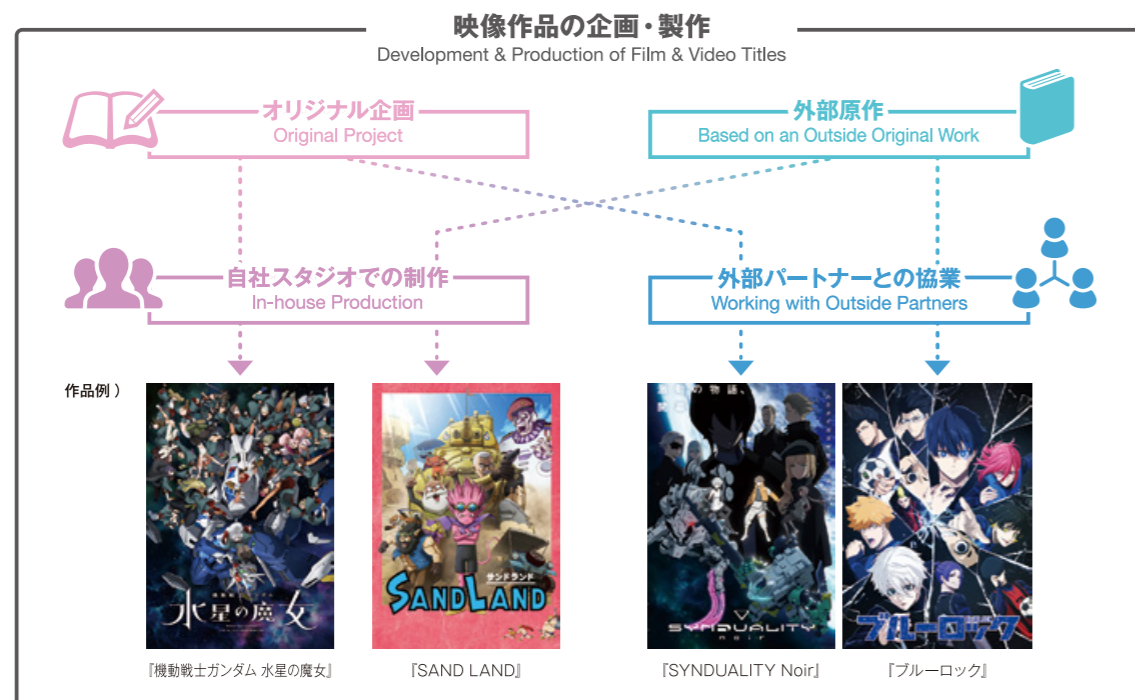
『しん次元!クレヨンしんちゃん THE MOVIE 超能力大決戦 ～とびとべ手巻き寿司～』

# 総合映像エンターテインメント企業として

As an All-around Film & Video Entertainment Corporation

バンダイナムコフィルムワークスは、映像作品を企画、製作し、テレビ、映画、配信などさまざまなメディアを通じてお届けするだけでなく、著作権・版権の管理運用、映像関連商品の企画・販売や映像関連サービスを通して、世界中の皆様幅広く発信しております。川上から川下まで担う総合映像エンターテインメント企業として、“いいもの”を生み出し、しっかりと皆様にお届けし続けてまいります。

We at Bandai Namco Filmworks develop and produce film&video titles. We not only distribute them through various media such as television, movie theaters and Internet streaming but also bring them to fans throughout the world by licensing and managing their copyrights, developing and marketing film&video-related merchandise and other services. As a comprehensive entertainment enterprise handling the A to Z of film&video business, we continue to create "Awesome works" and make them readily available to everyone.



世界中のユーザー・ファン Fans & Users Throughout the World

# バンダイナムコフィルムワークスが有する幅広い機能

Bandai Namco Filmworks' wide-ranging capabilities

## IP制作本部 P.8 IP Production Group

5つの制作スタジオにて、サンライズブランド作品の新シリーズやオリジナルを中心とした新作の制作を行っています。その他にも、クリエイターの育成や素材資料のデータベース化に取り組み、新たな事業化を目指しています。

At 5 production studios, they mainly produce new series based on SUNRISE-brand properties or originally created works. In addition, they're involved in nurturing creators, and aim to launch a new business by assembling a database of the production materials.

## IP事業本部 P.10 IP Strategic Business Group

作品の企画立案、営業、宣伝プロモート、ライセンスまでの事業全般を一貫して行う本部です。IP軸、作品本位を大方針の一つひとつの作品の価値最大化をはかります。

IP Strategic Business Group operates the overall businesses for our contents all through from project proposal, sales effort, advertisement, promotion to licensing. They attempt to maximize the value of each title by sticking to our grand directive of IP-Axis or "content comes first."

## IPを生み出す Creating IPs



## IPをプロデュースする Producing IPs



**BANDAI NAMCO**  
Fun for All into the Future

バンダイナムコフィルムワークス

## IPの魅力を届ける Communicating the charms of IPs

## マネジメント事業本部 P.12 Management Business Group

作品にあわせた最適なメディア展開と、その業務をサポートするライセンスや品質等の管理を担っています。その他、海外ライセンス事業や自社通販事業、配信サイトの運営を行っています。

They commercially deploy each of our properties through its optimal media as well as take care of licensing, quality control and other matters to support the businesses. In addition, they conduct overseas licensing businesses as well as operate in-house e-commerce services and streaming websites.

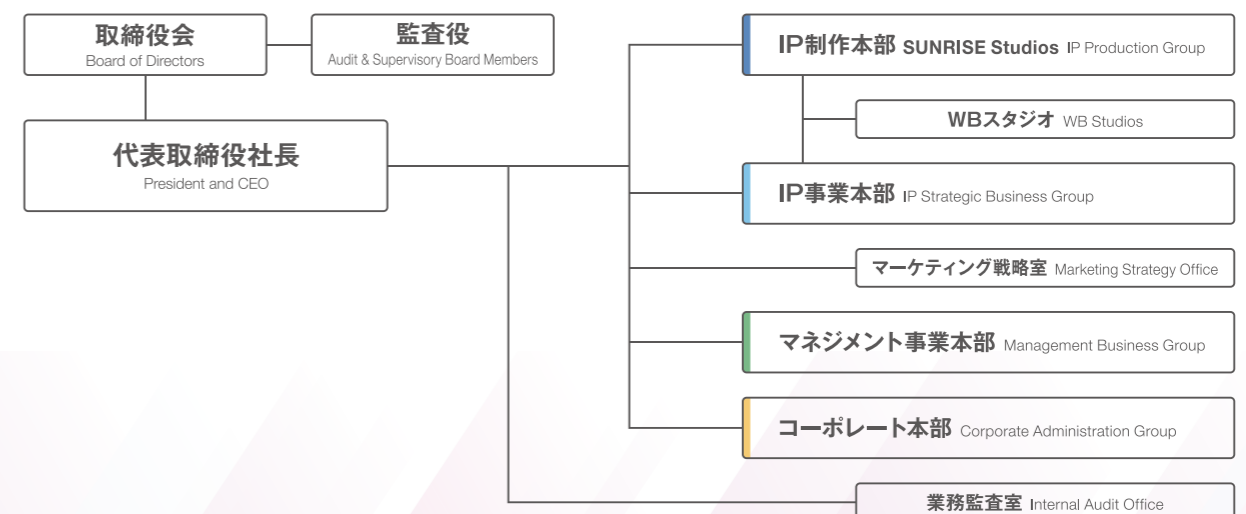
## 環境を整える Improving work environments

## コーポレート本部 Corporate Administration Group

経営企画、総務、人事、法務、IT戦略、経理の各部門で構成されています。あらゆる面において“いいもの”をつくり続けるための環境を整え、会社の基盤を構築し、会社を進化させていくためのさまざまな役割を担っています。

Their sections include corporate planning, general affairs, human resources, legal affairs, IT strategy and accounting. They manage our corporate environments in every aspect and build the foundation of our operations so that we can keep creating "Awesome works." They assume many responsibilities in order to better our corporation.

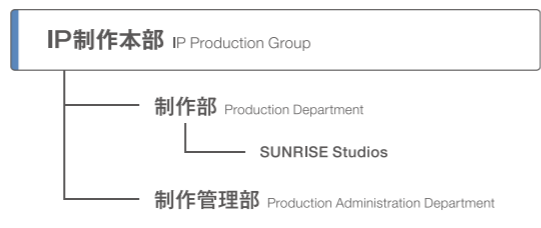
# 組織体制 Organization Chart



## IP制作本部 IP Production Group

IP制作本部は、5つの制作スタジオ (SUNRISE Studios) でサンライズブランド作品の新シリーズやオリジナルを中心とした新作の制作を行います。その他にも、クリエイターの育成や素材資料のデータベース化に取り組み、新たな事業化を目指しています。

The IP production headquarters operates Sunrise with five production studios (SUNRISE Studios). We will create new series of branded works and new works centered on original works. In addition, we are working on training creators and creating a database of material materials. We are aiming for new business.



### 作画塾・美術塾 The Animation Academy and the Background Art Academy

制作管理部 制作推進課が運営する作画塾・美術塾は、次世代クリエイター育成を目指しています。奨励金を支給することで、塾生がよりクリエイティブな活動に集中できるよう後押ししながら、現役で活躍する講師陣の指導のもと、基本から実践までのさまざまな技術を学びます。卒業後はバンダイナムコフィルムワークスの即戦力としても活躍しています。

The Animation Academy and the Background Art Academy are operated by Production Administration Department and Production Advancement Section aiming to nurture next-generation creators. By providing a financial incentive, they help their students to concentrate more on creative activities and learn various skills from basics to practical ones under the guidance of instructors who currently thrive in the industry. Their graduates are employed at Bandai Namco Filmworks as work-ready rookies.



(上：作画塾、下：美術塾) 次世代のクリエイター育成を目指す  
(Animation Academy: above, Background Art Academy: below) Aiming to nurture next-gen creators.

## WBスタジオ WB Studio

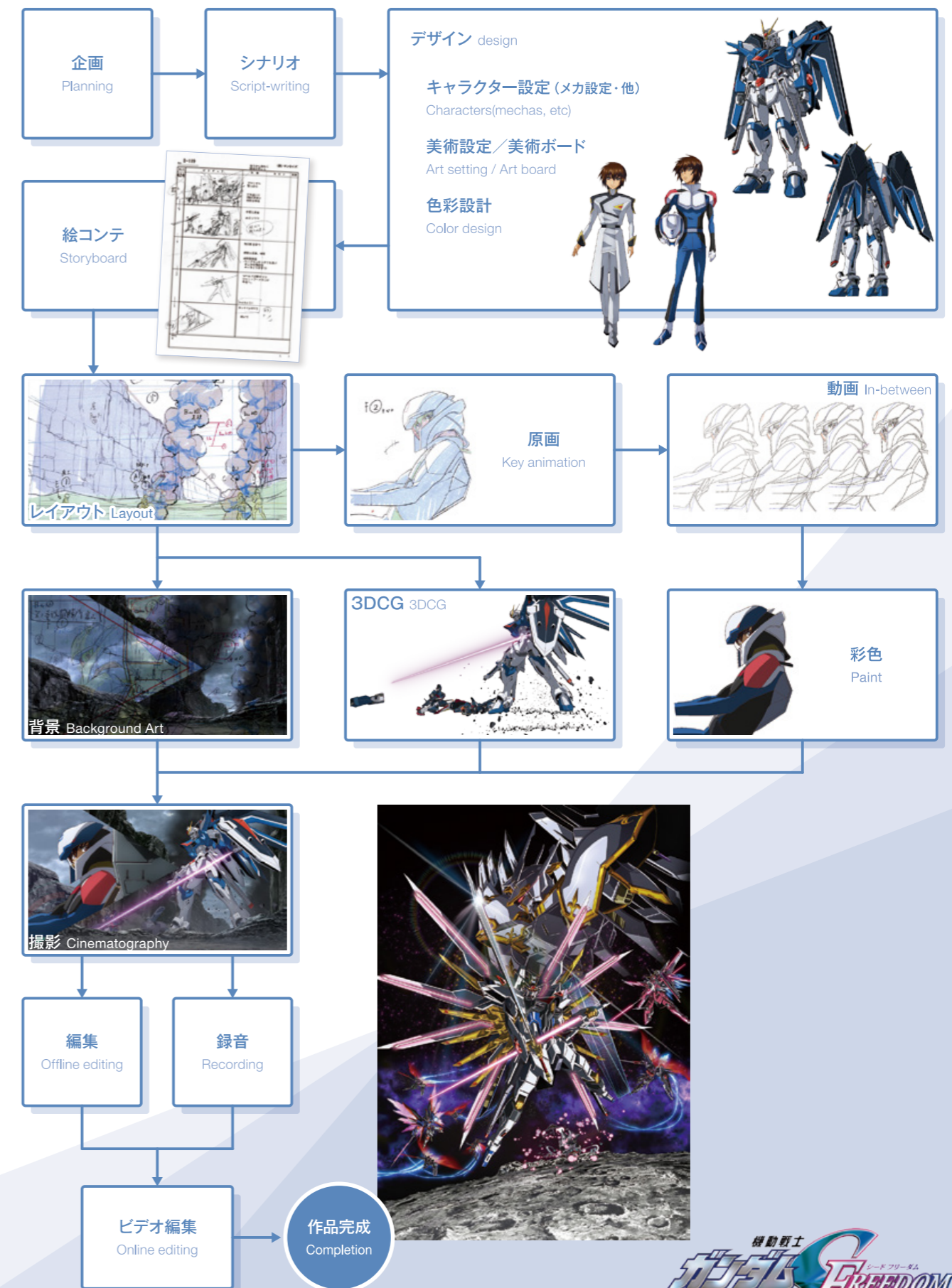
IP制作本部とIP事業本部を横断し、中長期的視点で戦略的なIP創出に注力する組織です。これまでにない発想で新企画提案や社外スタジオとの協力も行い、ムーブメントを起こす作品を生み出していきます。また、企画立案から企画開発、制作までのサポートを通じ、次世代のプロデューサー育成も行っています。このほか、オリジナルIPの企画を社員に公募し、若手からベテランまで広く社員にチャレンジの場を提供する「オリジナルIPプロジェクト」も運営しています。

This organization focuses on strategically creating IPs in medium- to long-term point of view by overlapping with IP Production Group and IP Strategic Business Group. They propose new projects and/or collaborate with outside studios based on unprecedented fresh ideas in order to create movement-triggering contents. They're also nurturing next-generation producers by letting them be involved in supporting project plannings, developments and productions. In addition, they conduct the "Original IP Project" in which they widely solicit ideas of original IPs from among our employees, whether rookies or veterans, giving them a chance to take on the challenge.

## アニメーションができるまで

Making of Animation.

『機動戦士ガンダムSEED FREEDOM』



## IP事業本部 IP Strategic Business Group

IP事業本部は作品の企画立案、営業、宣伝プロモート、ライセンスまでの事業全般を一貫して行います。IP軸、作品本位を大方針の一つひとつの作品の価値最大化をはかります。浮き沈みの激しいエンターテインメント業界の中、変化する事業環境に迅速かつ適切に対応していくチームワークを有し、世界が驚くようなヒット作品を生み出します。

IP Strategic Business Group operates the overall businesses for our contents all through from project proposal, sales effort, advertisement, promotion to licensing. They attempt to maximize the value of each title by sticking to our grand directive of IP-Axis or "content comes first." They nurture teamwork so that they can react promptly and accurately to the ever-changing business environment of the roller-coaster entertainment industry and bring forth blockbuster contents that amaze the whole world.

### IP事業本部 IP Strategic Business Group

- ガンダム事業部 GUNDAM Department
- 第1事業部 Department 1
- 第2事業部 Department 2
- 第3事業部 Department 3
- 第4事業部 Department 4
- 映画事業部 Motion Picture Department
- メディア推進部 Media Advancement Department

### ガンダムシリーズ Gundam Series



### ラブライブ!シリーズ Love Live! Series



メディア推進部が運営するポータルサイト  
Portal website operated by Media Advancement Department

ガンダムシリーズ関連情報の公式ポータルサイト



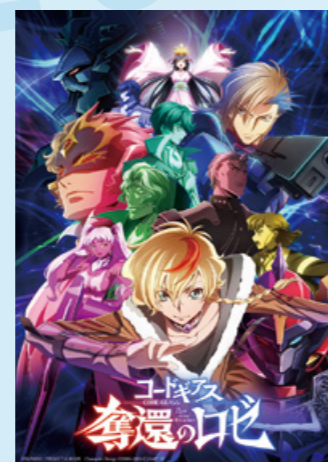
<https://gundam.info/>



当社作品情報サイト



<https://v-storage.jp/>



「コードギアス」シリーズ



「SAND LAND: THE SERIES」



「ブルーロック」シリーズ



「ワンパンマン」



「転生したらスライムだった件」シリーズ



「数分間のエールを」



「攻殻機動隊」シリーズ



「アイドリッシュセブン」シリーズ



「ガールズ&パンツァー」シリーズ



「宇宙戦艦ヤマト」シリーズ



「夜明けのすべて」



「ハピネス」



「ウルトラマンブレーザー THE MOVIE 大怪獣首都激突」

## マネジメント事業本部 Management Business Group

マネジメント事業本部は、世界中のファンにIPの魅力を伝えるため、海外ライセンス事業をはじめ、作品にあわせた最適なメディア（映像配信、番組販売、グッズ、パッケージ）による事業展開や、自社通販事業、配信サイトの運営、ライブ配信事業などを行っています。また、その業務をサポートするライツ、生産、物流、品質等の管理も担っています。

Management Business Group conducts overseas licensing businesses in order to communicate the charms of our IPs to the fans all over the world, commercially deploys each of our properties through its optimal media (video streaming, TV program sales, goods, packaged software) and operates in-house e-commerce services, streaming websites as well as live-streaming businesses. They also take care of licensing, manufacture, distribution, quality control and other matters to support these operations.

### マネジメント事業本部 Management Business Group

- グローバルライセンス部 Global Licensing Department
- 映像ライセンス部 Visual Licensing Department
- ビジネスソリューション部 Business Solution Department
- マーチャンダイジング部 Merchandising Department
- デジタル戦略部 Digital Strategy Department
- ライツ管理部 Rights Management Department

## 世界中のファンとつながるグローバル展開

Global expansion to connect with the fans all over the world

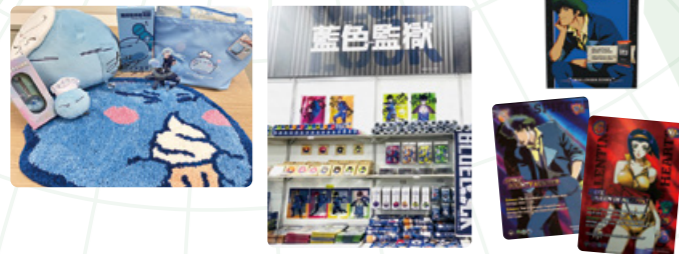
### パッケージ商品展開

Marketing packaged products



### キャラクターグッズ展開

Character Goods Development



### US Office

US Office

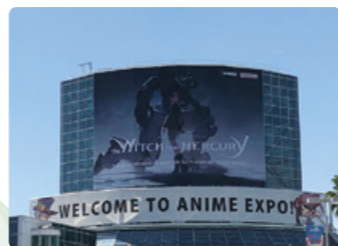


### 各種イベントへの出展

Participate in a variety of events



ANIME NYC



ANIME EXPO



### イベント・ショップ展開

Event / Shop Development



「転生したらスライムだった件」  
コラボカフェ (シンガポール)



「カウボーイビバップ」  
コンサート (ニューヨーク)



「ブルーロック」  
ポップアップショップ (台北)

## IPの魅力を伝える映像商品展開

Marketing film & video items to communicate the charms of IPs

### パッケージ商品展開

Marketing packaged products



「機動戦士ガンダム 水星の魔女」vol.1 (特装限定版) Blu-ray



「劇場版アイドルリッシュセブン LIVE 4bit BEYOND THE PERIOD」  
ナナイロストア限定Blu-ray BOX (数量限定版)

### オリジナル商品展開

Marketing original products



ラブライブ!サンシャイン!! 浦の星女学院購買部 レイヤーダグラフ®  
Aqours 6th LoveLive! ~KU-RU-KU-RU Rock 'n' Roll TOUR~ <WINDY STAGE>  
※レイヤーダグラフは登録商標です。商標第6227024号



「機動戦士ガンダムSEED」20周年記念オフィシャルブック



「ガールズ&パンツァー 最終章 第4話」サウナグッズ



VIVID  
「君のことが大大大大大好きな100人の彼女」花園羽香里・院田唐音



「装甲騎兵ボトムズ」40th公式設定資料集 Part.1

## IPをファンに届けるメディア展開

Media expansion to send IPs to our fans

### 映像配信事業

Film & video streaming businesses



バンダイチャンネル

### 自社通販事業

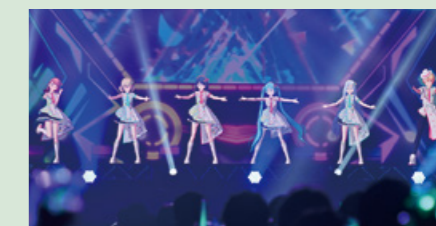
In-house e-commerce services



A-on STORE

### ライブ配信事業 & xR制作事業

Live-streaming & Production businesses



HANEDA xR STUDIO CGモーション制作の  
「プロジェクトセカイ COLORFUL LIVE 3rd - Evolve!」








— “いいもの”をつくり続けるために —  
In order to keep creating "Awesome works"

バンダイナムコグループのサステナビリティ方針 The Bandai Namco Group Sustainability Policy

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ます。また「Fun for All into the Future」を社会における存在意義と位置づけ、その存在意義を果たすために特に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として設定し、活動に取り組んでいます。

Under the IP Axis Strategy, we will work with fans to promote sustainability activities corresponding to social issues that should be addressed by the Group. Furthermore, the Group has positioned "Fun for All into the Future" as the reason for our existence in society. We have specified five material issues that will need to be addressed by focused initiatives in order to fulfill that role, and we are implementing activities related to those issues.

マテリアリティ5項目 Five Material Issues	
 <p><b>地球環境との共生</b> Harmonious Coexistence with the Natural Environment</p>	<p>地球環境に配慮した事業を推進することが、社会と企業の持続可能な発展の実現に欠かせないことを認識し、さまざまなステークホルダーとともに、地球環境との共生を目指します。</p> <p>We believe that the promotion of business operations that reflect consideration for the natural environment is essential for the achievement of sustainability for society and for companies. Together with a variety of stakeholders, the Group is aiming for harmonious coexistence with the natural environment.</p>
 <p><b>適正な商品・サービスの提供</b> Provision of Appropriate Products and Services</p>	<p>お客さまの安心・安全を第一に考え、適正な倫理規範のもと、品質や安全性が確保された商品・サービスをパートナーと一体となって提供し、顧客満足度の向上に努めます。</p> <p>With our priority on the safety and peace of mind of customers, based on appropriate ethical standards, we strive to increase customer satisfaction by working together with partners to provide safe, high-quality products and services.</p>
 <p><b>知的財産の適切な活用と保護</b> Appropriate Utilization and Protection of Intellectual Property</p>	<p>重要な経営資源であるIPを適切に活用・保護することにより、エンターテインメントの持続的な発展に寄与します。</p> <p>The Group is working to contribute to the sustainable development of entertainment through the appropriate use and protection of IP, which are important management assets.</p>
 <p><b>尊重しあえる職場環境の実現</b> Establishment of Work Environments that Facilitate Mutual Respect</p>	<p>従業員をはじめバンダイナムコグループに関わるあらゆる人々が互いを尊重しあい、生き生きと働くことができる職場環境を実現することで、社会と企業の持続的な発展を目指します。</p> <p>We aim to support sustained development for society and companies by establishing workplace environments that facilitate mutual respect and enable everyone to work energetically, including not only employees but also everyone else associated with the Bandai Namco Group.</p>
 <p><b>コミュニティとの共生</b> Harmonious Coexistence with Communities</p>	<p>バンダイナムコグループが地域やファンから愛され、社会から必要とされる企業であり続けるために、コミュニティとともに生き、発展していくことを目指します。</p> <p>The Bandai Namco Group aims to live and grow together with local communities in order continue to be a Group that is appreciated by communities and fans and is necessary for society.</p>

01 ホワイトベースへの制作スタジオの集約 Gathering All Production Studios Together in the White Base

分散していた自社の制作スタジオをひとつの拠点に集約、ビル自体の安全管理に加えて、より安心・快適に働けるように独自の設備や運営体制を構築し、制作環境の向上を目指しています。また照明器具のLED化など効率的なオフィス運用を実現することでさらなる省エネの推進をはかっています。

We aim to improve our production environments by putting all our production studios that were located separately into one place where we can administer better safety measures and bring in unique facilities and operation systems in order to let our staff work more easily and comfortably. Also we try to promote energy conservations by managing our offices in more efficient manners such as using LED lighting fixtures.



スタジオの集約

02 映像パッケージにおけるバリアフリー音声ガイドなどの導入 Gathering All Production Studios Together in the White Base

視覚や聴覚に障がいのある方にも映像本編を楽しんでいただけるよう、作品内の背景や人の動き、表情などを音声で解説したり、字幕を表示する取り組みを行っています。

So that visually-challenged or hearing-impaired people are able to enjoy our film & video titles, we undertake to describe such details as backgrounds, characters' expressions and movements through audio and include closed-captioned subtitles.



バリアフリー音声ガイド導入作品  
【しん次元！クレヨンしんちゃん THE MOVIE 超能力大決戦 ～とっとこ手巻きうどん～】

03 知的財産保護の取り組み Undertaking of Protecting Intellectual Properties

IPが持つ世界観を守り、お客さまに安心・安全な商品・サービスをお届けするため、グループ内外のパートナーと密に連携して模倣品対策を実施しています。国内外の市場およびインターネット販売を含むウェブサイトの監視や、税関への輸出入禁止申立を適宜行うことで、模倣品の早期発見、流入防止ならびに排除を行っています。

We're taking measures against counterfeit products in close cooperation with in-group and/or outside partners so that we can uphold the worldviews of our IPs and provide our customers with safe and reliable products and services. We're conducting earlier detections, inflow preventions and eliminations of any counterfeit products by monitoring domestic and overseas markets as well as websites including those for e-commerce and properly applying to customs offices for import and/or export injunctions.



真正品 模倣品

04 地域社会への貢献 Contributions to local communities

地域社会の一員として、地域に根付いたさまざまな活動を通し、地域活性およびアニメ文化の発展に貢献しています。オリジナルアニメ「ラブライブ！サンシャイン!!」の舞台である静岡県沼津市では、「沼津観光ポータル」へロケ地を楽しみ巡るモデルコースの掲載や、公共交通機関のラッピング鉄道やバスの協力などを行い、地域の方々と一緒に沼津市の魅力を発信しています。また、本社を置く杉並区においては、「ガンダムシリーズ」のキャラクターフラッグの製作や展示協力などを行っています。

As a member of a local community, we contribute to vitalizing such communities and advancing the anime culture. In the city of Numazu of Shizuoka prefecture where the story of the original anime "Love Live! Sunshine!!" takes place, we post a recommended sightseeing course on the website of Numazu Official Visitor's Guide so that people can enjoy the locations featured in the anime and support their mass transit system with wrapping trains and buses. We publicize the charms of the city along with local people. In Suginami-ku where our main office is located, we contribute by making and displaying the character flags of the "Gundam franchise".



ラッピングバス・キャラクターフラッグ

05 相互理解を促進し尊重し合える職場環境へ To build work environments where we can understand, encourage and respect each other

多様な社員が、互いを尊重し合える風土を醸成するため、「秋の文化祭Week」を開催。各分野で活躍する社員が登場するセミナーや、関連施設・イベントの見学ツアー、社員のご家族を本社WHITE BASEに招待する職場見学ツアーなどを開催。自社IPやさまざまな業務について楽しみながら学び、家族や同僚とのコミュニケーションが深まるイベントとして毎年開催しています。

In order to nourish a corporate culture in which diversified employees can respect each other, we coordinate seminars where employees active in various fields become panelists, informative tours of related facilities and events, and invite employees' families to have a workplace tour at our HQ, White Base. We hold such events every year so that we can learn about our IPs and various operations while having fun and have better communications with our families and colleagues.



06 企業訪問学習の受け入れ Cooperation with field trip classes

小中学生・高校生を対象に企業訪問を受け入れ、自社IPを題材とした実習や制作スタジオの見学なども交えながら、アニメーション制作やIPの創出、プロデュースについて学ぶ場を提供しています。また、オンラインを活用することで、全国各地からの参加が可能となりました。

We accept field trip tours at our facilities for elementary, middle and/or high school students and provide them with a place to learn about anime productions, IP creations and developments including practical lessons using our IPs and tours at our production studios. Students are now able to participate remotely from anywhere in Japan through the online connection.



(左) 企業訪問オンライン実施風景  
(右) 海外のアニメーション専門学生の訪問風景  
Scenes from online field trip classes: left  
Animation school students from overseas visiting our facility: right

# WHITE BASE ホワイトベース (本社)

Head office of Bandai Namco Filmworks.

本社の愛称「WHITE BASE (ホワイトベース)」には、既成概念にとらわれず真っ白な気持ちでチャレンジし続ける仲間が集う場所にしたい、真っ白な状態からたくさん色を生み出し続けたい、そんな想いが込められています。そして『機動戦士ガンダム』に登場するホワイトベースのように、一人ひとりの強い想いを集結させて、私たちがつくった“いいもの”で世界中がつながっていくことを目指して挑戦し続けます。

"White Base," the nickname for our HQ, was given since we wanted to make it a place where friends would gather together to take on challenges without being stained by any ready-made ideas and keep creating many new colors on such white canvases. And, just like the crewmembers of the White Base in "Mobile Suit Gundam," we will gather together the strong aspirations felt by each and every one of us and keep trying to connect with the whole world through the "Awesome works" we create.



	サンライズ Sunrise Inc.	バンダイナムコアーツ Bandai Namco Arts Inc.	バンダイナムコライツマーケティング Bandai Namco Rights Marketing Inc.
1970's	<p><b>1972.</b> 虫プロダクション(当時)より独立した有志が集まり、アニメ制作会社創映社を設立 アニメーション製作を開始 Former members of Mushi Production go independent and establish the anime production company Soeisha. Animation production begins.</p> <p><b>1972.9.</b> 創映社の製作現場として有限会社サンライズスタジオ設立 制作協力として東映本社(当時)、円谷プロダクションなどの番組製作を担当 Sunrise Studio Ltd is founded as a production site for Soeisha. Produces programs in cooperation with Toei, Tsuburaya Productions, and other companies.</p> <p><b>1976.11.</b> 事業拡大を期し株式会社日本サンライズ設立 Operations expand, and the company is renamed NIPPON SUNRISE Inc.</p>		
1980's	<p><b>1987.6.</b> 株式会社サンライズに社名を変更 Renamed as Sunrise Inc.</p>	<p><b>1983.8.</b> 映像パッケージソフトの販売を目的として株式会社エイ・イー企画を設立 株式会社バンダイが企画製作する映像パッケージソフトの販売代理店となる AE Planning Co., Ltd. is established for the purposes of selling packaged film &amp; video software and becomes a distribution agency for such products planned and produced by Bandai Co., Ltd.</p> <p><b>1989.3.</b> バンダイビジュアル販売株式会社に社名変更 Renamed as Bandai Visual Sales Co., Ltd.</p>	
1990's	<p><b>1994.2.</b> バンダイグループの一員となる Becomes a member of the Bandai Group</p> <p><b>1996.10.</b> 会社ロゴを変更 The company logo is changed.</p>	<p><b>1991.8.</b> バンダイビジュアル株式会社に社名を変更 Renamed as Bandai Visual Co., Ltd.</p>	
2000's	<p><b>2005.10.</b> 株式会社バンダイ、株式会社ナムコの経営統合に伴いバンダイナムコグループの一員となる Following business integration and BANDAI CO., LTD. and NAMCO LTD., SUNRISE became a member of the BANDAI NAMCO Group.</p>		<p><b>2002.3.</b> 株式会社バンダイチャンネル設立 「バンダイチャンネル」サービス開始 Bandai Channel Co., Ltd. is established, commencing the "Bandai Channel" service.</p>
2010's			<p><b>2015.3.</b> 株式会社バンダイナムコライツマーケティングに社名を変更 Renamed as Bandai Namco Rights Marketing Inc.</p> <p><b>2015.10.</b> ガンダム史上初の公式ファンクラブアプリ「ガンダムファンクラブ」リリース Official fan club app "Gundam Fan Club" is released for the first time in the history of Gundam.</p>
		<p><b>2018.4.</b> 株式会社バンダイナムコアーツに社名を変更 Renamed as Bandai Namco Arts Inc.</p>	
	<p><b>バンダイナムコフィルムワークス</b> Bandai Namco Filmworks Inc.</p>		
2020's	<p><b>2022.4.</b> 株式会社サンライズを存続会社とし、株式会社バンダイナムコアーツの映像事業、株式会社バンダイナムコライツマーケティングが統合し、株式会社バンダイナムコフィルムワークスに社名を変更 Sunrise Inc. (that serves as the surviving company), Bandai Namco Arts Inc. (its film &amp; video operation) and Bandai Namco Rights Marketing Inc. are merged and renamed as Bandai Namco Filmworks Inc.</p> <p><b>2023.4.</b> 恵比寿オフィス・神田オフィスを、ホワイトベース(荻窪本社)へ拠点統合 The Ebisu office and the Kanda office are unified into the White Base (Ogikubo main office) as our headquarters.</p> <p><b>2024.4.</b> 株式会社SUNRISE BEYOND(100%子会社)と合併 Merged with SUNRISE BEYOND Co., Ltd. (wholly owned subsidiary)</p>		

## 株式会社バンダイナムコフィルムワークス

設立	1976年11月
資本金	3億円
事業内容	アニメーションなどの映像コンテンツおよび映像関連サービスの企画・製作・販売および著作権・版権の管理・運用

役員構成	代表取締役社長	浅沼 誠
	取締役副社長	河野 聡
	常務取締役	佐々木 新
	取締役	伍賀 一統
	取締役	正木 直也
	取締役	上山 公一
	取締役(非常勤)	埴 義孝
	取締役(非常勤)	浅古 有寿
	取締役(非常勤)	田中 快
	取締役(非常勤)	古澤 圭亮
	取締役(非常勤)	堀内 美康
	監査役	前田 明雄
	監査役(非常勤、社外)	石原 俊也
	執行役員	小形 尚弘
	執行役員	小西 貴明
	執行役員	荒井 優
	執行役員	高井 愛

本店所在地 〒167-0051  
東京都杉並区荻窪4-30-16 藤澤ビル ホワイトベース

## Bandai Namco Filmworks Inc.

Foundation	November 1976
Capital Fund	300 million yen
Business Outline	Planning, producing and marketing of film & video contents and related services as well as managing and licensing of the copyrights and literary properties.

Executive Officers	President and CEO	Makoto Asanuma
	Vice President	Satoshi Kono
	Managing Director	Shin Sasaki
	Director	Kazunori Goka
	Director	Naoya Masaki
	Director	Kimikazu Ueyama
	Director (Outside)	Yoshitaka Tao
	Director (Outside)	Yuji Asako
	Director (Outside)	Kai Tanaka
	Director (Outside)	Keisuke Furusawa
	Director (Outside)	Yoshiyasu Horiuchi
	Audit & Supervisory Board Member	Akio Maeda
	Audit & Supervisory Board Member(Part-time, Outside)	Toshiya Ishihara
	Operating Officer	Naohiro Ogata
	Operating Officer	Takaaki Konishi
	Operating Officer	Masaru Arai
	Operating Officer	Ai Takai

Office Addresses White Base, Fujisawa Bldg, 4-30-16, Ogikubo, Suginami-ku, Tokyo, 167-0051 Japan

## お問い合わせ Contact Us

<https://www.bnfw.co.jp/contact/>



バンダイナムコフィルムワークスは、  
エンターテインメントを通じて「夢・遊び・感動」を提供し、  
人と人、人と社会、人と世界のつながりをともに創る  
バンダイナムコグループの一員として、“いいもの”をつくり続けます。

Bandai Namco Filmworks continues to create "Awesome works"  
as a member of the Bandai Namco group that provides "dreams, plays and excitements"  
through entertainment and helps building connections  
between people and people, between people and communities, and between people and the world.

## Bandai Namco Filmworks Inc.



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

コーポレートサイトのトップページで流れる映像は、  
バンダイナムコフィルムワークスが手掛けてきた数々の作品の中で  
心に残るシーンを社員から募集し、“喜怒哀楽”の感情に沿って構成した特別映像です。  
魅力的なキャラクターたちが見せる多彩な表情をぜひご覧ください。

©創通・サンライズ ©士郎正宗・Production I.G/講談社・攻殻機動隊2045製作委員会 ©2021 プロジェクトラブライブ! スーパースター!!  
©SUNRISE/PROJECT L-GEASS Character Design ©2006-2017 CLAMP・ST ©川上泰樹・伏瀬・講談社/転スラ製作委員会 ©西崎義展/宇宙戦艦ヤマト2205製作委員会 ©サンライズ  
©SUNRISE・R ©SUNRISE ©SUNRISE/PROJECT GEASS Character Design ©2006 CLAMP・ST ©2013 プロジェクトラブライブ! ©1990 バンダイビジュアル  
©HEADGEAR/BANDAI VISUAL/TOHOKUSHINSHA ©1988マッシュルーム/アキラ製作委員会 ©1995 士郎正宗/講談社・バンダイビジュアル・MANGA ENTERTAINMENT  
©BNP/T&B2 PARTNERS ©白井儀人/しん次元クレヨンしんちゃん製作委員会 ©創通・サンライズ・MBS ©バード・スタジオ/集英社 ©SAND LAND製作委員会  
©SYNDUALITY noir Committee ©金城宗幸・ノ村優介・講談社/「ブルーロック」製作委員会 ©SUNRISE ©Bandai Namco Filmworks Inc. ©石森プロ・東映  
©Bandai Namco Filmworks Inc.All Rights Reserved. ©プロジェクトラブライブ! 連ノ空女学院スクールアイドルクラブ ©2024 プロジェクトラブライブ! 虹ヶ咲学園スクールアイドル同好会ムービー  
©SUNRISE/PROJECT G-ROZE Character Design ©2006-2024 CLAMP・ST ©金城宗幸・三宮宏太・ノ村優介・講談社/「劇場版ブルーロック」製作委員会  
©ONE・村田雄介/集英社・ヒーロー協会本部 ©「数分間のエールを」製作委員会 ©BNOI/劇場版アイナナ製作委員会 ©GIRLS und PANZER Finale Projekt  
©西崎義展/宇宙戦艦ヤマト3199製作委員会 ©瀬尾まいこ/2024「夜明けのすべて」製作委員会 ©巖本野ばら/小学館/「ハビネス」製作委員会  
©円谷プロ ©ウルトラマンブレーザー特別編製作委員会 ©2022 PROJECT Lovelive! Nijigasaki High School Idol Club ©SOTSU・SUNRISE  
©2017 PROJECT Lovelive! Sunshine!! ©Taiiki Kawakami, Fuse, KODANSHA/“Ten-Sura” Project  
©Muneyuki Kaneshiro, Yusuke Nomura, KODANSHA/BLUE LOCK Production Committee ©2017 プロジェクトラブライブ! サンシャイン!!  
©中村力斗・野澤ゆき子/集英社・君のことが大大大大大好きな製作委員会 ©SEGA / ©Colorful Palette Inc. / ©Crypton Future Media, INC. www.piapro.net All rights reserved.

**“いいもの”をつくり続ける**

**We create “Awesome works”**



株式会社 バンダイナムコフィルムワークス

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