

Bandai Namco Filmworks Inc.

Corporate Profile **2025**

“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
世界中を感動の渦に巻き込む
“いいもの”をつくり続けていきます

We, Bandai Namco Filmworks, will continue to create “Awesome works”
and drag the entire world into a vortex of excitement.

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、勇気をもらったり、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だと思います。
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、育てて
まいります。

そして、バンダイナムコグループにおけるIP創出の担い手として、
さまざまな魅力あるIPを通じて世界中を感動の渦に巻き込み、
ファンの皆さまと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 content 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 send out film & video works that resonate
with people's hearts. We will continue producing “Awesome works” without any
compromise, sharing and nurturing them throughout the world.

And as we're in charge of creating IPs within the Bandai Namco Group, we aim to
globally join up with all our fans and drag the entire world into a vortex of excitement
through a variety of appealing properties. 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

Bandai Namco Filmworks Inc.
President and CEO
Makoto Asanuma



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。

誰かに伝えたくなる。誰かに会いたくなる。

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。

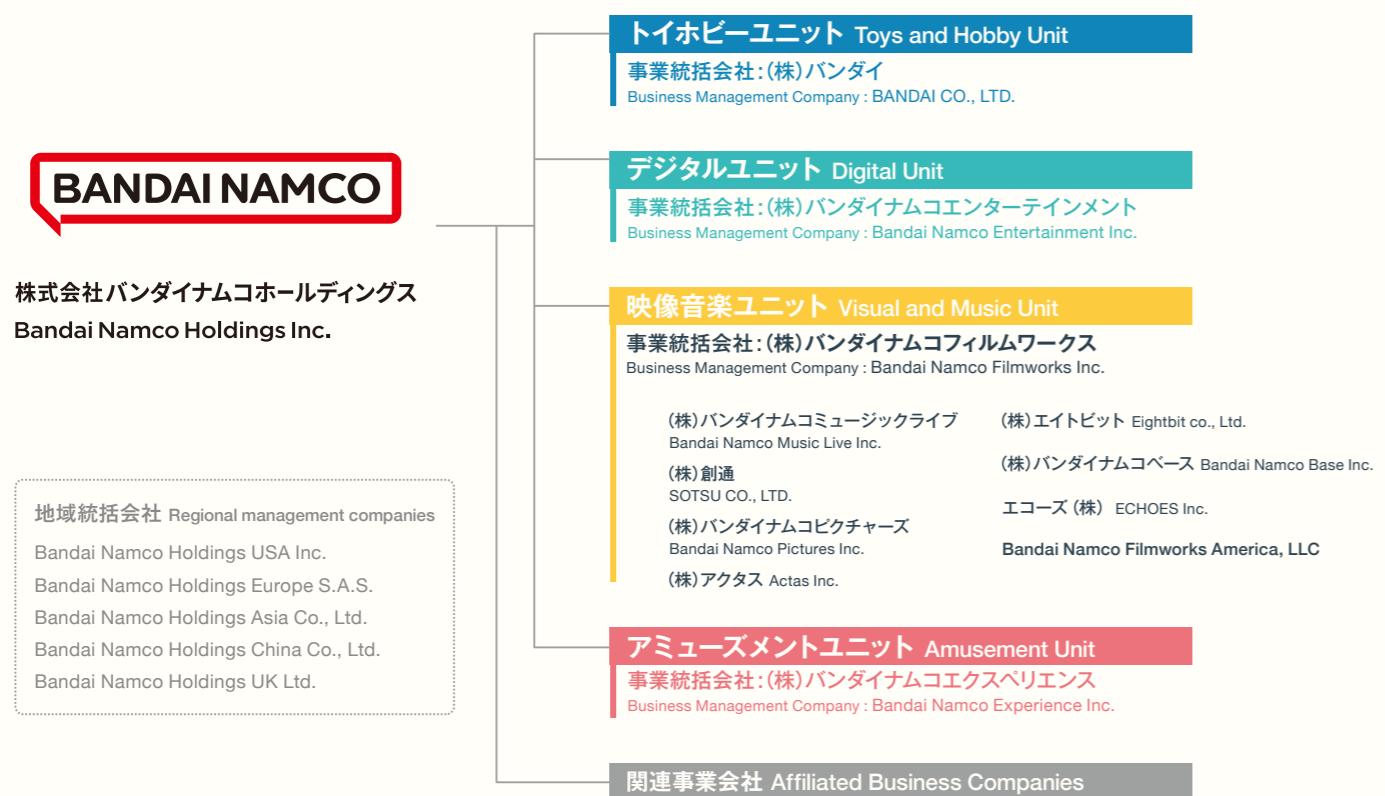
Bandai Namco exists to share dreams, fun and inspiration with people around the world.
Connecting people and societies in the enjoyment of uniquely entertaining products and services,
we're working to create a brighter future for everyone.

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、4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。事業会社の集合体であるユニットが、世界における事業戦略を策定・実行し、多彩なエンターテインメントを人々に提供しています。

The Bandai Namco Group comprises Bandai Namco Holdings Inc., which is a pure holding company, four Units, and affiliated business companies that support the work of the Units. The Units, which encompass the operating companies in each field, formulate and implement business strategies and provide a diverse range of entertainment around the world.

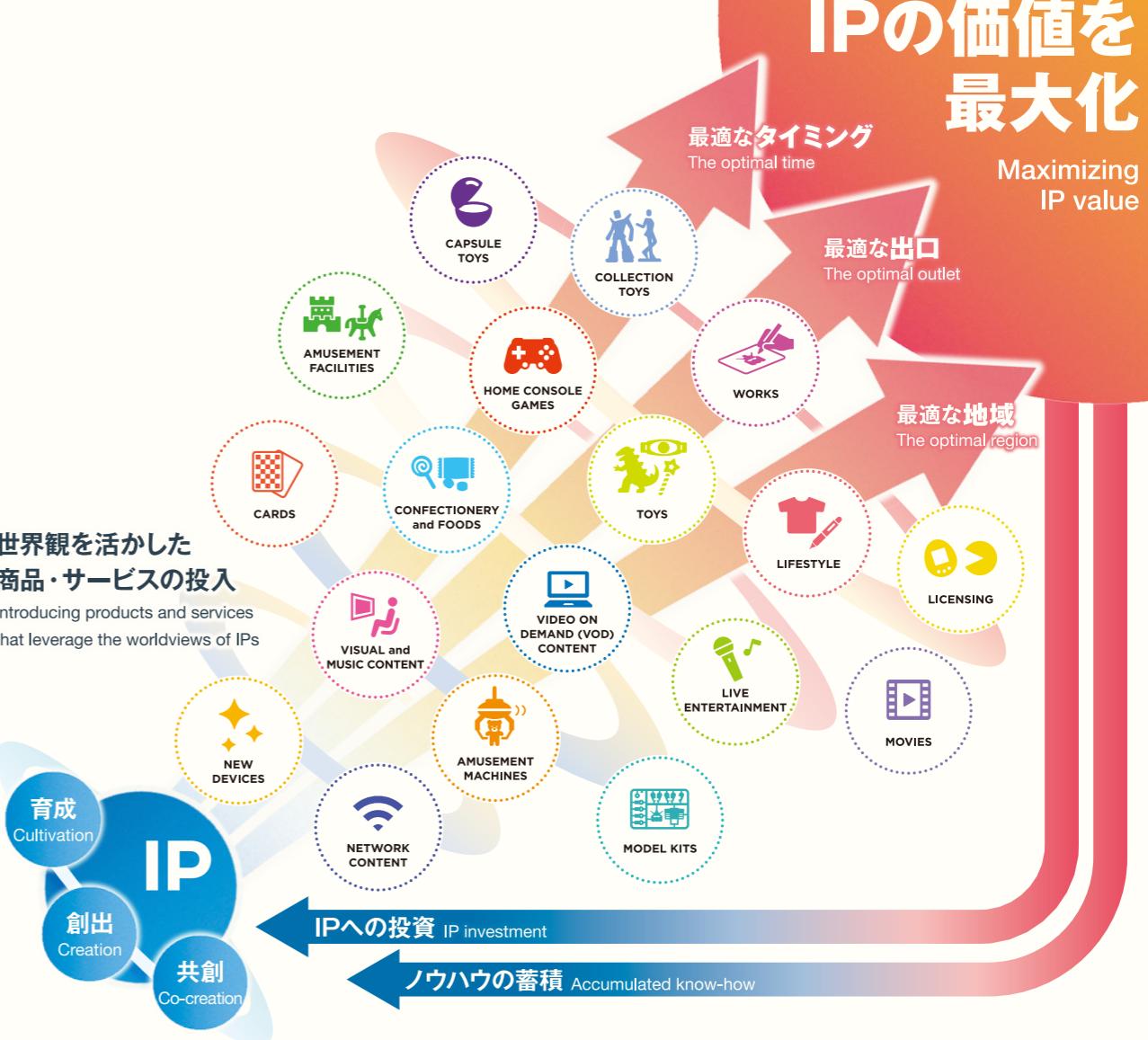


バンダイナムコグループの強み「IP軸戦略」

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



「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

中期ビジョン・中期ミッション

Medium-term vision / Medium-term mission

バンダイナムコフィルムワークスは2025年度より新たな中期計画3カ年をスタートします。

Bandai Namco Filmworks starts 3-year medium-term plan from 2025.

中期ビジョン Medium-term Vision

世界中を感動の渦に巻き込む
“創る 届ける 育てる”

Pulling the world into a flood of emotions
“Creation, Delivery, Cultivation”

中期ミッション Medium-term Mission

Connect with Fans

“いいもの”をつくり続ける
We create “Awesome works”

私たちが創る“いいもの”を、しっかりと届け、ファンの皆様とともに育て、
世界中を感動の渦に巻き込み、つながっていく、そんな会社を目指しています。

We sincerely share and nurture “Awesome works” we create with all our fans
so that we can join up with them and drag the entire world into a vortex of excitement. That's our corporate goal.



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し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、世界中の皆様に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.



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 SUNRISE Studios IP Production Group

アニメーション映像の制作や、実写映像の企画、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。

They develop and produce animated and live-action film and video works. In addition, they are involved in nurturing creators and compiling a database of production materials as they aim to bring forth new businesses.

IPを生み出す Creating IPs



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

マネジメント事業本部・ライセンス事業部 Management Business Group/Licensing Business Department

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ツや品質等の管理を担っています。その他、国内及び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 domestic and overseas licensing businesses as well as operate in-house e-commerce services and streaming websites.

IP事業本部・ガンダム事業本部 IP Strategic Business Group/GUNDAM 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、作品本位を大方針に一つひとつの作品の価値最大化をはかります。

IP Strategic Business Group / GUNDAM Strategic Business Group operates the overall businesses for our content 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

環境を整える Improving work environments



コーポレート本部 Corporate Administration Group

管理部門として、“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。

As our administration staff, they manage our corporate environments 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.

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 content

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』



1991年『新世紀GPXサイバーフォーミュラ』



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!』

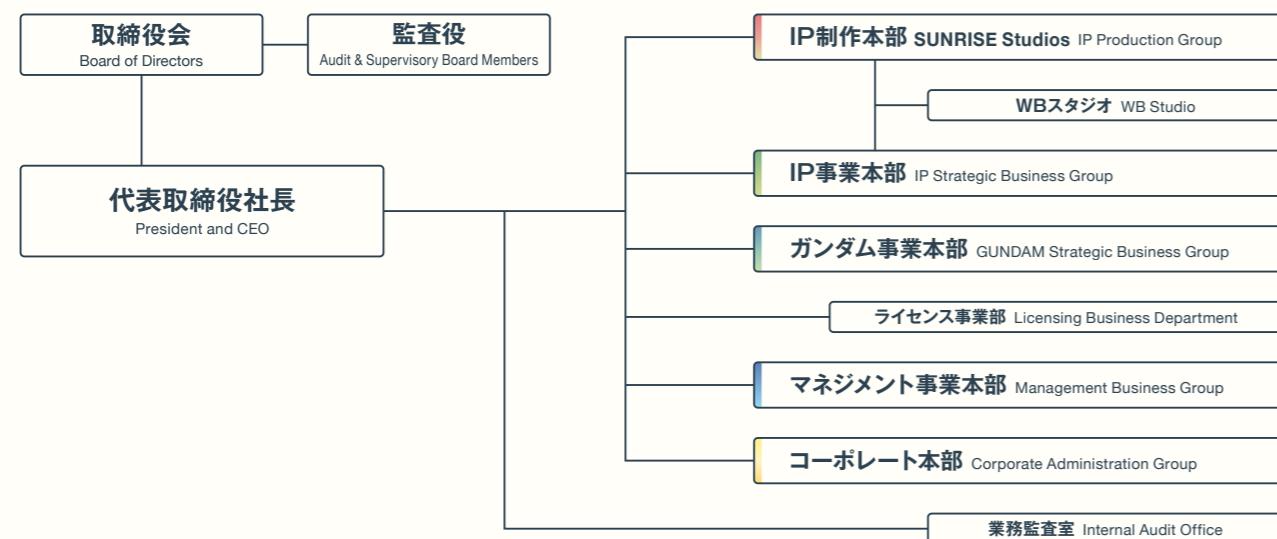


2025年『魔神創造伝ワタル』



2025年『前橋ウイッザーズ』

組織体制 Organization Chart



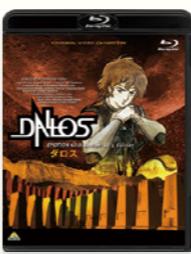
EMOTION

エモーション

当社製作作品を収録した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.

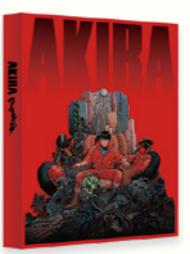
※ This label was established in 1983, and they have released many unforgettable works in various media through generations.



「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」



「映画クレヨンしんちゃん
オラたちの恐竜日記」

IP制作本部

IP Production Group

IP制作本部は、6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アニメーション映像の制作を行います。また、実写プロダクション室では、実写映像の企画、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。

IP Production Group operates 6 production studios (SUNRISE Studios) and produce new series of SUNRISE-branded properties as well as new animated films & videos, mainly original works.

They also develop and produce live-action films and videos at the Live Action Production Office. In addition, they are involved in nurturing creators and compiling a database of production materials as they aim to bring forth new businesses.



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

制作部 制作クリエイション課が運営する作画塾・美術塾は、次世代クリエイターの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。卒塾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 Department and Production Creation Division 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事業本部とIP制作本部を横断し、中長期的視点で戦略的なIP創出及び有力IPの持続的展開に注力する組織です。今までに得たノウハウや知見、ネットワークを活かし新企画提案や社外スタジオとの協力も行い、新たな作品・IPを生み出していく。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企画募集プロジェクト」も運営しています。

This organization focuses on strategically creating IPs and continuing to expand dominant IPs in medium- to long-term point of view as they overlap with IP Production Group and IP Strategic Business Group. They propose new projects and / or collaborate with outside studios by utilizing their accumulated knowhow, knowledge and network in order to create new titles and IPs.

They're also nurturing next-generation producers by letting them be involved in supporting project planning, developments and productions. In addition, they conduct the "Original IP Proposal-Offering 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、マーケティング、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、作品本位を大方針につ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 business all through from project proposal, marketing, sales effort, promotion, advertisement 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 content that amaze the whole world.

IP事業本部 IP Strategic Business Group

- 事業統括室
Business Management Room
- 第1プロデュース部
Production Department 1
- 第2プロデュース部
Production Department 2
- 第3プロデュース部
Production Department 3
- マーケティング部
Marketing Department

プロデュース作品例

Examples of produced works

オリジナル企画
Original Project



外部原作
Based on an Outside Original Work



自社スタジオでの制作
In-house Production



外部パートナーとの協業
Working with Outside Partners



実写映画
Live Action Film



映画『ラブライブ! 虹ヶ咲学園スクールアイドル同好会 完結編 第1章』



『コードギアス』シリーズ



『前橋ウィッチーズ』



『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



『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』



『ウルトラマンアーカ THE MOVIE 超次元大決戦!光と闇のアーカ』



『Aランクパーティを離脱した俺は、元教え子たちと迷宮深部を目指す。』



TVアニメ『九龍ジェネリックロマンス』



映画『九龍ジェネリックロマンス』



『リライト』

V-STORAGE

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

V-STORAGEは、アニメや特撮、映画などのスタッフ・キャスト独占インタビュー、イベントレポート、新作レビューなど、株式会社バンダイナムコフィルムワークスの映像作品に関するニュース・リリース情報などを掲出しているサイトです。



ガンダム事業本部

GUNDAM Strategic Business Group

ガンダム事業本部は、ガンダムシリーズの企画製作、プロモーション、ライセンス及び事業展開を行い、映像の創出と著作権・版権の管理運用まで一貫で行います。新作を生み出し、ファンの幅を広げる「探索」と、既存作品による事業展開を拡充し収益の最大化をはかる「深化」を両立させ、世界中から愛されるIPへさらなる拡大を目指します。

GUNDAM Strategic Business Group plans, produces and promotes projects, as well as operates licensing and other businesses based on the Gundam series. They carry out the creation of film & video works as well as manage and license their copyrights and copyrighted properties in a consistent manner.

They "explore" to widen the fanbase by bringing forth new contents, as well as "dig deeper" to maximize their revenue by strengthening the business operations of the existing titles at the same time. They aim to further expand the franchise so that it will be cherished throughout the world.



ガンダムシリーズとは

The "Gundam" series

1979年に放送を開始した『機動戦士ガンダム』は、リアルな戦争描写や複雑に織り成す人間ドラマで、ロボットアニメ=キッズアニメというイメージを一変させ、その後多くの作品を生み出し続け、今も幅広いファンを獲得し続けています。

"Mobile Suit Gundam" was broadcast from 1979, revolutionizing the notion that a giant robot anime was only meant for children, thanks to its complex story of human drama and realistic war depictions. Since then, the franchise has continued to bring forth many titles and to acquire a wide range of fans.



『機動戦士ガンダム』



『機動戦士ガンダムSEED FREEDOM』



『機動戦士ガンダム 水星の魔女』



『機動戦士Gundam GQuuuuuuX -Beginning-』

グローバル拡大に向けて

For the global expansion

海外でのさらなる認知拡大のため、配信、劇場上映やイベントの開催など、ワールドワイドにさまざまな形でガンダムの魅力を伝えています。

In order to make more and more people become aware of the Gundam series, we're transmitting its appeal worldwide in a variety of manners such as streaming, theatrical release and live events.



NETFLIX世界独占配信
『機動戦士ガンダム 復讐のレキエム』



VR映画
『機動戦士ガンダム: 銀灰の幻影』



実物大フリーダムガンダム立像
(上海)



「Anime EXPO 2024」
パネルイベント



『機動戦士ガンダムSEED FREEDOM』
海外上映



2025年 周年を迎える作品

Anniversary title in 2025



『機動戦士Ζガンダム』



『新機動戦記ガンダムW』



『機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ』

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

事業統括室
Business Management Room
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
映画配給部
Film Distribution 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



各種イベントへの出展

Participate in a variety of events



LAのプレミア上映会



ANIME EXPO

イベント・ショップ展開

Event / Shop Development



左) 海外フライドチキンチェーンとのコラボレーション『TKK』×『転生したらスライムだった件』(台北)

右) 現地ライセンシーとのコラボカフェ ラブライブ!シリーズ (杭州、他2箇所)

US Office

US Office



ゲームコラボレーション

Game Collaborations



『FREE FIRE』×『ブルーロック』(日本と一部地域を除いた全世界)

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SEED FREEDOM Blu-ray Mighty Edition



超时空要塞マクロス 愛・おぼえていますか 4KリマスターSET (4K ULTRA HD Blu-ray & Blu-ray Disc) (特装限定版)

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 Aqours 9周年記念
メモリアルグッズ「久々hours Project」レイヤードグラフ®
※レイヤードグラフは登録商標です。商標第6227024号



『機動戦士Gガンダム』公式記録全集



『重戦機エルガイム』
40th オフィシャルブック ドリーマーズ アゲン



『ガールズ&パンツァー 最終章』麻雀牌セット



『ヤマトよ永遠に REBEL3199』
アナライザーパーツ PVCキーホルダー【全6種】

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



BANDAI CHANNEL

バンダイチャンネル
<https://www.b-ch.com/>

自社通販事業

In-house e-commerce services



A-on STORE

<https://a-onstore.jp/>

ライブ配信事業 & xR制作事業

Live-streaming & Production businesses



HANEDA xR STUDIO CG Motion Production
『プロジェクトセカイ COLORFUL LIVE 4th -Unison-』

ライセンス事業部は、バンダイナムコフィルムワークスが権利窓口を所有するIPの国内二次利用（国内商品・ゲームコラボ・遊技機・IPコラボ等）の営業及び既存作品のIP運用（主にイベントやタイアップ等）のプロデュースを行う部署です。

Licensing Business Department manages the secondary uses of the IPs that Bandai Namco Filmworks is entitled to represent in Japan (domestic merchandising, game collaborations, amusement machines and IP collaborations among others) as well as promotes the IP operations of the existing titles (mainly, live events and tie-ins).

ライセンス営業

Licensing Sales

バンダイナムコグループ内外のライセンサーと向き合い、新作IP・既存IPを紹介し商品化及び監修、画稿発注を行っています。また、イベントへの出展などを通じた新規ライセンサーの開拓も担っています。

They interact with licensees inside and outside the Bandai Namco Group, introduce new and existing IPs and manage their merchandise business including reviewing products as well as arranging artworks. They also search for and contact potential new licensees through participating at conventions and other efforts.



ライセンシングジャパン出展の様子 Participation at Licensing Japan



プラモデル「魔神創造伝ワタル」龍神丸

サンライズワールド（公式ポータルサイト）

SUNRISE World (official portal website)

SUNRISE Studiosが制作した作品の最新情報や映像配信、キャラクター・シーン画像などを無料で楽しむことができます。

At this site, you can enjoy the latest info, video streaming, characters and screen shots of the titles produced by SUNRISE Studios.



サンライズワールド（店舗）

SUNRISE World (locations)

池袋や横浜などの「バンダイナムコ Cross Store」内にある実店舗で、オリジナルグッズの販売やカフェコーナーも展開しています。

At such locations as Banda Namco Cross Store in Ikebukuro and Yokohama, we sell original goods and run cafe restaurants.



— “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 サステナビリティ方針

Bandai Namco Group Sustainability Policy

私たちバンダイナムコグループは「夢・遊び・感動」を生み出すエンターテインメント企業グループとして事業活動を通じて持続可能な社会と環境の調和、新たな社会価値の創造に取り組み、世界中のファンとともに、笑顔あふれる未来を目指します。

Based on the IP axis strategy, the Bandai Namco Group will work together with fans to advance sustainability activities that focus on the social issues that the Group should address.

● 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て、地域活性及びアニメ文化の発展に貢献しています。

As a member of a local community, we contribute to vitalizing such communities and advancing the anime culture.



ラッピングバス・キャラクターフラッグ



企業訪問学習の様子 Field trip tour at our facility

● 次世代に向けた教育支援

Educational support for the next generations

小中学生・高校生を対象に企業訪問を受け入れ、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。

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.



パリアフリー音声ガイド導入作品
『映画クレヨンしんちゃん
オラたちの恐竜日記』

● IPを活用した啓発活動

Awareness-raising activities using our IPs

『魔神創造伝ワタル』による火災予防啓発ポスターを制作し、2025年1月から各地の小学校約100校に掲出いただきました。また、広く火災予防にお役立ていただけるよう、SNSを通じて画像データを配布、どなたでも印刷が可能となっています。

We produced a fire-prevention awareness-raising poster based on "Mashin Creator Wataru," and it was displayed at about 100 elementary schools through Japan since January 2025. So that more people can widely use it for fire-prevention, we're distributing the image data through social media, and anyone can print it out.

● 誰もが楽しめる商品・サービスの提供

Anyone should be able to enjoy our products and services

聴覚や視覚に障がいのある方にも映像を楽しんでいただけるよう、字幕の表示やパリアフリー音声ガイドの導入などを行っています。

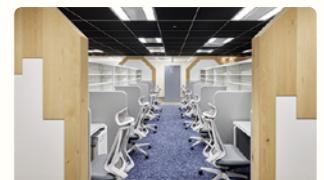
So that visually-challenged or hearing-impaired people are able to enjoy our film & video titles, we incorporate such systems as descriptive subtitle and barrier-free voice guidance.

● 働きやすい職場環境の実現 ~制作スタジオの集約~

Realizing pleasant work environment -consolidation of production studios-

制作スタジオをひとつの拠点に集約し、クリエイターがより安心・安全に働くように独自の設備や運営体制を構築、制作環境の向上を目指しています。

We aim to improve our production environment by consolidating all our production studios into one place where we can bring in unique facilities and operation systems in order to let our creative staff work more safely and comfortably.



1970's

サンライズ Sunrise Inc.

1972.
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.

1972.9.
創映社の制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制作を担当
Sunrise Studio Ltd is founded as a production site for Soeisha. Produces programs in cooperation with Toei, Tsuburaya Productions, and other companies.

1976.11.
事業拡大を期し株式会社日本サンライズ設立
※現(株)バンダイナムコフィルムワークス
Operations expand, and the company is renamed NIPPON SUNRISE Inc.

1980's

バンダイナムコアーツ Bandai Namco Arts Inc.

1983.8.
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 & video software and became a distribution agency for such products planned and produced by Bandai Co., Ltd.

1989.3.
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.

1990's

バンダイナムコの一員となる Became a member of the Bandai Group

1994.2.
会社ロゴを変更
The company logo is changed.

1991.8.
バンダイビジュアル株式会社に社名変更
Renamed as Bandai Visual Co., Ltd.

2000's

2005.10.
株式会社バンダイ、株式会社ナムコと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.

2018.4.
株式会社バンダイナムコアーツに社名変更
Renamed as Bandai Namco Arts Inc.

2002.3.
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.

2015.3.
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.

2015.10.
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.

2020's

バンダイナムコフィルムワークス Bandai Namco Filmworks Inc.

2022.4.
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 & video operation) and Bandai Namco Rights Marketing Inc. are merged and renamed as Bandai Namco Filmworks Inc.

2023.4.
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.

2024.4.
株式会社SUNRISE BEYOND(100%子会社)と合併
Merged with SUNRISE BEYOND Co., Ltd. (wholly owned subsidiary)

2025.4.
Bandai Namco Filmworks America, LLCを設立
Bandai Namco Filmworks America, LLC is established.

WHITE BASE ホワイトベース(本社)

Head office of Bandai Namco Filmworks.

WHITE BASE

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
からたくさんの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 head office, 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.



1/10 RX-78ガンダム(検討用)

GUNDAM FACTORY横浜の実物大「動くガンダム」
設計時に制作された確認用モデル。東京国立博物館
表慶館で開催された「150年後の国宝展-ワタシの宝
物、ミライの宝物」で展示されました。

1/10 RX-78 Gundam (for planning)
Preparation model made when we designed the "The Moving Gundam" in Yokohama



制作デスクはKOKUYOと共同制作したオリジナル
Original production desks co-developed with KOKUYO Marketing, Inc.



ホワイトベースのシルエットにカードキーを
かざします
Hover your key card over the White
Base silhouette.



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及び映像関連サービスの企画・製作・販売及び著作権・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 聰
	常務取締役 佐々木 新
	取締役 伍賀 一統
	取締役 上山 公一
	取締役 小形 尚弘
	取締役 服部 知博
	取締役 (非常勤) 塙 義孝
	取締役 (非常勤) 古澤 圭亮
	取締役 (非常勤) 金野 徹
	取締役 (非常勤) 堀内 美康
	監査役 横倉 源太
	監査役 (非常勤、社外) 石原 俊也
	執行役員 谷口 理
	執行役員 仲吉 治人
	執行役員 高井 愛
	執行役員 小西 貴明
	執行役員 荒井 優
	執行役員 吉田 英明

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 content 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 Kimikazu Ueyama
	Director Naohiro Ogata
	Director Tomohiro Hattori
	Director (Outside) Yoshitaka Tao
	Director (Outside) Keisuke Furusawa
	Director (Outside) Toru Konno
	Director (Outside) Yoshiyasu Horiuchi
	Audit & Supervisory Board Member Genta Yokokura
	Audit & Supervisory Board Member (Part-time, Outside) Toshiya Ishihara
	Operating Officer Osamu Taniguchi
	Operating Officer Haruhito Nakayoshi
	Operating Officer Ai Takai
	Operating Officer Takaaki Konishi
	Operating Officer Masaru Arai
	Operating Officer Hideaki Yoshida

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

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。

お問い合わせ Contact Us

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



©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/轟スラ製作委員会
©西崎義展/宇宙戦艦ヤマト2205製作委員会 ©石森プロ・東映 ©ハード・スタジオ/集英社 ©SAND LAND製作委員会 ©「数分間のエールを」製作委員会
©金城宗幸・ノ村優介・講談社/「ブルーロック」製作委員会 ©SUNRISE/PROJECT GEASS Character Design ©2006 CLAMP・ST ©2013 プロジェクトラブライブ!
©サンライズ・R ©PROJECT MBW ©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 ©臼井儀人・双葉社・シンエイ・テレビ朝日・ADK 2024
©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 ©2024 プロジェクトラブライブ! スーパースター!!
©SUNRISE/PROJECT G-ROZE Character Design ©2006-2024 CLAMP・ST ©ONE・村田雄介/集英社・ヒーロー協会本部
©2026 Shirou Masamune/KODANSHA/THE GHOST IN THE SHELL COMMITTEE ©BNOI/劇場版アイナ製作委員会 ©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 ©円谷プロ ©ウルトラマンアーケ特別編製作委員会
©右薙光介・すーぱーぞんび・講談社/クローバープロジェクト ©眉月じゅん/集英社・「九龍ジエネリックロマンス」製作委員会 ©眉月じゅん/集英社・映画「九龍ジエネリックロマンス」製作委員会
©2025「リライト」製作委員会 ©創通・サンライズ・MBS ©SOTSU・SUNRISE ©2022 PROJECT Lovelive! Nijigasaki High School Idol Club
©Muneyuki Kaneshiro, Kota Sannomiya, Yusuke Nomura, KODANSHA/BLUE LOCK MOVIE Production Committee.
©Muneyuki Kaneshiro, Yusuke Nomura, KODANSHA/BLUE LOCK Production Committee. ©SUNRISE ©ONE, Yusuke Murata/SHUEISHA, Hero Association HQ
© Taiki Kawakami, Fuse, KODANSHA/“Ten-Sura” Project ©2013 PROJECT Lovelive! ©1984 BIGWEST ©2017 プロジェクトラブライブ! サンシャイン!
©PROJECT YOHANE © SEGA / © Colorful Palette Inc. / © Crypton Future Media INC. www.piapro.net PIAPRO All rights reserved. ©サンライズ・BV・WOWOW
©サンライズ・プロジェクトゼガ ©SUNRISE/VVV Committee ©SUNRISE/BUDDY COMPLEX COMMITTEE ©SUNRISE/PROJECT ANGE

“いいもの”をつくり続ける
We create “Awesome works”

BANDAI NAMCO

Fun for All into the Future

株式会社 バンダイナムコ フィルムワークス