



Bandai Namco Amusement Inc.

会社案内 2022





Fun for All
into the Future

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 Group

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。事業会社の集合体であるユニットが、国内外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。

BANDAI NAMCO

株式会社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

IPプロデュースユニット

アミューズメントユニット

関連事業会社

BANDAI NAMCO

バンダイナムコ
アミューズメント

ビジョン2030

グループの「場」を担う存在として、
体験を通じて感動を共有する
リアルエンタメの価値を世の中へ届ける

中期ビジョン

“Responsive to Change”

未来へ向けて、
「変化」に適応し進化するユニットへ

Top Message

**バンダイナムコアミューズメントは、
バンダイナムコグループの
総合力を生かし、
「体験を通じた感動」を
世界中にお届けします。**

株式会社バンダイナムコアミューズメントは、1955年百貨店の屋上に電動木馬2台を設置して創業した中村製作所（後のナムコ）をルーツに、「遊び」の本質を見つめ、常に時代に先駆けたさまざまなアミューズメント機器やアミューズメント施設の企画・開発・運営に真剣に取り組んでまいりました。

今日、インターネットによるコミュニケーションが日常化した我々の生活にあって、リアルな体験価値への社会的ニーズはますます高まっています。また、リアルの「場」はお客様との接点として、バンダイナムコグループのIP^{*}軸戦略の出口として、必要不可欠なものでもあります。

弊社はリアルエンターテインメントの価値を世の中へ届けるため、従来のビジネススキームにとらわれず“新しい遊びの空間”創造のために企画・研究・開発を繰り返し、変化の著しい時代と文化の旗手となる所存です。

これからも、バンダイナムコグループの総合力を生かして、もっと楽しい思い出をお届けしてまいります。

“いま、ここにしかない”バンダイナムコならではのリアルなエンターテインメント体験にどうぞご期待ください。

※IP：キャラクターなどの知的財産



株式会社バンダイナムコアミューズメント
代表取締役社長

川崎寛

アミューズメント機器

Amusement Machine

バンダイナムコアミューズメントでは、リアルエンターテインメントだからこそ体感できるゲームやアクティビティ製品の企画・開発・販売・運営を行っています。



機動戦士ガンダム エクストリームバーサス2 クロスブースト

2on2チームバトルアクションゲームの最高峰「機動戦士ガンダム VS.」シリーズの最新アーケードタイトル。新EXバースト、新システムでパートナーと共に進化した新たなバトルを楽しめます。



湾岸ミッドナイト マキシマムチューン 6RR

大人気コミック「湾岸ミッドナイト」の世界観をモチーフとした、自分好みのクルマで煌びやかな都市をハイスピードで駆け抜けるドライブゲームの最新作。



釣りスピリッツ

大画面を泳ぎまわる魚を「サオ型コントローラー」を使って釣り上げ、メダルを獲得する魚釣り体験メダルゲーム。子どもたちに愛され続け、稼働10年目も大人気稼働中!



太鼓の達人

“楽曲のリズムにあわせて和太鼓を叩くだけ”というシンプルなゲーム性で、お子さまから大人まで幅広い世代に親しまれ、日本全国に4,000台以上が稼働中の人気コンテンツ。



クレナハイブリッド

華やかな光でつくる魅力的な空間! カラーLEDでシーズンイベントも彩ります。さらに2つ爪と3つ爪の切り替えができ、1台でハイブリッドな運営が可能!



エンターテインメント施設ほか

Play Areas and More

バンダイナムコアミューズメントは、
テーマパークやインドアプレイグラウンド、屋内アスレチックなど、
全国に230以上*のリアルエンターテインメント施設を展開しています。
常に新しい遊びの場を開発し、提案し続けます。

*直営店舗数



アミューズメント施設 (ゲームセンター)

ショッピングセンター内のファミリー向け店舗や、最新ビデオゲームを取りそろえた路面店など、さまざまなお客さまのニーズに合わせたバラエティ豊かなアミューズメント施設を世界中に展開しています。



ガシャポンのデパート
CAPSULE TOY STORE

ガシャポンのデパート

『ガシャポンのデパート』は、日頃から新しい商品を探しているカプセルトイファンの“ガシャポン活動（ガシャ活）を豊かにする”をコンセプトに、デパートと呼ぶにふさわしい設置面数と商品構成、知識豊富なスタッフを通じてカプセルトイの最新情報を発信し、話題の商品を提案します。



ガシャポン
バンダイ オフィシャルショップ
GASHAPON
BANDAI OFFICIAL SHOP



ガシャポン バンダイオフィシャルショップ

『ガシャポン バンダイオフィシャルショップ』は、バンダイの新品をすべて取り揃え、オンラインとつながった新しいガシャポン専門店です。オリジナルのカプセルトイブランドである「ガシャポン」ならではの「ワクワク体験」と「ユニークな商品」をファンの方々に届けていきます。

あそびパーク PLUS

あそびパーク PLUS あそびパーク

“親子で共創しお子さまの成長を実感できる場”をコンセプトとしたインドアプレイグラウンド。体を動かし、頭を使い、子どもたちの自由な発想で、あそびは無限に広がります。



屋内・冒険の島

屋内・冒険の島 ドコドコ

独自のデジタル技術×アナログな遊びの組み合わせで、子どもたちの空想を具現化したような夢いっぱいの冒険を、手軽に体験することができるデジタルプレイグラウンドです。



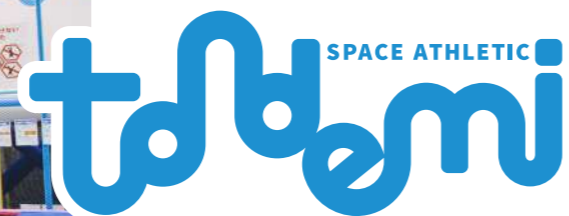
エンターテインメント施設ほか

Play Areas and More



VS PARK

性別や運動神経に関わらず、テレビのバラエティ番組に参加しているかのような体験ができる、エンターテインメント要素盛りだくさんのバラエティスポーツ施設です。



トンデミ

トランポリン、クライミングウォールやロープアクティビティなど、体験型のあそびを世界中から集めた都市型アスレチック施設です。ファミリーやグループで思い切り体を動かして楽しめます。

NAMJATOWN

ナンジャタウン

みんなで楽しめる個性的なアトラクションや、「福袋七丁目商店街」「ナンジャ餃子スタジアム」など、遊びもフードも盛りだくさんの屋内型テーマパークです。



とるモ

本物のクレーンゲームをスマートフォンやPCでプレイして、獲得された商品をご自宅にお届けするサービスです。実際のお店同様のゲームプレイをお楽しみいただけます。



ガンダム複合エンターテインメント施設



ガンダムパーク

バンダイナムコグループ他社と協業して、ガンダムシリーズの情報やグッズ、スポーツエンターテインメント、アミューズメントを集約した複合エンターテインメント施設を展開しています。



NAMCO Parks

バンダイナムコグループのリアルイベント・オンラインストアで取り扱う、オリジナルグッズやミニゲーム、フード情報を集約したポータルサイトです。

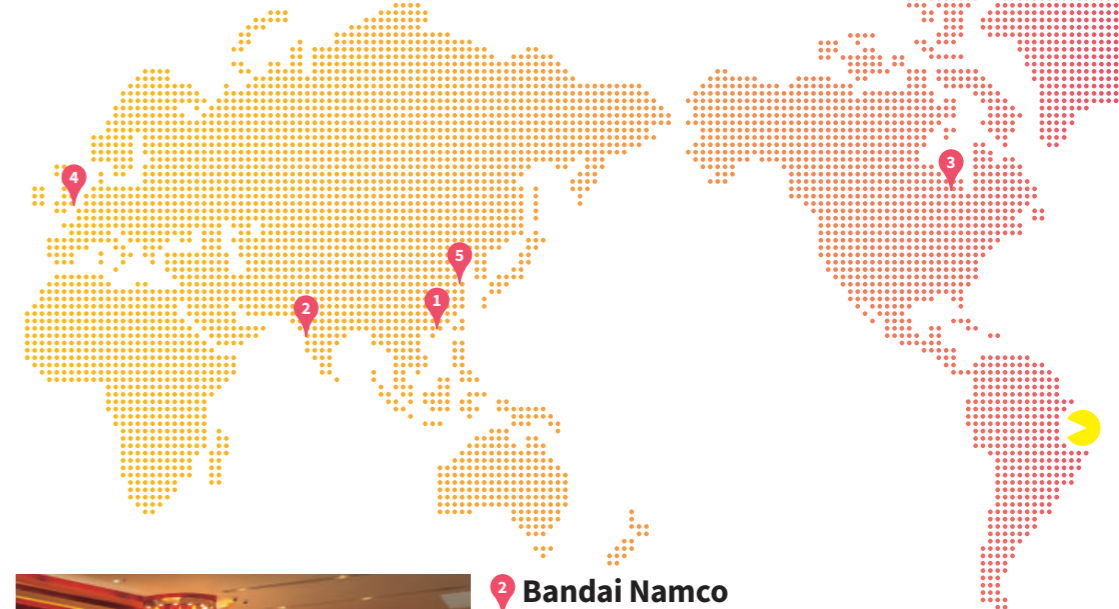
関連会社

Associated Company

Overseas

海外関連会社

アミューズメントユニットでは、主に欧米、アジア地域を中心に海外事業を展開しています。



3 Bandai Namco Amusement America Inc.

代表取締役社長：John McKenzie
事業内容：業務用ゲーム機の開発生産とホーム製品の販売

革新的な技術と先進性の高い電子製品を用いて、これまでの伝統的なエンターテインメントを超えた、家庭のレックルームで楽しめるプロダクト製品を開発、販売しています。また、コインオペレーションのアーケードゲームの開発や生産分野においても、アメリカ国内で主要企業の一つとなっており、人気の高いゲームを開発しています。



1 NAMCO ENTERPRISES ASIA LTD.

代表取締役社長：菊池 修一
事業内容：リアルエンターテインメント施設の企画・運営

店舗数：直営店12店舗 / 2RS
1977年に設立。現在、香港に日本発のエンターテインメントを展開しており、安心・安全な施設で多くのお客さまに楽しんでいただいています。これからも香港を起点として日本品質のエンターテインメントを創造し続けます。



2 Bandai Namco India Private Ltd.

Director & CEO：池田 宏
事業内容：リアルエンターテインメント施設の企画・運営

店舗数：直営店1店舗
2015年6月に設立。現在ナビムンバイでファミリーエンターテインメント施設を運営し、インドの方々に日本発のエンターテインメントを楽しんでいただいています。これからもインドの多くの方々に安心・安全な日本品質のエンターテインメントを創造し続けます。



4 Bandai Namco Amusement Europe Ltd.*

代表取締役社長：John McKenzie
事業内容：業務用ゲーム機の販売

店舗数：直営店8店舗 / 15RS
欧州・中東・北米・アフリカを主な販売地域として、アーケードゲーム機器の販売を行っています。また、アミューズメントマシンのサービス事業、VRアクティビティの提供、景品の販売も行っております。イギリスにおいては、直営店Funscape、ホリデーパークのアーケードエリアを運営しています。
※NAMCO UK Ltd.およびBandai Namco Amusement Europe Ltd.は2022年10月1日に統合予定



5 万代南夢宮(上海)遊楽有限公司 (Bandai Namco Amusement (Shanghai) Co., Ltd.)

董事長：池田 宏
事業内容：リアルエンターテインメント施設の企画・運営

店舗数：直営店1店舗
2021年よりらぼーと上海金橋にて直営店VS PARKを運営しております。現地パートナーとアライアンスを組み、VRアクティビティ、ガシャポンなどのオフィシャルショップも展開しております。今後は、中国国内でのアーケードゲーム機器の生産、販売を積極的に展開していきます。

Japan

国内関連会社

リアルな場を活用した
バンダイナムコグループだからこそ実現できる
「リアルエンターテインメント」を提供していきます。



株式会社バンダイナムコテクニカ

代表取締役社長：村上 員隆
事業内容：業務用ゲーム機関連のアフターサービス事業、中古機、他社商品の仕入れ・販売、オリジナル商品開発

バンダイナムコテクニカは、アミューズメント事業のサービス機能の事業拡張および強化を目的として設立された会社です。長年にわたって業界で培った技術、知識などを生かして、海外メーカーを含めた他社商品の仕入れ・販売・アフターサービス、オリジナル商品開発など、これまでにない新領域への事業拡張を実現してまいります。



株式会社プレジャーキャスト

代表取締役社長：飯山 正義
事業内容：リアルエンターテインメント施設の企画・運営

プレジャーキャストはキッズとファミリー向けのエンターテインメント施設を企画から運営まで行っている企業です。アミューズメント施設「きゃらんど」、キャラクター施設の「トーマスタウン/トーマスステーション」など全国に23店舗展開しています。これからも全国のキッズ&ファミリーのお客さまに向けて、安全・安心に楽しむことのできる施設を創造し続けます。



株式会社バンダイナムコアミューズメントラボ

代表取締役社長：清嶋 一哉
事業内容：リアルエンターテインメント施設向けコンテンツおよびアミューズメント機器関連の研究、企画開発に関する業務

バンダイナムコアミューズメントラボは、リアルエンターテインメント施設のコンテンツおよび業務用機器分野における企画・開発・設計とネットワーク運営の機能を担う会社です。バンダイナムコならではのリアルエンターテインメントを創出するスピードと高品質を両立した研究開発集団として常に進化し続けます。



株式会社花やしき

代表取締役社長：西川 豊史
事業内容：遊園地「浅草花やしき」、多目的ホール「浅草花劇場」の企画運営など

浅草花やしきは江戸時代末期(1853年)に花園として誕生しました。現在は17種類のアトラクションをはじめ、昔懐かしの縁日、飲食店舗が所狭しと並ぶ下町の遊園地として親しまれています。花やしきの新しい象徴としてオープンした「花劇場」は、多目的ホールとして多様なイベントを展開いたします。浅草ならではの魅力を取り込み、街と共存共栄し、活性化を図ってまいります。

※RS=レベニューシェア ※店舗数は2022年6月現在

バンダイナムコグループのサステナビリティ方針

Sustainability

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。



バンダイナムコアミューズメントの取り組み事例

01 安全対策

バンダイナムコアミューズメントの施設では、設計段階からお客さまが安全に安心して楽しんでいただける環境づくりに取り組んでいます。開設後も社内の安全基準に準じた内部点検・施設運営を行うとともに、外部機関による安全点検も実施し、複数回のチェックを行っています。また、自社製品における品質基準に沿った安全性の確認と品質の向上に努めています。



02 ガンプラリサイクルプロジェクトへの参画

全国のファンが「ガンブラ」を組み立て終わったあとに残るランナーを回収し、最先端技術であるケミカルリサイクルによって新たなプラモデル製品へと生まれ変わらせることを目指す「ガンブラリサイクルプロジェクト」に参画。全国の「namco」をはじめとする直営アミューズメント施設約190店舗に専用の回収ボックスを設置しています。



03 オフィスの再エネ化

本社ビル（住友不動産田町駅前ビル）で使用する電力の全量を実質的に再生可能エネルギー由来の電力に切り替え、オフィス業務で発生するCO₂排出量を実質ゼロにしました。また、店舗・施設における省エネ活動や施設デベロッパーと連携した再エネ利用にも取り組んでいます。



04 AOU青少年アドバイザー※資格取得の推進

青少年の健全な育成のための知識を深め適正な対応を行うべく、「AOU青少年アドバイザー」資格取得を推進。アミューズメント施設配属社員の取得率は90%以上となっています。(2020年3月末現在)

※「AOU青少年アドバイザー」…
一般社団法人日本アミューズメント産業協会が公益財団法人全国防犯協会連合会との共催で主催する、青少年指導員養成講座を受けた人材のこと

