



Bandai Namco Filmworks Inc.

Corporate Profile **2026**

“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.

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、様々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、誇りと責任をもって人々の心に響く映像作品を生み出し続け、その価値を最大化するために個の多様性と事業の多様性で世界中に届けていく、映像業界における「唯一無二のプロフェッショナルな個の集団」であり続けたいと考えています。

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、様々な魅力あるIPを通じて世界中を感動の渦に巻き込み、ファンの皆様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 of “continuing to create ‘Awesome works’.”

We believe many people have experienced moments of gaining encouragement, smiling, or even being brought to tears when watching TV anime or seeing movies. We aim to remain an “unparalleled unique collective of professionals” in the visual entertainment industry. With pride and a strong sense of responsibility, we will continue creating visual works that resonate deeply with people. By embracing the diversity of our individuals and our business, we will maximize our value and deliver it worldwide.

As the key pillar in creating IPs within the Bandai Namco Group, we also aim to globally connect with all our fans and usher the entire world into a vortex of excitement through a wide variety of appealing properties. We at Bandai Namco Filmworks will continue to take on new challenges.

TOP MESSAGE



株式会社バンダイナムコフィルムワークス
代表取締役会長 浅沼 誠

Bandai Namco Filmworks Inc.
Chairman and CEO Makoto Asanuma

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 河野 聡

Bandai Namco Filmworks Inc.
President and CEO Satoshi Kono

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。

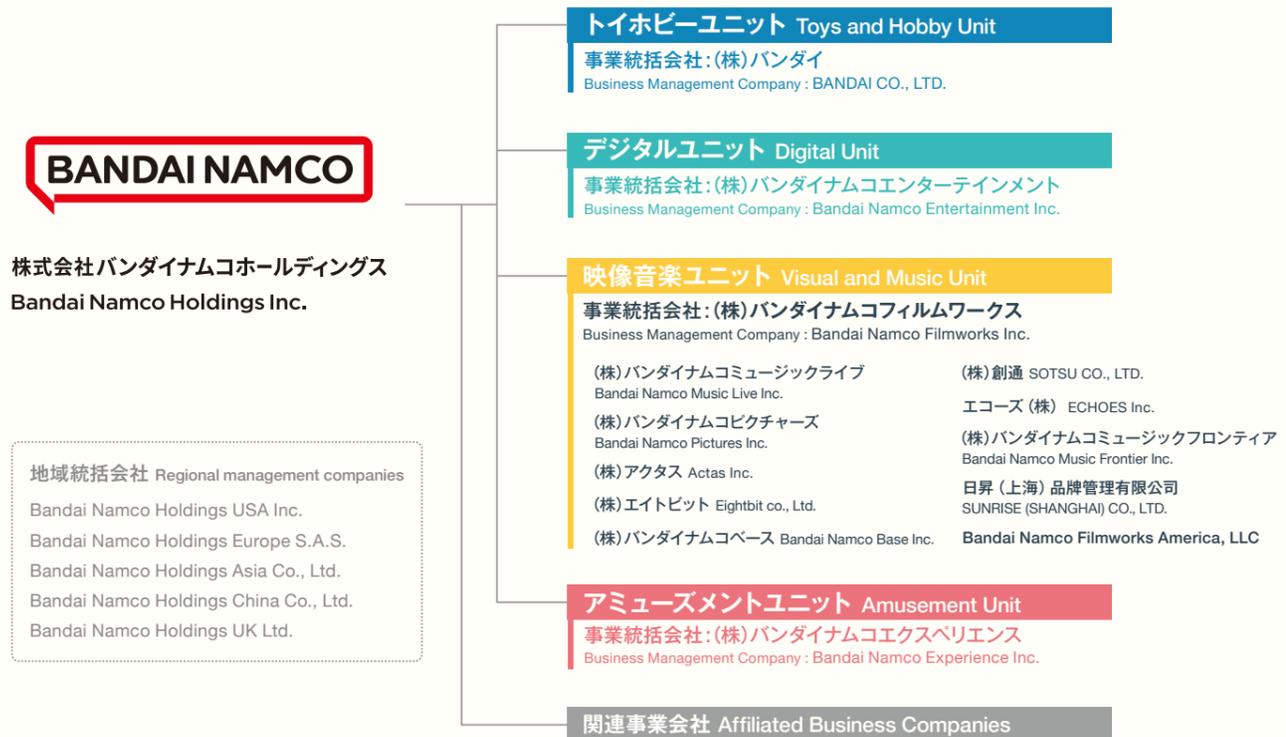
Bandai Namco exists to share dreams, fun and inspiration with people around the world.
Connecting people and societies in the enjoyment of uniquely entertaining products and services,
we're working to create a brighter future for everyone.

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.

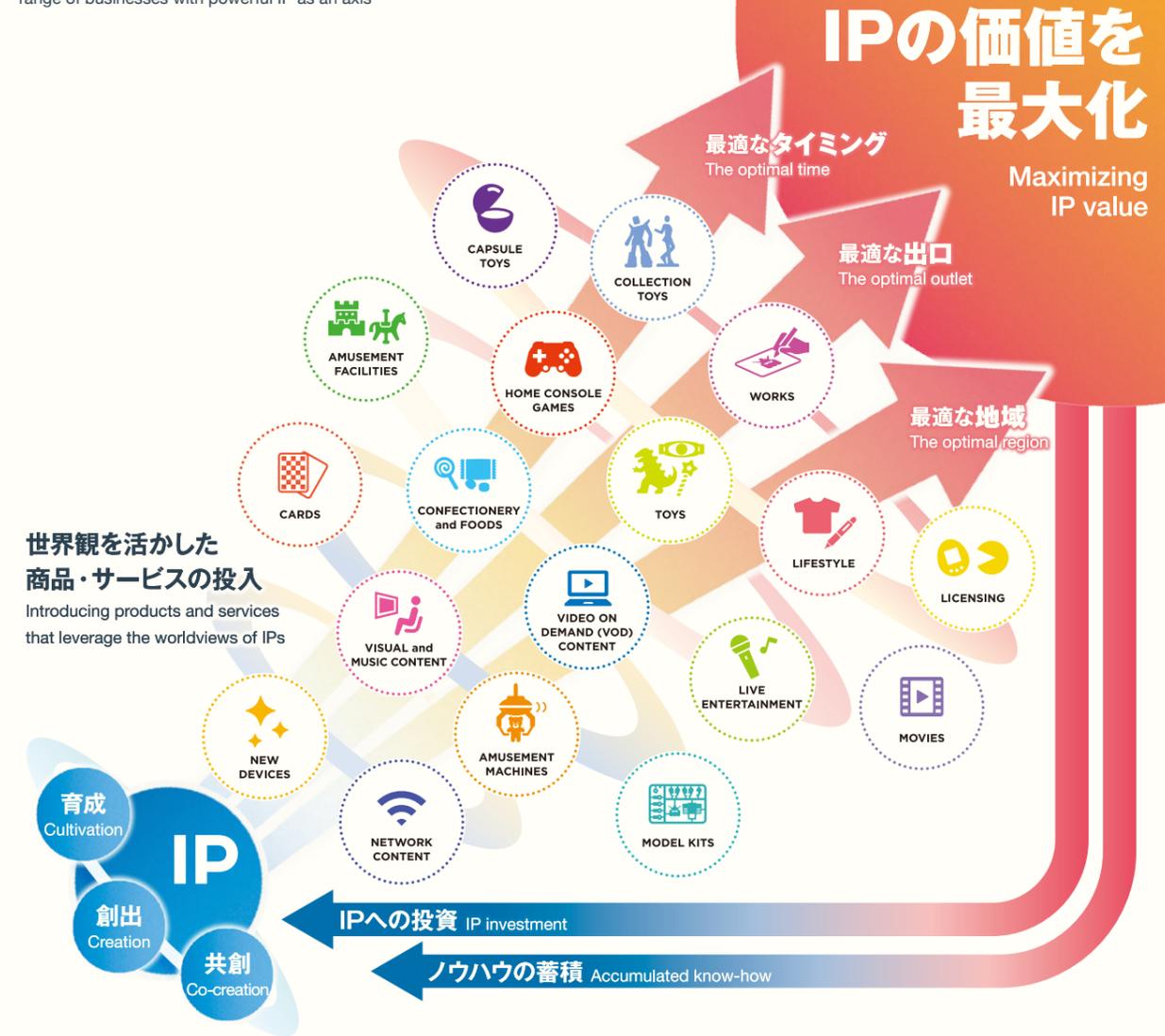


バンダイナムコグループの強み「IP軸戦略」

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

バンダイナムコフィルムワークス 中期ビジョン・中期ミッション

Bandai Namco Filmworks' Medium-term vision / Medium-term mission

2025-2027年度の中期計画3か年のビジョンとミッション

Vision and Mission of the Three-Year Medium-Term Plan for Fiscal Years 2025-2027

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.



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っています。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っています。

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の魅力が届ける

Communicating the charms of IPs

環境を整える

Improving work environments

マネジメント事業本部

Management Business Group

作品にあわせた最適なメディア展開と、国内外のライセンス事業を通じて、IPの魅力の世界中のファンに届けています。品質管理を担い、自社通販事業、配信サイトの運営を行っています。

They deliver the appeal of our IP to fans worldwide through media strategies optimized for each work and domestic and international licensing operations. We oversee quality control and operate our own direct sales business and video streaming site.

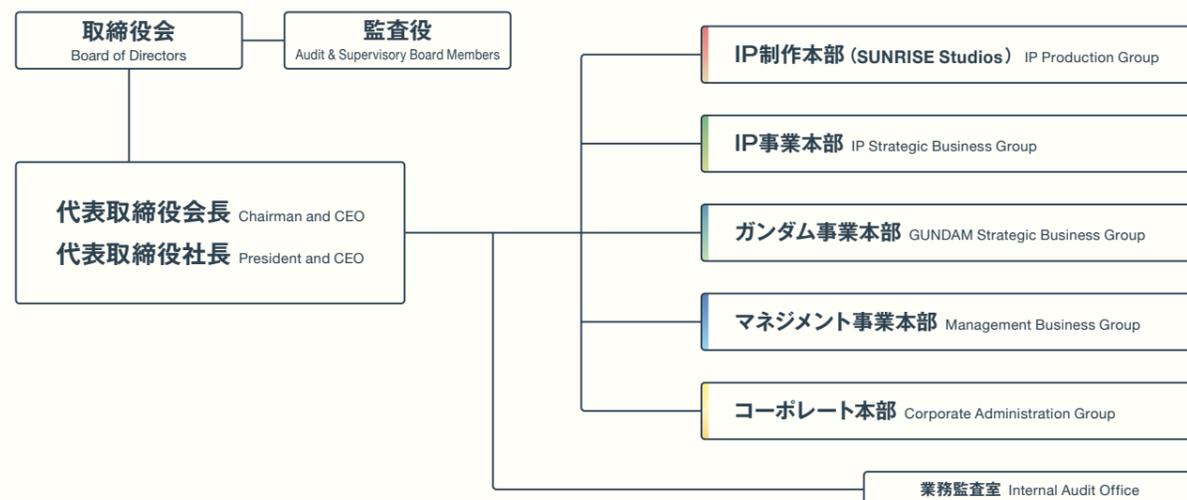
コーポレート本部

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.

組織体制 Organization Chart



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

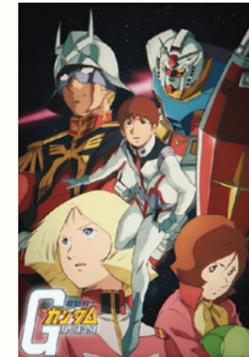
Brands of Bandai Namco Filmworks that bring forth unique film & video content



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オリジナル作品を中心に、人々の心に響く数々の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.



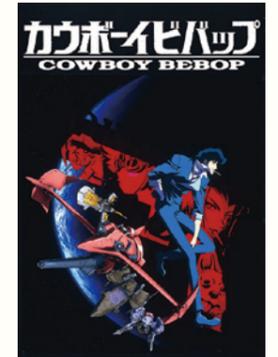
1979年「機動戦士ガンダム」



1983年「装甲騎兵ボトムズ」



1990年「勇者エクスカイザー」



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「前橋ウィッチーズ」



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います。

※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」



「AKIRA」



「劇場版 転生したらスライムだった件 紅蓮の絆編」



「劇場版 アイドリッシュセブン LIVE 4bit BEYOND THE PERIOD」



「銀河特急 ミルキー☆サブウェイ」



「映画 クレヨンしんちゃん 超華麗! 灼熱のカスカベダンス」

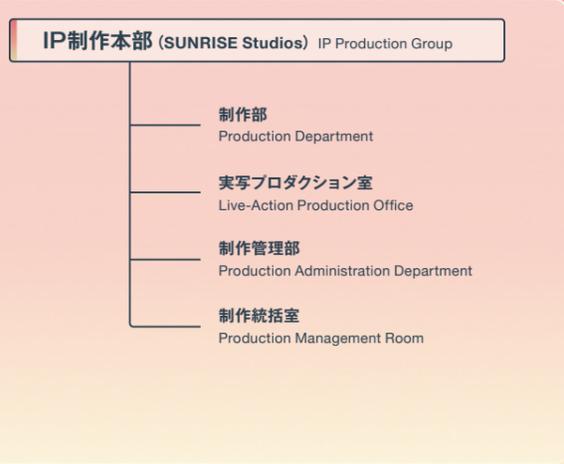
IP制作本部 (SUNRISE Studios)

IP Production Group

IP制作本部 (SUNRISE Studios) は、5つの制作スタジオ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 (SUNRISE Studios) operates 5 production 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.



SUNRISE Studios SUNRISE Studios

SUNRISE Studiosは、約50年の長きにわたりアニメーション制作を行い、これまで500以上のタイトルを世に送り出してきました。設立当初よりゼロからイチを生み出す新規IP創出に果敢にチャレンジし、ガンダムシリーズや数々のオリジナルロボット作品をはじめ300タイトルを超えるオリジナル作品を生み出しています。これからも様々な映像制作に挑戦し続けるために、作画、CG部門に加え、美術、撮影部門を社内を設置し、自社制作により集中できる環境を整え、映像クオリティおよび制作力強化に注力しています。

SUNRISE Studios has spent nearly 50 years creating animation, releasing more than 500 titles worldwide. From the beginning, we have pursued the challenge of generating new IP from scratch, producing over 300 original works—including the Gundam series and many other original robot titles.

To continue expanding our creative capabilities, we operate in-house departments for drawing, CG, art, and cinematography. This integrated production environment allows us to focus on elevating visual quality and strengthening our overall production excellence.



次世代のクリエイター育成の取り組み Building the Next Generation of Creators

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様々な技術を学びます。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 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
Animation Academy: above. Background Art Academy: below

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、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 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 contents that amaze the whole world.

IP事業本部 IP Strategic Business Group

第1プロデュース部
1st Producing Department

第2プロデュース部
2nd Producing Department

第3プロデュース部
3rd Producing Department

マーケティング部
Marketing Department

企画編成部
Planning & Scheduling Department

事業統括室
Business Coordination Office

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 最終章」



映画「ラブライブ! 蓮ノ空女学院スクールアイドルクラブ Bloom Garden Party」



『コードギアス 奪還のロゼ』



『鎧真伝サムライトルーパー』



『MAO』



『魔法の姉妹ルレットリリィ』



『ワンパンマン』シリーズ



『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



『アイドルリッシュセブン』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



『杖と剣のウィストリア』



『マリッジキシン』

公式YouTubeチャンネル



株式会社バンダイナムコフィルムワークスの公式YouTubeチャンネル(※旧「EMOTION Label Channel」)です。弊社が手がける作品に関連する映像をお届けします。

<https://www.youtube.com/@bandainamcofilmworks>



当社作品情報サイト



<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、ガンダムシリーズとサンライズブランド作品の企画製作、プロモーション、ライセンスおよび事業展開を行い、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、ファンを育てる「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 and Sunrise brand works. 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.

ガンダム事業本部 GUNDAM Strategic Business Group

- 企画製作部
Planning & Production Department
- プロモーション部
Promotion Department
- ライセンス部
Licensing Department
- 事業統括室
Business Coordination Office

ガンダム公式YouTubeチャンネル



<https://www.youtube.com/@GUNDAM>



ガンダムシリーズ関連情報の公式ポータルサイト



<https://gundam-official.com/>



「新機動戦記ガンダムW 30周年記念ディナーショー -Operation Reunion-」



「機動戦士ガンダム 鉄血の奥尔芬ス 10周年記念イベント -鉄華の祝祭-」



2026さっぽろ雪まつり
「E (クスイー) ガンダム」雪像



ガンブラ
「PG UNLEASHED 1/60 vガンダム」



「SDガンダム ジージェネレーション エターナル」



「機動戦士Gundam GQuuuuuuX」
Blu-ray vol.1 特装限定版

プロモーション
Promotion

創る
Creation

届ける
Delivery

ライセンス
Licensing

企画製作
Planning & Production

育てる
Cultivation

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、その後も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」



「機動新世紀ガンダムX」 30th



「機動戦士Gundam GQuuuuuuX」



「機動戦士ガンダム 閃光のハサウェイ キルケーの魔女」

サンライズブランド作品の魅力 ~半世紀にわたり生み出してきた作品群~

The Appeal of Sunrise Brand Works: A Collection of Works Created Over Half a Century

当社が保有する、ガンダムシリーズを含めた豊富なサンライズブランド作品のライセンサーとして、様々な形で国内外へIPの魅力を伝えています。

As a licensor of Sunrise brand works, including the Gundam series, we communicate the appeal of our IP to both domestic and international audiences in various ways.



『無敵超人ザンボット3』(1977)
サンライズブランド第1作目



『聖戦士ダンバイン』(1983)



『重戦機エルガイム』(1984)



『新世紀GPXサイバーフォーミュラ』(1991) 35th



『天空のエスカフローネ』(1996) 30th

サンライズワールド (公式ポータルサイト)

SUNRISE World
(official portal website)

<https://www.sunrise-world.net/>



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.



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、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 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
- 商品ライセンス部
MD Licensing Department
- 映像ライセンス部
Visual Licensing Department
- セールス&プロダクト部
Sales & Product Department
- デジタル戦略部
Digital Strategy Department
- 映画配給部
Film Distribution Department
- 事業統括室
Business Coordination Office

世界中のファンとのタッチポイントをプロデュース（展開エリア）

Creating Touchpoints to Connect with Fans in Japan and Overseas (Geographic Coverage)

キャラクターグッズ展開

Character Goods Development



『新世紀GPXサイバーフォーミュラ』
ヴァリアブルアクション Hi-SPEC UNITED
スーパーアスラーダ01 (日本・アジア)



ラブライブ!シリーズ
オフィシャルカードゲーム
(日本・その他海外)



『ブルーロック』
POTEPOTTE (中国大陸・香港)
※『POTEPOTTE』はBANDAI NAMCO Entertainment
(SHANGHAI)CO.,LTD.の登録商標です。商標第6905849号



『転生したらスライムだった件』
POPUP展開商品例 (中国大陸)

イベント・ショップ展開

Event / Shop Development



ANIME EXPO (ロサンゼルス)



『新世紀GPXサイバーフォーミュラSIN』×香港ガソリンスタンドコラボ (香港)

ゲームコラボレーション

Game Collaborations



妖怪ウォッチふにぶに×『コードギアス 反逆のルルーシュ』
(日本)



『ワンパンマン』×『フォートナイト/Rocket League /Fall Guys』
(中国大陸を除く全世界)

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Gundam GQuuuuuuX vol.1 (特装限定版)



EMOTION BIG JACKET COLLECTION
(左:『機動戦士ガンダム 逆襲のシャア』 中央:『ラブライブ!The School Idol Movie』)



オリジナル商品展開

Marketing original products



『ラブライブ!×ラブライブ!サンシャイン!!』
1/4スケールBIGアクリルフィギュア
高坂穂乃果×高海千歌



『宇宙戦艦ヤマト2205 新たなる旅立ち』
レイヤードグラフィ
【アベルト・デスラー&スターシャ・イスカンダル】
※レイヤードグラフィは登録商標です。商標第6227024号



『新機動戦記ガンダムW&Endless Waltz』
30周年オフィシャルブック Operation 30th



『ガールズ&パンツァー』
もっくらぶらぶ作戦です!』
ミニベコ ビッグぬいぐるみ

『機動戦士ガンダム 閃光の
ハサウェイ キルケーの魔女』
指人形3個入りセット

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
<https://www.b-ch.com/>



自社通販事業

In-house e-commerce services

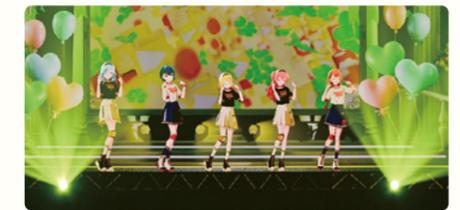


A-on STORE
<https://a-onstore.jp/>



ライブ配信事業 & xR制作事業

Live-streaming & Production businesses



『プロジェクトセカイ COLORFUL LIVE 5th -Frontier-』
当社HANEDA xR STUDIOによるCGモーション制作

「サンライズ50周年」プロジェクト始動！

The 'Sunrise 50th Anniversary' Project Has Launched!

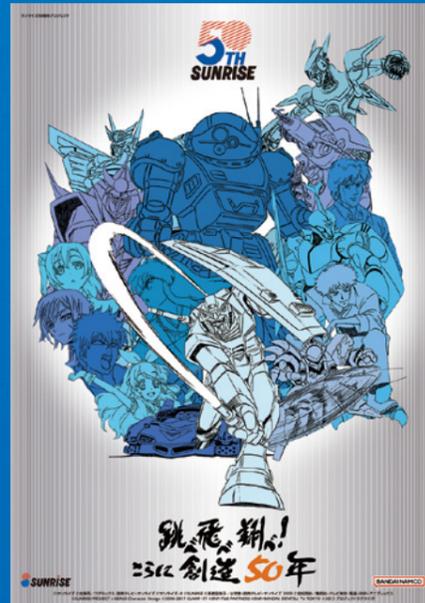
2026年～2028年をアニバーサリー期間として、 サンライズブランドの認知拡大を目指す記念事業を展開

Commemorative projects aimed to expand the recognition of the Sunrise brand during the anniversary period from 2026 to 2028

SUNRISE Studios制作のアニメーションを中心とする作品ブランド「サンライズ」の1作目となる『無敵超人ザンボット3』が、1977年10月の放送開始から2027年で50周年を迎えることを記念し、長きにわたり作品を支えてくださったファンの皆様へ感謝の気持ちをお伝えするとともに、2026年から2028年の3年間で「サンライズ50周年」プロジェクト期間として多角的な記念事業を展開いたします。

To commemorate the 50th anniversary in 2027 of "Invincible Super Man Zambot 3," the first title of the 'Sunrise' brand centered on animation produced by SUNRISE Studios, which began broadcasting in October 1977, we express our gratitude to the fans who have supported the title for many years.

The three years from 2026 to 2028 will be considered the 'Sunrise 50th Anniversary' project period, where we will be developing multifaceted commemorative projects.



サンライズブランドのあゆみと展望

The History and Prospects of the 'Sunrise Brand'

「サンライズブランド」は、日本の商業アニメーション界においていち早く新しい作品構造と哲学を確立し、数多くのクリエイターの創造性を解放してまいりました。ガンダムシリーズや『装甲騎兵ボトムズ』をはじめとするリアルロボットアニメの先駆者として現代のアニメーション表現に多大な影響を与え、『カウボーイビバップ』、コードギアスシリーズ、ラブライブ!シリーズや、アイカツ!シリーズ、『TIGER & BUNNY』を手掛けるBN Pictures※ 作品を含め、幅広いジャンルのオリジナル作品を中心に500以上のタイトルを世に送り出しております。本プロジェクト期間中も SUNRISE Studiosによるシリーズ新作や完全新作の展開を控えており、未来に向けて日本のアニメーションが持つ可能性を追求し続けてまいります。

The 'Sunrise brand' was a pioneer in establishing new work structures and philosophies in Japan's commercial animation industry, unleashing the creativity of numerous creators. As a trailblazer of real robot anime, including the Gundam series and "Armored Trooper Votoms," the brand has had a tremendous influence on modern animation expression. Including works by BN Pictures* such as "Cowboy Bebop," the Code Geass series, the Love Live! series, the Aikatsu! series, and "TIGER & BUNNY," we have released over 500 titles focusing on original works across a wide range of genres. During this project period, SUNRISE Studios is preparing to release new series and completely original works. We will continue to pursue the possibilities of Japanese animation for the future.

※ BN Picturers: 2015年に株式会社サンライズ (現 株式会社バンダイナムコフィルムワークス) から分社した株式会社バンダイナムコピクチャーズが著作権管理・運用している作品ブランド。
BN Pictures: A work brand whose copyrights are managed and operated by Bandai Namco Pictures Inc., which was spun off from Sunrise Inc. (now Bandai Namco Filmworks Inc.) in 2015.

サンライズ50周年記念作品『装甲騎兵ボトムズ 灰色の魔女』

Sunrise 50th Anniversary Commemorative Work "ARMORED TROOPER VOTOMS The Grey Witch"

「サンライズブランド」を代表する作品の一つである『装甲騎兵ボトムズ』の新作アニメーションをサンライズ50周年記念作品として制作し2026年に展開いたします。監督に押井守氏、アニメーション制作はサンライズ、制作協力 Production I.G.の強力タッグが実現しました。

A new animation of "Armored Trooper Votoms," one of the representative works of the 'Sunrise brand,' will be produced as the Sunrise 50th Anniversary commemorative work and be released in 2026. This will be brought to reality by a powerful collaboration between Mamoru Oshii as the director, animation production by Sunrise, and production cooperation by Production I.G.



「サンライズ50周年」プロジェクト公式サイト

Sunrise 50th Anniversary Project Official Website

<https://www.sunrise-inc.co.jp/50th/>



— “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じ、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

● 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.



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

● IPを活用した啓発活動

Awareness-raising activities using our IPs

本社がある杉並区の狹窪警察署が推進している特殊詐欺撲滅活動の一環として、『機動戦士ガンダム』のキャラクターを使用した注意喚起のポスター制作に協力しました。

As part of the anti-specialty fraud campaign being promoted by Ogikubo Police Station in Suginami Ward, where Bandai Namco Filmworks' headquarters located, we cooperated in the production of a warning poster using characters from "Mobile Suit Gundam."



● 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、字幕の表示やバ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.



バリアフリー音声ガイド導入作品
『機動戦士ガンダムSEED FREEDOM』

● 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・安全に働ける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

1987.6.
株式会社サンライズに社名を変更
Renamed as Sunrise Inc.

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

1994.2.
バンダイグループの一員となる
Became a member of the Bandai Group

1996.10.
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を変更
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.

バンダイナムコライツマーケティング
Bandai Namco Rights Marketing 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.

2010's

2018.4.
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.

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)を吸収合併
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.

2026.4.
創通のガンダム関連事業・IPプロデュース事業を統合
Integration of SOTSU's Gundam-related business and IP production business

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”で世界中が繋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.

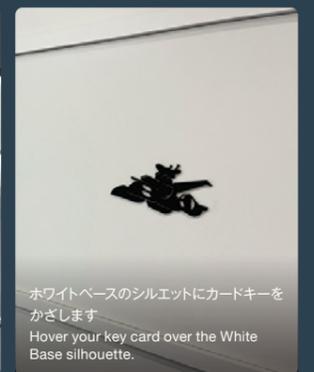


1/10 RX-78ガンダム(検討用)
GUNDAM FACTORY横浜の実物大「動くガンダム」設計時に制作された検討用モデル。東京国立博物館表慶館で開催された「150年後の国宝展-ワタシの宝物、ミライの宝物」で展示されました。

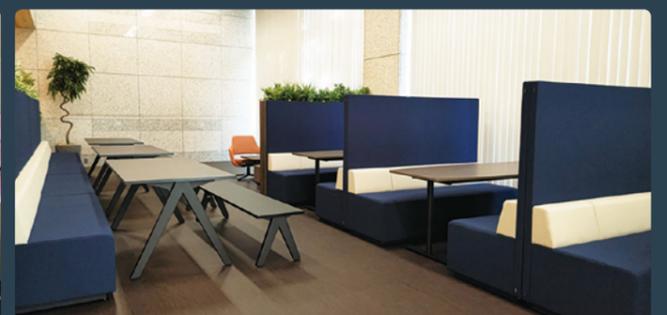
1/10 RX-78 Gundam (for planning)
Preparation model made when we designed the "The Moving Gundam" in Yokohama



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	代表取締役会長	浅沼 誠
	代表取締役社長	河野 聡
	常務取締役	佐々木 新
	取締役	伍賀 一統
	取締役	小形 尚弘
	取締役	服部 知博
	取締役（非常勤）	上山 公一
	取締役（非常勤）	榊原 博
	取締役（非常勤）	金子 敬幸
	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	手塚 晃司
	執行役員	高井 愛
	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	Chairman and CEO	Makoto Asanuma
	President and CEO	Satoshi Kono
	Managing Director	Shin Sasaki
	Director	Kazunori Goka
	Director	Naohiro Ogata
	Director	Tomohiro Hattori
	Director (Part-time)	Kimikazu Ueyama
	Director (Part-time)	Hiroshi Sakakibara
	Director (Part-time)	Yoshiyuki Kaneko
	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	Koji Tezuka
	Operating Officer	Ai Takai
	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では、バンダイナムコフィルムワークスが手掛ける最新の作品やサービスの紹介をはじめ、
担当者が作品に込めた想いや、プロジェクトの舞台裏を紹介するコラムなど、様々な情報を発信しています。

お問い合わせ Contact Us

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



株式会社バンダイナムコフィルムワークス会社案内 2026年度版
2026年4月 第1版 発行

©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!! ©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 ©石森プロ・東映 ©千葉侑生/集英社・幼稚園WARS製作委員会 ©「ハリに咲くエトワール」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 ©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 ©1988マッシュルーム/アキラ製作委員会 ©BNOI/劇場版アイナナ製作委員会 ©亀山陽平/タイタン工業
©白井儀人/双葉社・シンエイ・テレビ朝日・ADK 2025 ©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 ©2026 プロジェクトラブライブ!蓮ノ空女学院スクールアイドルクラブ
©SUNRISE/PROJECT G-ROZE Character Design ©2006-2024 CLAMP・ST 原作/高橋留美子 [MAO] (小学館「週刊少年サンデー」連載) ©高橋留美子/小学館/ [MAO] 製作委員会
©びえろ・ルレルトリリイ製作委員会 ©ONE・村田雄介/集英社・ヒーロー協会本部 ©2026 Shirow Masamune/KODANSHA/THE GHOST IN THE SHELL COMMITTEE
©BNEI/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 ©大森藤ノ・青井 聖・講談社/「杖と剣のウィストリア」製作委員会
©静脈・依田瑞穂/集英社・マリッジキシン製作委員会 © HEADGEAR / 機動警察パトレイバー EZY製作委員会 ©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
©2025 Yukikaze Partners ©サンライズ・BV・WOWOW ©サンライズ・プロジェクトゼーガ ©SUNRISE/VVV Committee ©SUNRISE/BUDDY COMPLEX COMMITTEE
©SUNRISE/PROJECT ANGE ©2013 PLI ©2017 PLIS ©2024 PLINM ©2024 PLISP ©PLIHS ©BUSHI ©金城宗幸・ノ村優介・講談社/「ブルーロック」製作委員会
©LEVEL5 Inc. ©NHN PlayArt Corp. ©SUNRISE/PROJECT L-GEASS Character Design ©2006-2017 CLAMP・ST ©2015 プロジェクトラブライブ! ムービー
©東北新社/著作総監修 西崎彰司 Licensed by 東北新社 ©1995 士郎正宗/講談社・バンダイビジュアル・MANGA ENTERTAINMENT ©2019 プロジェクトラブライブ! サンシャイン!! ムービー
©西崎義展/宇宙戦艦ヤマト2205製作委員会 ©GuP MottoLoveLove Projekt ©北条司/コアミックス・読売テレビ・サンライズ ©高橋留美子/小学館・読売テレビ・サンライズ 2000
©空知英秋/集英社・テレビ東京・電通・BNP・アニプレックス ©BNP/T&B PARTNERS ©BNP/BANDAI, DENTSU, TV TOKYO ©2017 プロジェクトラブライブ! サンシャイン!!
©2022 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 ©GIRLS und PANZER Film Projekt ©2000 サンライズ・バンダイビジュアル ©1995 BIGWEST/MACROSS PLUS PROJECT

“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

