



株式会社 バンダイナムコ エクスperiences

Bandai Namco Experience Inc.

Corporate Profile 2025



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。誰かに会いたい。

エンターテインメントが生み出す心の豊かさと、
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、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、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 of Bandai Namco Holdings Inc., a pure holding company that oversees four business units, and affiliated companies that support each business unit. The four business units develop and execute business strategies to offer a diverse range of entertainment worldwide.

トイホビーユニット
Toys and Hobby Unit

デジタルユニット
Digital Unit

映像音楽ユニット
Visual and Music 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

株式会社バンダイナムコホールディングス
Bandai Namco Holdings Inc.

BANDAI NAMCO

バンダイナムコエクスペリエンス Bandai Namco Experience

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-world Entertainment”
to the world by serving as our group company’s “Real-World Space”
where people can share excitement through experiences.

中期ビジョン Mid-term Vision

“Boost Unique Fun”
バンダイナムコグループならではの
コンテンツ創出と展開により、
他にはない遊びを提供する

“Boost Unique Fun”
To deliver one-of-a-kind experiences through the creation
and development of contents unique to the Bandai Namco Group

Amusement Unit (国内)

アミューズメントユニットはバンダイナムコグループの「場」の役割を担う存在として、リアルエンターテインメントの企画・開発・運営を一貫して行っています。それぞれの強みをいかしてユニークなコンテンツを創出し、お客さまへ届けます。

As the “Real-World Space” of the Bandai Namco Group, the Amusement Unit is responsible for planning, development, and operation of real entertainment. Leveraging the strengths of each division, it creates and delivers unique content to our fans.

事業部門
Business Division

バンダイナムコ
エクスペリエンス

花やしき

「ユニーク」なコンテンツをお客さまに届けられるように事業そのものをプロデュースします。

We manage the business to ensure it delivers unique content to our customers.

バンダイナムコ
アミューズメントラボ

バンダイナムコ
テクニカ

アソビのタネを考えてアミューズメントユニットでしか実現できないユニークなコンテンツを創出します。

We cultivate ideas for fun experiences and create unique content that can only be realized by the Amusement Unit.

開発部門
Development Division

運営部門
Operations Division

バンダイナムコ
アミューズメント

「おもてなし」を第一として、どんな事業でもより満足度の高い顧客体験を提供します。

With hospitality as our top priority, we strive to deliver highly satisfying customer experiences across all our businesses.

Top Message

**バンダイナムコエクスペリエンスは
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
プロデュースします。**

株式会社バンダイナムコエクスペリエンスは、アミューズメント機器の企画・開発や、従来の施設にとどまらない＜体験＞を軸にしたエンターテインメントの企画・開発を手掛ける会社として、2025年4月に始動しました。

「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施設の企画・運営を手掛けていた株式会社バンダイナムコアミューズメントから企画プロデュース事業を分社。施設の運営を担うバンダイナムコアミューズメント、アミューズメント機器の開発を行うバンダイナムコアミューズメントラボとともに、企画・開発・運営のそれぞれに特化した組織が三位一体となり、「アミューズメント＝ゲームセンター」の枠を超えた、顧客とのリアルな接点を軸とした＜体験＞を提供します。

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。
バンダイナムコエクスペリエンスは世界中のさまざまな場での＜体験＞を通じて、バンダイナムコグループパーパスを体現し、これからの未来に向けてリアルエンターテインメント産業をリードしてまいります。



株式会社バンダイナムコエクスペリエンス
代表取締役社長

川崎 寛

**Harnessing the collective strength
of the Bandai Namco Group
to deliver inspiration
through experiences worldwide**

Bandai Namco Experience Inc. starts its journey in April 2025 as a company dedicated to planning and developing amusement equipment and entertainment experiences that go beyond conventional facilities.

Bandai Namco Experience brings out the essence of planning and production from Bandai Namco Amusement Inc., a longtime pioneer in planning and managing amusement equipment and facilities that stays true to the essence of fun. Together with Bandai Namco Amusement, which manages facilities, and Bandai Namco Amusement Lab, which develops amusement equipment, we will work as one to provide experiences that redefine the boundaries of amusement beyond traditional game arcades and are grounded in real-world connections with our fans.

Through the richness of entertainment, we bring people closer to each other, to society, and to the world. By delivering experiences in diverse settings across the globe, Bandai Namco Experience embodies the Bandai Namco Group's purpose and leads the way in shaping the future of real-world entertainment.

Hiroshi Kawasaki

Bandai Namco Experience Inc.
President & Chief Executive Officer

アミューズメント機器

Amusement Machines

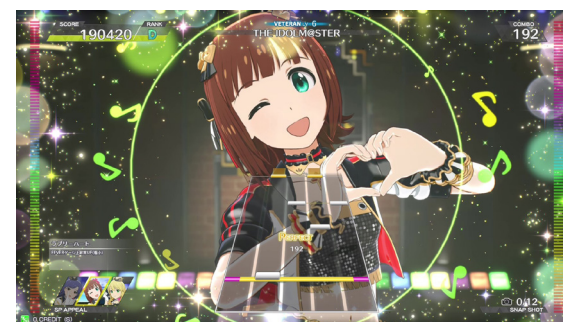
バンダイナムコエクスペリエンスでは、リアルエンターテインメントだからこそ体感できるゲームやアクティビティ製品の企画・販売・運営を行っています。

Bandai Namco Experience plans, sells, and operates games and activity products that offer experiences unique to real-world entertainment.



釣りスピリッツ ワンダー Ace Angler: Fishing Spirits Wonder

大画面を泳ぐ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。最新作では新ボスと新機能の登場でシリーズ最高である1,000枚超えのメダル獲得も狙えるほか、今まで以上に幅広い層が楽しめる要素が追加されました。



アイドルマスター TOURS THE IDOLM@STER TOURS

「自分だけの“特別なライブ”をプロデュース」をコンセプトに、プロデューサーとして衣装、楽曲、ステージを選択し、時にはライブステージの演出を行うことでアイドルたちをステージ上で輝かせていく「アイドルライブプロデュースゲーム」です。

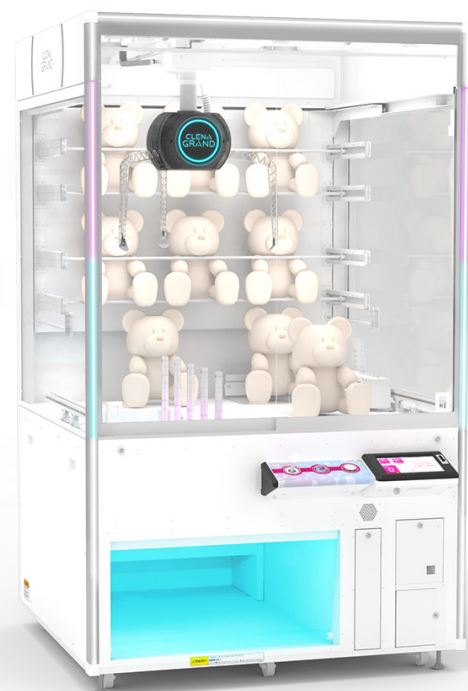


太鼓の達人 Taiko no Tatsujin

“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ています。日本全国で5,000台以上、海外（米国・中国内地など）でも1,600台以上が稼働中の大人気コンテンツです。

アミューズメント機器

Amusement Machines



CLENA GRAND

「クレナ」シリーズ CLENA

景品運営の設定の自由度やサステナブルな設計、店舗スタッフの負担軽減・運営の効率化をかなえるクレーンゲームシリーズです。スタンダードな「クレナ3」に加え、コンパクトな「クレナ3ジャック」、大型景品が入れられる「クレナグラン」などのラインアップをそろえています。

CLENA 3 Jack



CLENA 3



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。



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さ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。



エンターテインメント施設ほか

Entertainment Facilities and More

バンダイナムコエクスペリエンスは、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250店舗*のリアルエンターテインメント施設をプロデュースしています。

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 Experience has established over 250* real-world entertainment facilities across Japan, including theme parks, indoor playgrounds, and indoor athletics facilities.

We strive to continually invent and present new entertainment facilities.

*Number of directly managed stores



アミューズメント施設

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プロデュースしています。



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。

主な公式ショップ Official Shops



ONE PIECE CARD GAME 公式ショップ



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ます。



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ワークなど、体験型のあ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。



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。

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。



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

バンダイナムココアミューズ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



屋内・冒険の島 ドコドコ 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。



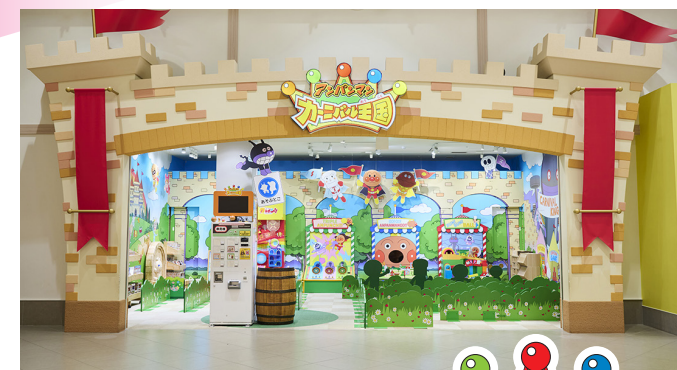
トーマスタウン THOMAS TOWN

『きかんしゃトーマス』の世界観を再現した街並みが楽しめ、「トーマス」やたくさんのキャラクターの乗り物にも乗れる屋内型テーマパークです。



クレヨンしんちゃん オラのあそべるゆめば〜く Crayon Shinchan ORANO ASOBERU YUME PARK

チョコビの大きな遊具やしんちゃんのおしりで飛び跳ねるトランポリンなどが楽しめる、「クレヨンしんちゃん」をテーマにした6か月〜12歳のお子さまのあそび場です。



アンパンマンカーニバル王国 Anpanman Carnival Kingdom

全国の「アンパンマンこどもミュージアム」内にあるお店でカーニバルゲームや釣りゲームなど親子で楽しめます。



しまぐるランド SHIMAGURU LAND

赤ちゃん絵本『しましまぐるぐる』（Gakken刊）の世界をテーマにした0〜2歳11か月専用のあそび場です。赤ちゃんが安心して遊べるように設計しているので、親子で楽しめる遊具が豊富です。



あそびパーク PLUS / 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。



すみっコぐらし™ あそびスタジオ

すみっコぐらしあそびスタジオ Sumikkogurashi Play Studio

すみっコぐらしのキャラクターをテーマにままごとやお店屋さん体験ができる“ごっこあそび”プレイグラウンドです。ごっこ遊びのほか、ボールプールなどもあり、親御さまがお子さまの自然な表情を思い出に残すことができます。



ウルトラアスレチック ULTRA ATHLETIC

体を使って遊べるアスレチックを楽しめたり、怪獣から街を守ったり、まるでウルトラマンの世界に入り込んだような演出でお子さまのワクワク感が高まる施設です。

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14店舗／1RS

1977年に設立。現在、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もいただいています。また、アーケードゲーム機器の開発、販売、景品の販売を行っております。これからは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12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 国人

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。



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。

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、これまでになかった新領域への事業拡張を実現してまいります。



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：大類 昭夫

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。



株式会社バンダイナムコアミューズメント Bandai Namco Amusement 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の運営

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リアルエンターテインメント施設を展開しています。バンダイナムコグループの施設運営を担う企業として、体験を通じてお客さまに感動を共有し続けます。



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=レベニユージェア ※店舗数は2025年3月現在

Sustainability

バンダイナムコグループの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。

At Bandai Namco Group, we share dreams, fun, and inspiration through entertainment. We're always innovating for a better world, where business, society, and sustainability thrive together. Our goal is clear: to bring joy to fans everywhere, while building a harmonious future for all.



アミューズメントユニットの取り組み事例 Examples of Initiatives by Amusement Unit

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 環境配慮製品 「エコアミューズメントマシン」への取り組み Commitment to eco-friendly amusement machines

バンダイナムコエクスペリエンスでは、2012年から環境配慮製品の開発に取り組み、省電力や省資源など7つの基準に基づく評価において一定基準をクリアした製品を「エコアミューズメント」と認定してきました。2024年11月からは、さらに高い基準へ環境配慮設計基準を刷新しReduce・Reuse・Recycleの3Rの要素を組み込んだ新たな基準を導入。加えて特に優れた省エネルギー性能を持つ製品を「エコアミューズメントマシン」と認定しサステナブルな機器の証として「エコアミューズメントマシンラベル」を貼り付けています。



03 小中学生に向けた 職場体験の機会提供 Hands-on workplace experiences for elementary school students

国内アミューズメント施設を活用して、地域の小中学生に向けた職業体験等のオリジナルプログラムを作成、体験学習の機会を積極的に提供しています。



04 JAIA青少年アドバイザー 資格取得の推進 Promoting the staff qualification of 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100%となっています。(2024年度実績)

※「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。

