



Bandai Namco Amusement Inc.

Corporate Profile 2024





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.**

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。

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. The Units, which encompass the operating companies in each field, formulate and implement business strategies and provide a diverse range of entertainment in Japan and overseas.

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
Entertainment Unit

IPプロデュースユニット
IP Production Unit

アミューズメントユニット
Amusement Unit

関連事業会社
Affiliated Business Companies

BANDAI NAMCO

バンダイナムコアミューズメント Bandai Namco Amusement

Vision 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

To deliver the value of “Real Entertainment”
to the world by serving as our group company’s “place”
where people can share excitement through experiences.

中期ビジョン

Mid-term Vision

“Responsive to Change”
未来へ向けて、
「変化」に適応し進化するユニットへ

“Responsive to Change”
To be a unit that adapts to changes
and evolves toward the future

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、リアルな「場」はお客さまとの接点として、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

**Bandai Namco Amusement will deliver
“excitement through experiences” worldwide
through the collective strengths
of the Bandai Namco Group.**

Bandai Namco Amusement Inc., which was founded in 1955 as NAKAMURA Manufacturing Ltd. (later known as NAMCO) with the installation of motorized wooden horse rides on a department store rooftop, has always focused on the essence of “fun” and has been devoted to planning, developing and operating various amusement machines and amusement locations that are always ahead of the times.

Today, where communication via the internet has become a part of our daily lives, there is a growing social need for the value of real-life experiences. In addition, real “locations” are indispensable as points of contact with customers and as outlets for the Group’s IP^{*} strategy.

We are committed to being a flag-bearer of the rapidly changing times and culture by continuously planning, researching and developing to create a “new space for entertainment” without being bound by conventional business schemes, in order to deliver the value of Real Entertainment to the world.

We will continue to utilize the collective strengths of the Bandai Namco Group to deliver even more exciting memories. We hope that you will look forward to the “one and only” real entertainment experiences that only Bandai Namco can offer.

*IP: Intellectual property such as characters.

Hiroshi Kawasaki

Bandai Namco Amusement Inc.
President & Chief Executive Officer

アミューズメント機器

Amusement Machines

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。

Bandai Namco Amusement plans, develops, sells and operates games and activity products that can be experienced only through Real Entertainment.



機動戦士ガンダム エクストリームバーサス2 オーバーブースト MOBILE SUIT GUNDAM EXTREME VS.2 OVERBOOST

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。過去最多のプレイアブル機体、新EXバースト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。



釣りスピリッツ シンカー Ace Angler: Fishing Spirits Sinker

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ゲーム。最新バージョンとなる本作では、いまだ謎多き“深海”を新たな舞台にブキミな深海魚たちがたくさん登場します。



太鼓の達人 たぬこのたつじん

太鼓の達人 Taiko no Tatsujin

“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4,500台以上が稼働中の人気コンテンツ。



湾岸ミッドナイト マキシマムチューン 6RR PLUS WANGAN MIDNIGHT MAXIMUM TUNE 6RR PLUS

自分好みのクルマできらびやかな都市をハイスピードで駆け抜けるレースゲーム『湾岸ミッドナイト マキシマムチューン』シリーズの最新作。さらに進化した操作感覚によりチューニングが進むにつれてパワフルさと重量感が加わり、「速いクルマを運転している実感」がより感じられます。

CLENA 3

クレナ3 CLENA3

クレーンゲーム機「クレナ」シリーズの最新作。「時短」「かんたん」「クリエイティブ」をコンセプトに、ゲームセンターの景品機運営における運営効率と自由度を高め、新たな遊び方を提案することで、お客さまにクレーンゲームの楽しさやワクワク感を提供します。



エンターテインメント施設ほか

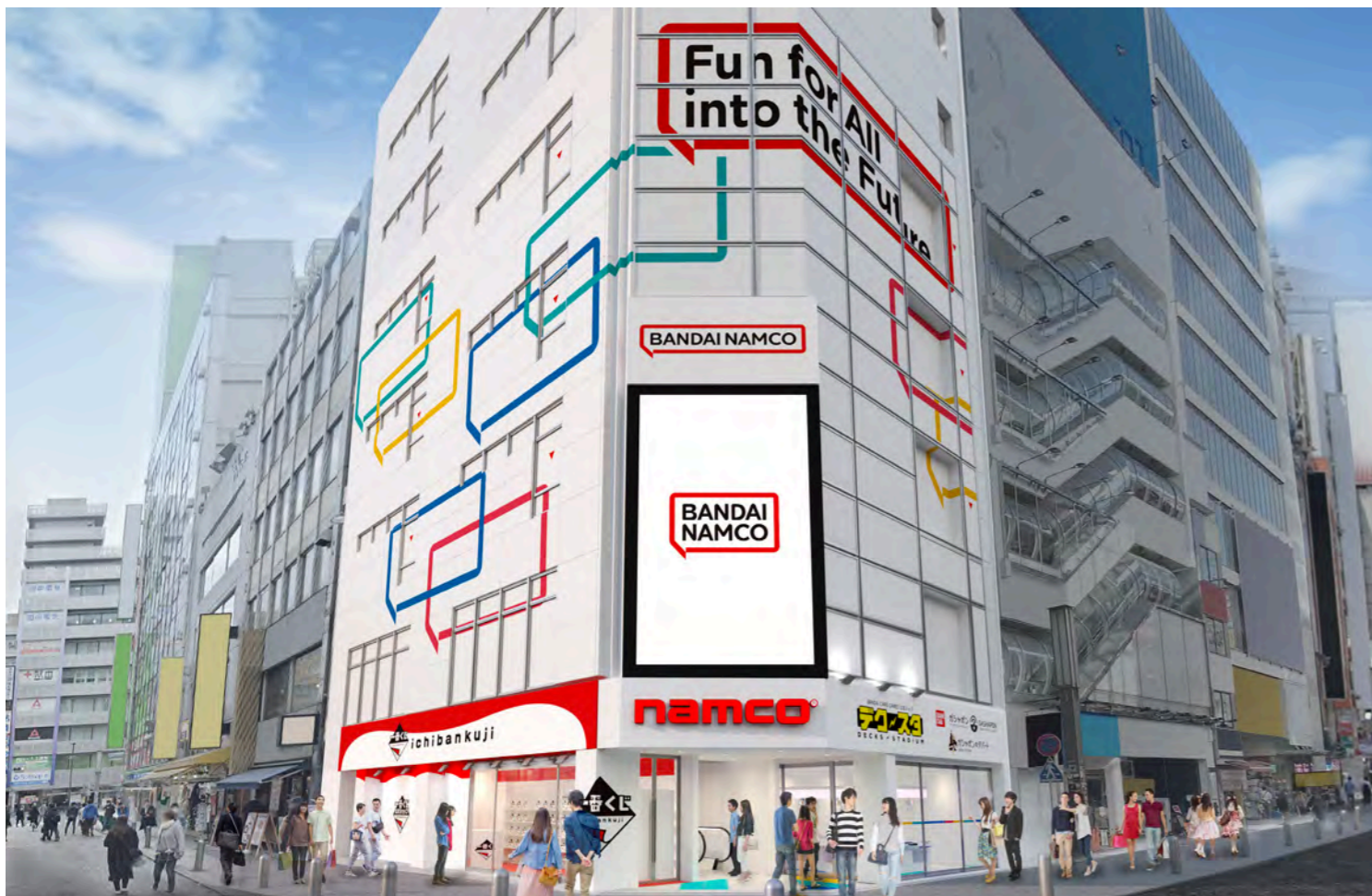
Entertainment Facilities and More

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、全国に約230店舗*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

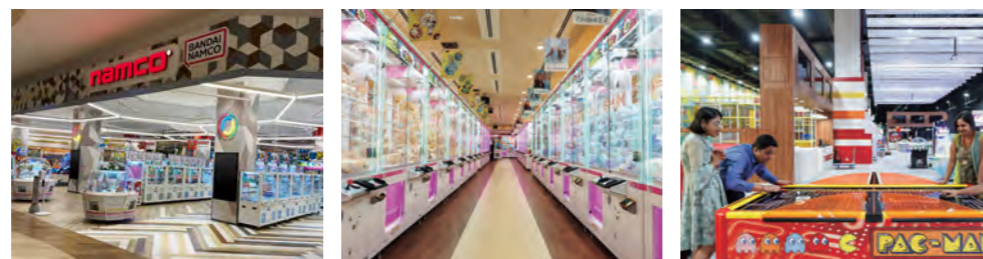
Bandai Namco Amusement has established over 230* real entertainment facilities across Japan, including theme parks, indoor playgrounds, and indoor athletics areas.

We will continue to develop and propose new entertainment facilities. *Number of directly managed stores



アミューズメント施設 (ゲームセンター) Amusement Facilities (Game Centers)

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 GASHAPON Department store

『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



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』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」をファンの皆さまにお届けいたします。



あそびパーク PLUS / あそびパーク Asobi Park PLUS / Asobi Park

“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。



エンターテインメント施設ほか

Entertainment Facilities and More



VS PARK

VS PARKはテレビのバラエティ番組のような体験ができる、屋内"ヤバすぎ"アクティビティ施設です。エンターテインメント要素を盛り込んだアクティビティは、遊んで楽しく、まわりで見ている盛り上がりも大人から子どもまで楽しんでいただけます。



屋内・冒険の島 ドコドコ Indoor Adventure Island Docodoco

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。



NAMJATOWN

ナンジャタウン NAMJATOWN

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」「ニンジャタウン」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。



トンデミ TONDEMI

トランポリン、クライミングウォールやロープウォークなど、体験型のおそびを世界中から集めた屋内アスレチック施設です。ファミリーやグループで思いきり体を動かして楽しめます。



ナムコオンラインクレーン namco ONLINE CRANE

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。



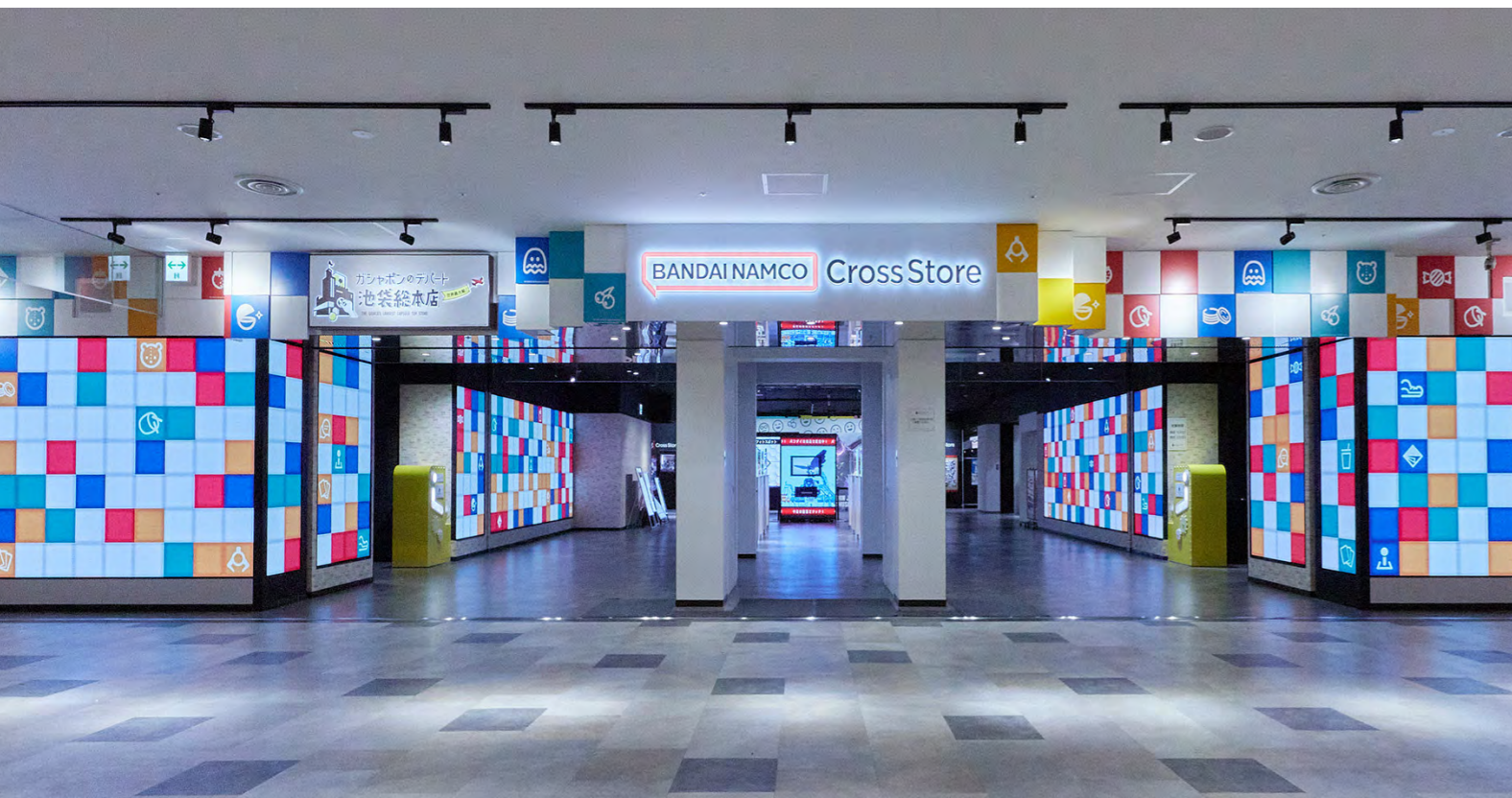
NAMCO Parks

バンダイナムコエンターテインメントのリアルイベント・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。

エンターテインメント施設ほか

Entertainment Facilities and More

BANDAI NAMCO Cross Store



バンダイナムコ Cross Store Bandai Namco Cross Store

バンダイナムコグループ各社が展開しているキャラクター、商品、イベント、飲食などを「観る」「触れる」「体験する」ことができるリアルタッチポイントとして、さまざまなコンテンツとお客さまが施設を通じてクロスして生まれる新たなエンターテインメント体験を国内外問わず提供しています。



ガンダムパーク GUNDAM PARK

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® TOKYO



namco TOKYO

「アソベル・ノメル・ツナガレル」をコンセプトに、「エンターテインメントシティ歌舞伎町」に相応しいアミューズメント、フード、イベントなどが融合する新業態として開発したアミューズメントコンプレックスです。

関連会社

Associated Companies



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。

The Amusement Unit conducts overseas business, mainly in Europe, the US and Asian regions.



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開発と販売、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8店舗

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。あわせて、グループと連携したオフィシャルショップの運営を行っています。



1 NAMCO ENTERPRISES ASIA LTD.

代表取締役社長：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13店舗／1RS

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。



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、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11店舗／13RS

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、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、グループと連携したオフィシャルショップの運営を行っています。



2 Bandai Namco India Private Ltd.

Director & CEO：小森 国入
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、インドの方々には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へ安心・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。



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：業務用ゲーム機の販売、開発受託、リアルエンターテインメント施設の企画・運営

中国国内でのアーケードゲーム機器の生産、販売、開発受託を展開しています。太鼓の達人、クレナフレックスシリーズ、スウィートランドシリーズが主な商品です。また現地パートナーとアライアンスを組み、VRアクティビティなどの施設プロデュースを行っています。

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。

By utilizing actual locations, we will provide Real Entertainment that can only be realized by the Bandai Namco Group.



株式会社バンダイナムコテクニカ Bandai Namco Technica Inc.

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 PLEASURECAST CO., LTD.

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27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 Bandai Namco Amusement Lab Inc.

代表取締役社長：川崎 寛
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

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 HANAYASHIKI CO., LTD.

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18種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「浅草花劇場」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2024年3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。

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



バンダイナムコアミューズメントの取り組み事例 Examples of Initiatives by Bandai Namco Amusement

01 安全対策 Initiatives for safety

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 Participation in the Gunpla Recycling Project

全国のファンが「ガンプラ」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「ガンプ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 環境配慮製品への取り組み Commitment to Environmentally Conscious Products

環境負荷の低減や環境配慮設計に取り組んだ製品を全国店舗に展開。例えば、クレーンゲーム「CLENAB」は省電力モードの搭載などにより、初代「クレナフレックス」と比べ消費電力を約56%削減しています。またシリーズ最新作「CLENAB Jack」ではサステナブルな設計をさらに進化させ、景品機運営における効率や設定の自由度はそのままにサイズをコンパクトにし、背の低い方やお子さまでもプレイを楽しめるユニバーサルなデザインとなっています。

CLENAB CLENAB Jack



04 JAIA青少年アドバイザー資格取得の推進 Promote staff qualification of the JAIA Youth Advisor

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、「JAIA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99%となっています。(2024年3月現在)

※「JAIA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主催する「JAIA青少年指導員養成講座」研修の修了者。青少年育成活動の専門的な知識と経験を有する。

