

バンダイナムコグループの沿革

※社名は記載年月当時のもの

バンダイの歴史

1950年代



- 1950年 7月 ◆東京都台東区浅草菊屋橋で(株)萬代屋を設立(社長・山科直治)。資本金100万円。セルロイド製玩具を中心に金属玩具(乗り物)、ゴム製浮き輪などの販売業務を行う
- 9月 ◆オリジナル商品の第1号「リズムボール」誕生
- 1951年 3月 ◆輸出販売を開始
- 4月 ◆金属玩具オリジナル第1号「B26」を発売
- 1953年 4月 ◆輸出業務の拡大に伴い、出荷場および倉庫を台東区浅草駒形に新築
- 7月 ◆「検品室」を設置し全品検査を行う
- ◆バンダイブランドの金属玩具の品質向上および新商品の開発研究のため「研究部」を設立
- ◆運輸部(バンダイロジバルの前身)スタート
- 1955年 1月 ◆和楽製作所(バンダイ工業の前身)創立
- 6月 ◆社屋を台東区浅草駒形2丁目に新築
- ◆バンダイカンパニーの頭文字を組み合わせたBCマーク制定
- 9月 ◆「萬代屋ビーシーニュース」創刊
- 11月 ◆「保証玩具」第1号「1956年型トヨペットクラウン」を発売し、業界初の品質保証制度を実施
- 1958年 7月 ◆初めてテレビ宣伝を開始。「赤函ビーシー保証玩具」のキャッチフレーズで放映
- 1959年 7月 ◆金属モデルカーを商品化し、世界の自動車シリーズと銘打って発売
- ◆品質がすべてに優先するというモットーを表現したシンボルマーク(通称ばんざいマーク)制定

1960年代



- 1960年 3月 ◆海外への直接販売実施
7月 ◆(株)バンダイトイズカンパニーを設立
(71年に(株)バンダイオーバースーズサプライに移管)
- 1961年 6月 ◆和楽製作所をビーシー工業に社名変更
(66年5月にはバンダイ工業へ変更)
7月 ◆萬代屋をバンダイに社名変更。資本金2,000万円
- 1963年 9月 ◆バンダイ運輸(株)を設立
11月 ◆ニューヨークに駐在員を置き、米国での販売開始
12月 ◆業務拡大に伴い、社屋を台東区浅草駒形1丁目に新築
移転
◆「鉄腕アトム」が初のテレビキャラクター商品として登場
- 1964年 1月 ◆「ハンドルリモコン自動車」が大ヒット
- 1965年 1月 ◆「レーシングカーセット」が圧倒的なブームに
10月 ◆玩具工業団地が栃木県壬生に完成、操業開始
- 1966年 7月 ◆「クレイジーフォーム」を発売。テレビ宣伝を中心とする
集中キャンペーンにより3ヵ月で240万本を販売
◆バンダイの新商標(バンダイベビー)を制定
- 1967年 5月 ◆バンダイ自動車(株)を設立
◆「水中モーターシリーズ」がヒット
◆電動玩具「サンダーバードシリーズ」発売
8月 ◆模型部を設け、プラスチックモデルを販売
- 1968年 ◆「わんぱくフリッパー」大ヒット。ニューヨーク国際発
明新製品展で金賞受賞
10月 ◆「サービスセンター」開設
- 1969年 11月 ◆静岡県清水市に工場を取得。「自動車シリーズ」をはじ
め「サンダーバード2号」、「昆虫シリーズ」などのプラス
チックモデルの製造を開始

ナムコの歴史

1950年代



- 1955年 6月 ◆東京都大田区池上に(有)中村製作所を設立(社長・中村雅哉)。資本金30万円。横浜の百貨店屋上に木馬を設置し、アミューズメント事業を開始
- 1957年 ◆本社事務所を東京・銀座に開設。娯楽機器販売を開始
- 1959年 ◆(株)中村製作所に組織変更(資本金500万円)

1960年代



- ◆東京・日本橋三越屋上に遊園施設「ロードウェイライド」を設置。その後三越各店に展開を拡大
 - ◆製造部門発足。同部門開発の「ベリスコープ」が大ヒット
- ◆東京都大田区に本社工場を設置。開発・製造部門を拡充
 - ◆中村製作所のブランドマーク使用開始
- ◆大阪事務所を大阪・難波に開設

1970年代



- 1970年 9月 ◆(株)ジャパントンカ設立
- 1971年 5月 ◆(株)バンダイ模型を設立
7月 ◆キャラクター玩具専業メーカーとして(株)ポピーを設立
- 1973年 3月 ◆「ミニミニフィッシュ」発売
10月 ◆「ジャンボマシンダーマシンガーZ」が第4回国際見本市おもちゃコンクールでグランプリ受賞
- 1974年 ◆「超合金マシンガーZ」が大ヒット
12月 ◆グループ3社(バンダイ、ポピー、ジャパントンカ)による業界初の新聞全面広告実施
- 1975年 1月 ◆シンボルマークとロゴ変更。バンダイグループ9社統一のワールドワイドな飛躍を表現
10月 ◆米国モノグラム社と提携
- 1976年 8月 ◆ジャンボマシンダーをアメリカ・マテル社に輸出。77年には「ショーゲン」の名でベストセラーに
10月 ◆「動く絵本」を刊行し、出版事業に進出
11月 ◆(株)ポピー壬生工場設立
- 1977年 4月 ◆自動販売機によるカプセルトイの販売を開始
6月 ◆香港に海外生産拠点として萬代(香港)有限公司設立
◆「モグラたたきゲーム」発売。翌78年には大ヒットし、日経のヒット商品番付にも登場
- 1978年 9月 ◆(株)バンダイ出版設立
◆「LSIベースボール」を発売し、以後エレクトロニクスゲームのヒットを生む
10月 ◆米国に現地法人として、BANDAI AMERICA INC.を設立し、米国の販売拠点とする
- 1979年 11月 ◆ビーアイ電子、ビーアイ壬生を設立
◆「キャンディ・キャンディかんごぶさんバッグ」が女兒キャラクター史上に残る大ヒットに

1980年代



- 1980年 5月 ◆代表取締役社長に山科誠、会長に山科直治就任
7月 ◆プラスチックモデルのガンダムを発売し、大ブームを呼ぶ
◆(株)ジャパントンカを(株)マミートへ社名変更
11月 ◆(株)セレンテを設立
- 1981年 1月 ◆欧州の販売拠点としてBANDAI FRANCE S.A.を設立
3月 ◆玩具菓子分野に進出
12月 ◆欧州第2の拠点としてBANDAI ITALIA S.R.L.を設立
- 1982年 5月 ◆オランダにBANDAI B.V.を設立
6月 ◆イギリスにBANDAI UK LTD.を設立
10月 ◆オーストラリアにBANDAI AUSTRALIA LTD.を設立
◆アニメーション、映画の企画制作部門としてフロンティア事業部発足
11月 ◆(株)エモーション設立。日本ビデオ協会公認第1号のビデオショップ「エモーション」オープン
- 1983年 3月 ◆ポピー、バンダイ模型、バンダイ工業、バンダイオーバーシーズ、マミート、セレンテ、バンダイ出版の7社を吸収合併。資本金7億1,139万円に
◆CIを導入。新生バンダイの理念を明確化し、「夢・クリエイション」を掲げる
4月 ◆カプセルトイ「キン肉マン」を発売、大ヒット
8月 ◆アパレル事業部を新設
◆(株)エイ・イー企画(現バンダイビジュアル(株))を設立
12月 ◆業界初のオリジナル・ビデオ・アニメーション「ダロス」発売
- 1984年 4月 ◆オリジナルビデオソフトの音楽と映像から作り出された「エアーコンディション・シリーズ」発売
10月 ◆プラスチックモデルのガンダムシリーズが発売以来1億個を突破
12月 ◆香港に福萬(香港)有限公司を設立
◆「おかしファンタジーハウス」発売

1970年代



- 1970年 ◆東京都大田区矢口に矢口工場を設置
◆ドライブシミュレーションゲーム機「レーサー」を開発。当時としては画期的な立体モデルを使用した投影装置が人気となりヒット機器に
- 1971年 ◆NAMCOブランドの使用を開始
- 1974年 ◆アタリ・ジャパン(株)を米国アタリ社から取得。ビデオゲーム事業に進出
- 1975年 ◆ロボット技術の研究に本格着手。リンカーン大統領のロボットを開発
- 1976年 ◆ドライブシミュレーションゲーム機「F-1」を開発。国内外で人気に
- 1977年 ◆(株)ナムコに社名変更(資本金2億4,000万円)設立
◆NAMCO ENTERPRISES ASIA LTD.設立
◆ミラー投影型のガンシューティングゲーム機「シュータウェイ」を開発
- 1978年 6月 ◆米国カリフォルニア州にNAMCO AMERICA INC.設立
◆潜水艦ゲーム機「サブマリン」開発
◆オリジナル業務用ビデオゲーム機第1号「ジービー」登場
- 1979年 ◆シューティングゲーム機「ギャラクシアン」登場。若者を中心に人気となり、国内外で大ヒットに
◆球速測定機「ピッチイン」開発

1980年代



- 1980年 7月 ◆「パックマン」登場。国内外で大ヒット
◆ナムコ主催によりアマチュアロボット愛好家が参加する「マイクロマウス」全国大会を開催
◆迷路脱出口ロボット「ニャムコ」登場
- 1981年 ◆迷路脱出口ロボット「マッピー」登場
◆知的所有権部門設立。自社の著作権保護対策に本格的に取り組みを開始
- 1982年 ◆レースゲーム機「ボールポジション」開発
- 1983年 ◆シューティングゲーム機「ゼビウス」登場。美しいグラフィックやストーリー性が大人気に
◆つくば博覧会のマスコットキャラクター「コスモ星丸」のロボットを開発
- 1984年 ◆家庭用ゲーム第1弾ファミコン向け「ギャラクシアン」を発売
◆RPGゲーム機「ドルアーガの塔」シリーズ第1弾登場

- 1985年 5月 ◆中国福建省に日中合弁会社・中国福萬(福建)玩具有限公司を設立。中国市場に進出
11月 ◆ファミコンソフト第1弾「キン肉マン マッスルタッグマッチ」発売。100万本の大ヒット
◆静岡工場にCAD導入
- 1986年 1月 ◆バンダイが東京証券取引所第2部上場(資本金10,796百万円)
2月 ◆「猫ニャンぼー」大ヒット
9月 ◆「子象物語」の制作協力で映画分野に進出
- 1987年 ◆「聖闘士星矢」関連商品がヒット
3月 ◆タイに合弁会社BANDAI AND K.C.CO.,LTD.設立
◆オリジナル長編アニメ「王立宇宙軍 オネアミスの翼」を公開
◆「クイッカード」を発売。“生活実用遊具”をコンセプトに生活実用雑貨分野に進出月
5月 ◆山科直治会長、相談役に就任
◆ウォルトディズニー社と契約。ビデオ作品を販売
- 1988年 4月 ◆メディア事業部新設。映像事業への本格的な進出
7月 ◆カードダス販売開始
8月 ◆バンダイが東京証券取引所第1部に上場
◆ミュージカル「森は生きている／12ヵ月のニーナ」に協賛
- 1989年 1月 ◆台東区駒形に本社ビル完成
10月 ◆音楽分野に進出(『エモーション』レーベル発足)

1990年代



- 1990年 1月 ◆(株)新正工業が(株)ユタカに社名変更
◆バンダイ運輸(株)が店頭(現JASDAQ)市場に登録
◆「魔法使いサリー・スピカタクト」100万個突破
- 1991年 2月 ◆台湾に現地法人、台湾旺代股份有限公司を設立
4月 ◆サントリー(株)と提携し、玩具をプラスした飲料の「きゃらか〜ん」が大ヒット
10月 ◆(株)トウショウ、(株)ダイリン、(株)セイコーが合併。(株)ハビネットがスタート
- 1992年 9月 ◆バンダイ運輸が(株)バンダイロジパルに社名を変更
10月 ◆バンダイの映像事業をバンダイビジュアル(株)へ移管
- 1993年 ◆「美少女戦士セーラームーン」関連商品が大ヒット
◆「Power Rangers」関連商品が米国で大ヒット

- 1985年 ◆東京都大田区に新社屋を竣工
◆携帯型意思伝達装置「トーキングエイド」開発
- 1986年 1月 ◆(株)イタリアントマトに資本参加
◆科学技術の発展を目的に財団法人ニューテクノロジー財団法人を設立
◆菓子プライズマシン「スウィートランド」登場
◆ファミコン向けソフト「プロ野球ファミリースタジアム」発売
- 1987年 ◆ミュージカル「スターライトエクスプレス」日本公演に協賛
◆業界初の通信機能搭載ドライブゲーム「ファイナルラップ」開発
- 1988年 1月 ◆ナムコが東京証券取引所第2部上場(資本金55億5,000万円)
◆横浜市港北区に横浜未来研究所を開設(現・都筑区)
◆CG制作会社「JCGL」と提携。受注制作から映像提供まで幅広いCG映像事業に参入
◆初のオリジナル映画作品「未来忍者 慶雲機忍外伝」を東京国際ファンタスティック映画祭で上映。業務用ゲームとしても発売
◆初のポリゴン使用のレースゲーム「ウイニングラン」開発
- 1989年 ◆マツダ(株)と「ユーノス・ロードスター・ドライビング・シミュレータ」を共同開発
◆アクションゲーム機「ワニワニパニック」を開発

1990年代



- 1990年 ◆NAMCO AMERICA INC.が米国で業務用ゲームの直接販売を開始
◆NAMCO AMERICA INC.がアタリオオペレーションズINC.取得。米国でアミューズメント施設展開
◆家庭用ゲームの米国拠点ナムコホームテック設立
◆「国際花と緑の博覧会」にハイパーエンターテインメント構想に基づく大型遊園施設「ギャラクシアン³」「ドルアーガの塔」出展営業
◆アクションゲーム機「コスモギャングズ」開発
- 1991年 9月 ◆東京証券取引所第1部上場(資本金69億8,400万円)
11月 ◆英国ロンドンにNAMCO EUROPE LTD.設立
◆大型アミューズメント施設「プラボ千日前店」を大阪に出店
- 1992年 2月 ◆東京・二子玉川に期間限定・史上初の都市型テーマパーク「ナムコ・ワンダーエッグ」開園。人気の高さから最終的に2000年まで期間を延長
◆ヨーロッパでの生産およびイギリスでの販売強化のためブレント・レジャーLTD.設立
- 1993年 ◆英国にNAMCO OPERATIONS EUROPE LTD.設立
◆初のデベロッパー事業による複合アミューズメント施設「ナムコ・ワンダーシティ鶴見」を横浜市鶴見区に展開
◆リアルタイム3次元システム「システム22」搭載のレースゲーム機「リッジレーサー」登場
◆米国最大手のアミューズメント施設運営会社アラジン・キャッスルINC.取得
◆中国との合併事業として上海南夢宮有限公司設立
◆「ナムコ・ワンダーエッグ」隣接地に遊びの錬金術国家「たまご帝国」オープン

1995年 7月 ◆テクニカルデザインセンター(栃木)が稼働
10月 ◆米国にBANDAI HOLDING CORP.、
BANDAI DIGITAL ENTERTAINMENT CORP.、
BANDAI ENTERTAINMENT INC.の3社を設立

1996年 3月 ◆「ビピンアットマーク」発売
◆上海に萬代貿易(上海)有限公司を設立
11月 ◆「たまごっち」発売

1997年 4月 ◆「ハイパーヨーヨー」発売
6月 ◆「たまびっち」発売。PHS市場に旋風を起こす
◆代表取締役社長に茂木隆が就任
◆グループ会社の(株)科研、(株)エンジェル、(株)ビーアイが
合併し、(株)メガハウスが誕生
8月 ◆ハピネットが株式を店頭(現JASDAQ)公開
10月 ◆創業者の山科直治が死去(10月28日、享年79歳)

1998年 12月 ◆ハピネットが東京証券取引所第2部に上場

1999年 3月 ◆代表取締役社長に高須武男が就任
◆新携帯ゲーム機「ワンダースワン」発売
◆NTTドコモiモード向けコンテンツ第1弾「ドコでも遊
べガス」のサービス開始
7月 ◆ガンダムプラモデルが累計3億個突破
9月 ◆デジモンアドベンチャーがアニメ化(CX)
◆バンダイビジュアル(株)製作参加の「HANA-BI」が第54
回ベネチア国際映画祭で金獅子賞受賞
10月 ◆米マテル社と共同事業展開に関する契約締結
(2003年12月に日本市場での契約終了)
11月 ◆おしゃべりするぬいぐるみ「プリモプエル」発売

2001年 3月 ◆BHK TRADING LTD.設立
7月 ◆「ガシャポンHGシリーズ」の累計販売数が1億個を突破
8月 ◆キャラクターカルチャイベント「C3 PRE」で1/12ザク(全高約1.5m)を出展し話題に
11月 ◆バンダイビジュアルがJASDAQ上場

1996年 7月 ◆日本最大級のビルイン型テーマパーク「ナムコ・ナンジャタウン」を東京・池袋にオープン

- ◆スペイン、フランス、ドイツ、イスラエルに子会社を設立
- ◆都市型複合アミューズメント施設「ナムコ・ワンダータワー京都店」を出店

1997年 1月 ◆日活(株)と資本提携(2005年に解消)

- ◆北米市場における複合型アミューズメント施設経営を行うためXS ENTERTAINMENT INC.設立

8月 ◆英国ロンドンの旧市庁舎内に大型エンターテインメント施設「ナムコ・ステーション」カウンティホール店を出店

- ◆米国CG学会「SIGGRAPH」にCG映像3作品入選

▶ ▶ ▶ ▶ ▶ ▶ ▶ ▶ ▶ ▶ ▶ ▶ ▶ ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

2000年 3月 ◆プレイステーション2向け「リッジレーサーV」をハードと同時発売

4月 ◆デジタルハリウッド(株)と共同でゲームスクール「ナムコDHゲームラボ」開校

◆環境機器の開発などを行う(株)ナムコ・エコロテック設立

◆九州最大規模のアミューズメント施設「ナムコ・ワンダーパークホークスタウン」出店

6月 ◆家庭用ゲーム「ミスタードリラー」を3ハード向けに同時発売

8月 ◆(株)ソニー・コンピュータエンタテインメントとプレイステーション2との共通性を持つ基板「システム246」を共同開発

10月 ◆シャープ(株)のザウルス向けに「パックマン」配信を許諾

12月 ◆東京・台場に「南夢宮電子遊戯世界東京皮蛋城」を出店

◆インターネット空間「知・好・楽」を名古屋に出店
(2011年譲渡)

◆「ナムコ・ワンダーエッグ」閉園

◆プレイステーション2向け「MotoGP」発売

2001年 ◆新空間プロデュース集団「チームナンジャ」を編成。第1弾として横浜・伊勢佐木町の「横濱カレーミュージアム」を受注(事業主体:(株)マタハリー)

2月 ◆業務用ゲーム「太鼓の達人」が登場

10月 ◆(株)ベネッセコーポレーションとの協業により未就学児向けコミュニケーションパーク「しましまタウン」を川崎市に出店

2002年 3月 ◆オンデマンド配信会社(株)バンダイチャンネルを設立
7月 ◆(株)ツクダオリジナルと資本提携
◆バンプレストが東京証券取引所第1部に上場

2003年 3月 ◆(株)ツクダオリジナルと(株)ワクイコーポレーションが営業統合し、(株)パルボックスに社名変更
4月 ◆ユタカが(株)ポピーに社名変更
◆オリジナルキャラクター「.hack」のゲームソフトが日米で累計100万本を出荷
5月 ◆菓子メーカーの(株)東ハトに出資
7月 ◆キャラクターミュージアム「バンダイミュージアム」オープン(2006年8月営業終了)
◆世界2位のブロックメーカー・メガブロック社と提携し、ブロック事業初参入
◆バンダイビジュアル製作参加の「座頭市」が第60回ベネチア国際映画祭で監督賞受賞
10月 ◆バンダイチャンネルの有料視聴数300万話突破
◆バンダイネットワークスがJASDAQ上場
12月 ◆バンダイビジュアルが東京証券取引所第2部に上場

2004年 3月 ◆「かえってきた! たまごっちプラス」発売
◆「機動戦士ガンダム」シリーズ家庭用ゲーム累計出荷数2,000万本突破
◆ジュニア向け化粧品専門店「コスメティック パーラー」オープン
4月 ◆新本社ビル完成
◆軽井沢にアンティーク・トイを展示した「ワールドトイミュージアム」オープン(2007年11月閉館)
◆バンプレストが浅草・花やしき事業承継の基本契約を締結
5月 ◆バンダイビジュアル製作参加の「誰も知らない」主演の柳楽優弥さんがカンヌ国際映画祭で最優秀男優賞受賞
◆中国・上海「動漫形象博覧会」に参加。中国初のキャラクターイベント。9日間で10万人集客
◆カードダス「金色のガッシュベル!! THE CARD BATTLE」累計販売数3億枚突破
7月 ◆「スチームボーイ」(大友克洋監督)公開
◆(株)サンリオのキャラクター「シナモロール」の包括的マスターライセンス契約締結
11月 ◆「祝ケータイかいソー! たまごっちプラス」発売
◆劇団飛行船の活動を支援

2005年 4月 ◆メガハウスにパルボックスが営業の一部を譲渡

2002年 1月 ◆家庭用ゲーム「ことばのパズル もじぴったん」発売
2月 ◆任天堂(株)と家庭用ゲーム事業で業務提携
◆プロカメラマンのプロデュースによる高画質シールプリンター機「美肌惑星」登場
◆北海道・札幌に「ナムコ・ワンダーパーク札幌」出店
5月 ◆代表取締役社長に高木九四郎が就任
7月 ◆ナムコ・ナンジャタウン内に「池袋餃子スタジアム」オープン
11月 ◆プレイステーション2向けに「テイルズ オブ デスティニー2」発売

2003年 3月 ◆家庭用ゲームの開発会社(株)ナムコ・テイルズスタジオ設立
◆家庭用ゲーム「ソウルキャリバーⅡ」を3ハード向けに同時発売
7月 ◆最大6人まで同時プレイ可能な大型プライズゲーム「ビッグスウィートランド」登場
8月 ◆ニンテンドーゲームキューブ向け「テイルズ オブ シンフォニア」発売
11月 ◆東京都目黒区に「自由が丘スイーツフォレスト」オープン
12月 ◆多人数対戦型ビデオゲーム機「ドラゴンクロニクル」登場

2004年 2月 ◆大阪梅田に「浪花餃子スタジアム」オープン
3月 ◆プレイステーション2向け「塊魂」発売
◆ナムコ・ホームテックとフラッグシップ社がPCゲームの開発・販売についてパートナー契約締結
7月 ◆レーシングゲーム機「湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE」登場
10月 ◆デイサービスセンター「かいかや」を神奈川県横浜市に開設
12月 ◆兵庫県神戸市に「神戸スイーツハーバー」オープン

2005年 2月 ◆千葉県船橋市に「東京バン屋ストリート」オープン
4月 ◆代表取締役社長に石村繁一が就任

バンダイナムコグループの歴史

2005年5月～



2005年 5月 ◆バンダイとナムコの経営統合を発表
6月 ◆バンダイ代表取締役社長に上野和典が就任
9月 ◆バンダイとナムコの経営統合により、持株会社(株)バンダイナムコホールディングスを設立し、バンダイナムコグループ誕生
11月 ◆バンダイビジュアルの「機動戦士ガンダムSEED DESTINY」セルDVD第10巻までの累計出荷数が100万枚突破
12月 ◆バンダイ、ナムコにおける関連会社株式管理業務の一部を会社分割により、バンダイナムコホールディングスへ移管

- 2006年 ◆バンダイの新型カードダスマシン「データカードダス」が人気に
- 1月 ◆北米の組織再編を実施。Namco Holding Corp.を社名変更したNAMCO BANDAI Holdings (USA) Inc.が地域持株会社に
- ◆バンダイのニンテンドーDS専用ソフト「たまごっちのプチプチおみせっち」100万本突破
- ◆バンダイナムコホールディングスがバンダイロジパルを完全子会社化
- 2月 ◆バンダイビジュアルが東京証券取引所第1部に上場
- 3月 ◆プラモデル生産拠点「バンダイホビーセンター」が静岡県静岡市にオープン
- ◆バンダイの「たまごっちプラス」シリーズの全世界累計販売数が2,000万個突破
- ◆ナムコから施設事業を新設分割し、新生・(株)ナムコ設立
- ◆バンダイの家庭用ゲーム部門と、ナムコの家庭用「ゲーム・業務用ゲーム・携帯電話ゲーム部門などを統合し、バンダイナムコゲームスを設立
- 5月 ◆音楽会社の(株)ランティスを子会社化
- ◆(株)バンダイナムコウィルが障害者の雇用の促進等に関する法律に定める特例子会社に認定
- 6月 ●バンダイナムコホールディングスがバンプレストを完全子会社化
- 7月 ◆NAMCO OPERATIONS EUROPE LTD.が英国で複合ボウリング施設4店舗取得
- 9月 ◆アミューズメントとキャラクターマーチャンダイジングが融合したナムコの大型施設「ナムコ ワンダーパークヒーローズベース」(神奈川県川崎市)オープン
- ◆バンダイが(株)シー・シー・ピーを子会社化
- 11月 ◆バンダイナムコゲームスとバンプレストの共同開発による業務用ゲーム「機動戦士ガンダム 戦場の絆」導入
- ◆バンダイナムコゲームスがPS3発売と同時にソフト2タイトルを発売
- 12月 ◆バンダイナムコゲームスとバンプレストがWii発売と同時にソフト4タイトルを発売
- 2007年 1月 ◆欧州地域において地域持株会社NAMCO Holdings UK LTD.を設立し、事業会社の再編を実施
- 3月 ◆バンダイナムコホールディングスが、東映(株)、東映アニメーション(株)、(株)角川グループホールディングスとの資本・業務提携を強化
- 4月 ◆バンダイナムコゲームス保有のモノリス株式の一部を任天堂(株)に譲渡
- ◆バンダイが「おもちゃのまちバンダイミュージアム」(栃木県)運営開始
- 5月 ◆バンダイ、石森グループ、伊藤忠商事(株)が資本・業務提携
- ◆バンダイナムコホールディングスが(株)不二家の株式を取得
- 8月 ◆バンダイビジュアル製作参加の「監督・ばんざい!」が第64回ベネチア国際映画祭にて「GLORY TO THE FILMMAKER! 賞」を受賞
- 11月 ◆バンダイの自販機カプセルトイ「アースカプセル昆虫採集」が「第4回エコプロダクツ大賞」のエコプロダクツ部門で農林水産大臣賞を受賞
- 12月 ◆バンダイナムコゲームスの家庭用ゲーム「テイルズ オブ」シリーズが全世界累計販売数1,000万本を突破
- ◆バンダイの「∞プチプチ」が発売約3ヵ月で100万個を販売
- 2008年 1月 ◆バンダイと(株)ティー・ワイ・オー、(株)円谷プロダクションが資本・業務提携
- 2月 ◆バンダイナムコホールディングスがバンダイネットワークスとバンダイビジュアルを株式交換により完全子会社化
- 4月 ◆グループのゲームコンテンツ事業内再編により、バンプレストの家庭用ゲーム・業務用ゲーム事業をバンダイナムコゲームスに移管統合。景品事業を中心に展開する新生バンプレストを設立
- ◆グループ主要会社の管理機能をバンダイナムコホールディングスに集約
- ◆NAMCO ENTERPRISES ASIA LTD.が香港にアミューズメント施設「ワンダーパークプラス」をオープン
- ◆玩具の生産における管理・品質保証強化を目的にBANDAI (SHENZHEN) CO.,LTD.設立
- 7月 ◆バンダイナムコゲームスのPS3・Xbox 360用ソフト「ソウルキャリバーⅣ」を発売、200万本を突破
- 9月 ◆バンダイがカードゲーム「Battle Spirits」を発売
- 10月 ◆バンダイビジュアルのBD・DVDソフト「コードギアス 反逆のルルーシュ」シリーズ累計100万枚を突破
- 8月 ◆ナムコの「ナムコワンダーパーク ヒーローズベース」の累計入場者数が500万人を突破
- 11月 ◆「BEN10」の玩具が世界市場で大ヒット
- 2009年 2月 ◆Infogrames Entertainment SAの子会社のAtari Europe SASが新設するゲームソフト販売会社へのNAMCO BANDAI Games Europe S.A.S.による出資に関する株式売買契約を締結
- 3月 ◆サンスター文具(株)との資本業務提携に伴い、文具事業を行う(株)セイカを解散
- ◆バンダイナムコゲームスが(株)ディースリーを子会社化
- ◆バンダイナムコグループの「ガンダム30周年プロジェクト」を発表
- 4月 ◆3ヵ年のグループ中期計画をスタート
- ◆バンダイナムコホールディングス代表取締役会長に高須武男が、代表取締役社長に石川祝男が就任
- ◆バンダイナムコゲームス代表取締役社長に鶴之澤伸が就任
- ◆バンダイナムコゲームスを存続会社、バンダイネットワークスを消滅会社とする吸収合併を実施
- ◆バンダイビジュアルを存続会社、(株)アニメチャンネルを消滅会社とする吸収合併を実施
- ◆(株)いかや設立。ナムコの高齢者介護事業を承継
- 2009年 7月 ◆「GREEN TOKYO ガンダム プロジェクト」の一環として、東京都の潮風公園に設置された18メートルのガンダムの実物大立像が一般公開(2009年8月末日まで)
- ◆NAMCO BANDAI Partners S.A.S.を完全子会社化
- 10月 ◆PC向けオンラインゲーム事業を行う(株)バンダイナムコオンラインを設立
- 12月 ◆中南米におけるトイホビー事業強化を目的に、メキシコにBANDAI CORPORACION MEXICO S.A.de C.V.設立

- 2010年 2月 ◆バンダイナムコグループ・リスタートプランを発表
◆「機動戦士ガンダムUC(ユニコーン)」シリーズの世界同時期クロスメディア展開スタート
- 3月 ◆ガンブラが生誕30周年を迎え、累計販売数4億個突破
◆各都道府県のオリジナルキャラクター「ナムキャラ応援団」誕生。アミューズメント施設のプロモーションや地域盛り上げイベントなどに参加
◆バンダイナムコゲームス代表取締役社長に石川祝男(バンダイナムコホールディングス代表取締役社長兼務)が、代表取締役副社長に鵜之澤伸が就任
◆バンダイナムコライブクリエイティブを設立
◆ガンダム初のオフィシャルカフェ「GUNDAM Café」が秋葉原にオープン
◆キャラクターパッケージ型遊戯施設第1弾として「たまごっちアイドルパーク」「なりきりアスレチックウルトラヒーローズ」を導入開始
- 5月 ◆BANDAI AMERICA INC.が「Power Rangers SAMURAI」のワールドワイドでのマスタートイライセンスを取得
◆「仮面ライダーオーズ」関連商品が変身ベルトやオーメダルを中心に大ヒット
◆アナログ(カード)とデジタル(ネットワーク)を融合したネットカードダス「プロ野球オーナーズリーグ」がヒット
- 11月 ◆PS3・Xbox 360向け「NARUTO-ナルト- 疾風伝 ナルティメットストーム2」のワールドワイドでの出荷本数が発売1ヵ月で100万本を突破
- 2011年 4月 ◆(株)バンプレソフトと(株)ベックが統合し、(株)B.B.スタジオに
8月 ◆(株)アイウィル設立
10月 ◆バンダイナムコゲームスと(株)ディー・エヌ・エーが共同出資会社(株)BNDeNAを設立(2014年3月解散)
- 2011年 ◆仮面ライダーシリーズの商品が大ヒット
◆サンライズ製作のTVアニメ「TIGER&BUNNY」がヒット
- 2012年 4月 ◆「挑戦・成長・進化」をビジョンに掲げた中期計画をスタート
◆中期計画スタートにあわせ、バンダイナムコホールディングスが、代表取締役社長 石川祝男、代表取締役副社長 上野和典の代表取締役2名体制に移行
◆バンダイナムコゲームス代表取締役社長に大下聡が就任
◆バンダイナムコゲームスのコンテンツ開発部門を分社化し、(株)バンダイナムコスタジオを設立
◆ガンダムシリーズの最先端エンターテインメントスペース「ガンダムフロント東京」オープン
- 9月 ◆BANDAI PHILIPPINES INC.設立
- 2012年 ◆「アイドルマスター」が家庭用ゲーム、ソーシャルゲームなどさまざまなカテゴリーで話題に
◆グループオリジナルIP「アイカツ!」関連商品がヒット
- 2013年 3月 ◆NAMCO BANDAI Studios Vancouver Inc.と、NAMCO BANDAI Studios Singapore Pte. Ltd.設立
6月 ◆米国で新作アニメ「PAC-MAN and the Ghostly Adventures」放映開始
7月 ◆東京・池袋に「J-WORLD TOKYO」オープン
◆「ナンジャタウン」リニューアルオープン
8月 ◆BANDAI PHILIPPINES INC.による生産工場が稼働開始
10月 ◆浅草花やしきが開園160周年を迎え、記念イヤー企画を実施
12月 ◆バンダイがサンスター文具を子会社化
◆カフェ&バー「CHARACRO」1号店オープン
◆体験型エンターテインメントミュージアム「東映ヒーローワールド」をオープン
- 2013年 ◆映像音楽コンテンツ「ラブライブ!」が人気に
- 2014年 1月 ◆劇場版「THE IDOLM@STER MOVIE」がヒット
◆第86回米国アカデミー賞短編アニメーション部門にオムニバス映画『SHORT PEACE(ショートピース)』より『九十九(つくも)』がノミネート
- 3月 ◆「機動戦士ガンダム35周年プロジェクト」発表
◆バンダイナムコホールディングスが東京証券取引所開催の2013年度企業価値向上表彰で優秀賞を受賞
- 4月 ◆バンダイナムコゲームスを含むグループ31社の社名英文表記を変更
◆「機動戦士ガンダムUC」最終章のクロスメディア展開開始
- 6月 ◆バンダイナムコホールディングスの社名英文表記をBANDAI NAMCO Holdings Inc.に変更
- 8月 ◆なぞとき専用施設「なぞともCafé」オープン
- 9月 ◆アニソン施設「アニONステーション」オープン
- 10月 ◆インドネシアにPT BANDAI NAMCO INDONESIA設立
- 11月 ◆正規版日本アニメコンテンツの配信などを行う(株)アニメコンソーシアムジャパンがバンダイナムコホールディングスなど複数社の出資により設立
- 2014年 ◆国内でスマートフォン向けアプリゲームが人気に。海外でアジア向けなどネットワークコンテンツ本格展開に着手
◆「妖怪ウォッチ」関連商品が大ヒットし、アジアでの販売もスタート
- 2015年 1月 ◆中国上海にBANDAI NAMCO (SHANGHAI) CO.,LTD.設立
4月 ◆「NEXT STAGE 挑戦・成長・進化」をビジョンに掲げた中期計画をスタート
◆アジア地域の主要拠点の社名をバンダイナムコ+地域名に統一
◆バンダイナムコゲームスが(株)バンダイナムコエンターテインメントに社名変更
◆サンライズのキッズ・ファミリー向け作品制作部門を分社化しバンダイナムコピクチャーズ設立
◆バンダイナムコライブクリエイティブが(株)グランドスラムを子会社化

- 2015年 5月 ◆バックマンが生誕35周年を迎える
6月 ◆バンダイナムコホールディングスの代表取締役会長に石川祝男が、代表取締役社長に田口三昭が就任
8月 ◆ランティスが(株)ハイウェイスターを子会社化
◆バンダイの代表取締役社長に川口勝が就任
9月 ◆バンダイナムコグループが設立10周年を迎える
◆スマートフォン向けゲームアプリケーション「アイドルマスターシンデレラガールズ スターライトステージ」が配信開始から1週間で400万DLを突破し、バンダイナムコエンターテインメント史上最速の記録を樹立
10月 ◆BANDAI NAMCO INDIA PRIVATE LIMITED設立
11月 ◆バンダイが「平成27年度 第9回 製品安全対策優良企業表彰」の「大企業 製造・輸入事業者部門」における最上位賞「経済産業大臣賞」を受賞。3度にわたる受賞で同部門において初の「製品安全対策ゴールド企業」に認定
◆「ガールズ&パンツァー劇場版」が公開され、1年以上にわたるロングラン上映を記録
12月 ◆「ラブライブ！」から生まれたμ'sが第66回NHK紅白歌合戦に出場
- 2015年 ◆35周年を迎えたガンブラが日本を含むアジアで人気拡大
◆「鉄拳」・「テイルズ オブ」が20周年を迎える
- 2016年 2月 ◆家庭用ゲーム「ドラゴンボール ゼノバース」が累計販売数300万本を突破
4月 ◆ランティスが(株)アミューズと、欧州におけるアニメ関連を中心とした日本コンテンツの発信拠点として、フランスに合弁会社AmuseLantis Europe S.A.S.を設立
◆アジア地域の組織再編を実施。BANDAI NAMCO Holdings ASIA CO.,LTD.が地域持株会社に
◆(株)ウィズを子会社化
◆東京・台場にVRエンターテインメント研究施設「VR ZONE Project i Can」を期間限定でオープン(2016年10月10日まで)
5月 ◆バンダイナムコエンターテインメントと(株)フロム・ソフトウェアが共同開発した家庭用ゲーム「DARK SOULS Ⅲ」がワールドワイド累計出荷300万本を突破
6月 ◆東京駅一番街・東京キャラクターストリート内に大人の女性に向けたキャラクタービューティーショップ「オトナ女子日和」をオープン
10月 ◆PlayStation VR専用ゲーム「サマーレッスン:宮本ひかり セブンデイズルーム」と「アイドルマスター シンデレラガールズ ビューイングレボリューション」をPlayStation VR本体と同時発売
◆スマートフォン向け人気ゲームアプリケーション「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」がワールドワイドで1億ダウンロードを突破
- 2016年 ◆バンダイナムコホールディングスなどグループ5社の本社機能を東京都港区に移転
◆「太鼓の達人」が15周年、「たまごっち」・「ナンジャタウン」が20周年を迎える
- 2017年 1月 ◆ナムコ創業者の中村雅哉が死去(1月22日、享年91歳)
3月 ◆バンダイナムコホールディングス代表取締役会長 石川祝男がフランス政府よりレジオン・ドヌール勲章シュヴァリエを受章
◆アニソン専門定額配信サービス「ANiUTa(アニュータ)」がサービスを開始し、ランティスとサンライズ音楽出版(株)が参画
◆バンダイナムコホールディングスが(株)アニメコンソーシアムジャパンを完全子会社化
4月 ◆欧州大陸地域において、事業会社機能と持株会社機能を分離する体制がスタート
◆(株)バンダイナムコテクニカ設立
5月 ◆バンダイナムコエンターテインメントが、アインズワースゲームテクノロジーとの共同開発により、同社初のゲーミングビデオスロットマシン『PAC-MAN WILD EDITION』を北米にて稼働
7月 ◆新宿に施設規模日本最大級のVRエンターテインメントのフラッグシップ施設、超現実エンターテインメントEXPO『VR ZONE SHINJUKU』をオープン
8月 ◆バンダイナムコエンターテインメントと(株)ドリコム共同出資により(株)BXD設立