



株式会社バンダイナムコエクスペリエンス

# Bandai Namco Experience Inc.

Corporate Profile 2026



# 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、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.

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.

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

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

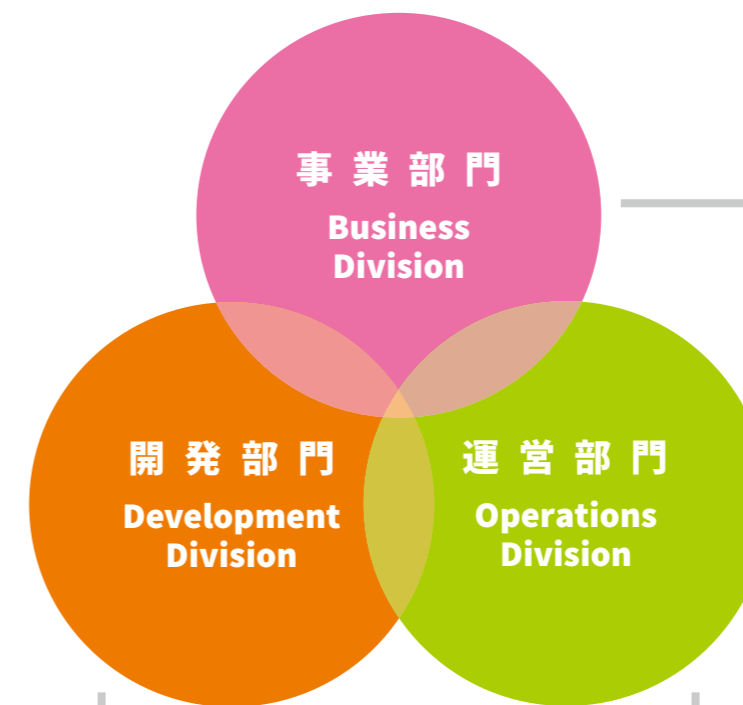
“ Boost Unique Fun ”  
バンダイナムコグループならではの  
コンテンツ創出と展開により、  
他にはない遊びを提供する

“ 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.



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.

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、お客さま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、バンダイナムコのパーパスを体現し、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。



## THE IDOLM@STER TOURS アイドルマスター ツアーズ TO YOU RADIANT SMILE



## 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 たのこのたつじん

### 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1,900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

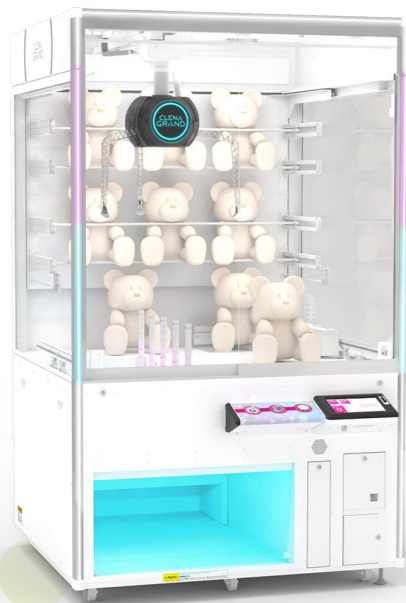


## CLENA multi

「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、小さなサイズの景品にも対応している「クレナマルチ」、大型景品が入られる「クレナグラン」などのラインアップをそろえています。

## CLENA GRAND



## CLENA 3



機動戦士ガンダム エクストリームバーサス2 インフィニットブースト

機動戦士ガンダム エクストリームバーサス2  
インフィニットブースト  
MOBILE SUIT GUNDAM EXTREME VERSUS2  
INFINITEBOOST

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 EXVS.」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、新システム「EXオーバーリミット」による新たなバトル体験に加え、備え付けのゲームパッドを使ってワンボタンで簡単にアクションが実現できる操作モード「ライトタイプ」も導入しています。



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。



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

# namco®

ナムコ  
Namco

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。



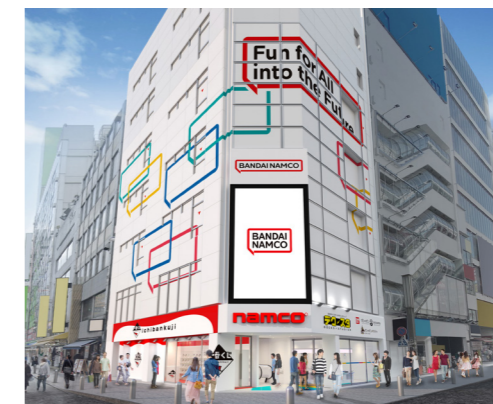
ナムコオンラインクレーン  
namco ONLINE CRANE

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。



太鼓の達人 ドンだーステーション



釣りスピリッツ フィッシングアリーナ

『太鼓の達人』『釣りスピリッツ』など、バンダイナムコエクスペリエンスを代表する人気ゲームの筐体を地域最大級の規模で設置したコーナーを展開しています。各ゲームタイトルの世界観を表現した空間演出が施されたコーナーで、公式イベントやゲーム大会を定期的に行っており、プレイヤー同士の交流の場となっています。

エンターテインメント施設ほか

# Entertainment Facilities and More

— 体験型リテール施設 Interactive Retail Experience Stores

## 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。

### 公式ショップの一例 Official Shops



たまごちのおみせ



### 海外のバンダイナムコCross Store Bandai Namco Cross Store Overseas Locations



Bandai Namco Cross Store Brooklyn, New York (アメリカ・ブルックリン)



Bandai Namco Cross Store Camden, London (イギリス・カムデン)



Bandai Namco Cross Store Birmingham (イギリス・バーミンガム)



## THE JOJO WORLD

### THE ★ JOJO WORLD

『ジョジョの奇妙な冒険』の世界初の体験型公式ショップ『THE ★JOJO WORLD』。『ジョジョの奇妙な冒険』の世界観を没入的に体験できる空間として、アトラクションやミニゲームだけでなく、世界中のファンを“奇妙な冒険”へといざなうさまざまな演出や仕掛けを店内に施しています。店舗限定グッズの販売をはじめ、さらに進化したアトラクションやミニゲームの体験、キャラクターやモチーフを取り入れたフード&ドリンクを楽しむ「IGGY CAFE (イギーカフェ)」など、ジョジョの世界観を丸ごと体感できるショップです。

### 商品紹介 Product Introduction



THE★JOJO WORLD限定の荒木先生描き下ろしイラストをはじめ、『ジョジョの奇妙な冒険』に関するさまざまなグッズを企画・販売しています。



IGGY CAFEで大人気の「もちもちっち (S・P)」。ピストルズが、もちもち食感のかわいいおまんじゅうとして登場しています。

## ONE PIECE BASE SHOP

### ONE PIECE BASE SHOP

『ONE PIECE』の公式旗艦店として、原作漫画、アニメ、実写版など『ONE PIECE』にまつわるすべてを扱い、この場所でしか手に入れることができないオリジナル商品や特別な体験を提供します。ブルーを基調にした施設内は複数のエリアに分かれ、ルフィが冒険してきた島々を彷彿とさせます。このショップのために開発した商品からお気に入りを探し、まさにひとつなぎの大秘宝をめぐる大冒険をお楽しみいただけます。どんな航路をたどるか?どんなお宝を手にするか?すべてはあなた次第。訪れるたびに新しい発見がある、すべての『ONE PIECE』ファンのための新たな聖地です。



### エリア紹介 (抜粋) Area Introduction



ONE PIECE ALL PAGES  
“ひとつなぎの大秘宝”を目指す冒険の軌跡が、B5・B4サイズのポスターに! 『ONE PIECE』のコミックス全巻・全シーンを順次展開します。名シーン、名セリフ、仲間との絆で彩られた“夢の宝”が、今ここに。



ONE PIECE PLAY GROVE (クレーンゲーム)  
魚人島のような深海を模したクレーンゲームエリアで、ONE PIECE BASE SHOPオリジナルのアミューズメント景品を“サルベージ”しよう!

エンターテインメント施設ほか

# Entertainment Facilities and More

— 屋内アクティビティ施設・テーマパーク Indoor Athletic Facilities and Theme Parks



## 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。



## NAMJATOWN

ナンジャタウン  
NAMJATOWN

10種類以上の個性豊かなアトラクションや、全国のご当地餃子が楽しめる『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。



## 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。



## 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。



## 浅草花やしき ASAKUSA HANAYASHIKI

江戸時代末期1853年(嘉永6年)に誕生した日本最古の遊園地。レトロ感あふれた園内に日本現存最古の「ローラーコースター」や1947年に稼働を開始した「ビックリハウス」をはじめ、さまざまなアトラクションとマルハナ緑日、飲食店舗がところせましと立ち並び、浅草観光の一つとして幅広い世代の方に親しまれています。

エンターテインメント施設ほか

# Entertainment Facilities and More

— ファミリーパーク Family Indoor Theme Parks



## 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/トーマスステーション THOMAS TOWN/THOMAS STATION

トーマスタウンは『きかんしゃトーマス』の世界観を再現した街並みが楽しく「トーマス」などキャラクターをモチーフにした乗り物にも乗れる屋内型テーマパークです。

トーマスステーションは『きかんしゃトーマス』をモチーフとしたボールプールなど親子で身体を動かして遊ぶことができる屋内型プレイグラウンドです。



## 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

### 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。

## くまのがっこう あそびひろば



## くまのがっこう あそびガーデン



### くまのがっこうあそびひろば / くまのがっこうあそびガーデン The Bears' School Play Ground / The Bears' School Play Garden

人気絵本シリーズ「くまのがっこう」の絵本やお庭の世界観をテーマにした小さなお子さま向けのあそび場です。こころからだの成長をはぐくめるあそびと思わず写真を撮りたくなる色彩豊かな空間が特徴のあそび場です。



## すみっこぐらし™ あそびスタジオ

### すみっこぐらしあそびスタジオ Sumikkogurashi Play Studio

すみっこ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



## 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：アミューズメント機器関連のアフターサービス事業、自社・他社商品の開発・販売、および中古アミューズメント機器の仕入・販売に関する事業など

バンダイナムコテクニカは、アミューズメント事業のアフター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、ノウハウなどを生かして、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。



### 株式会社バンダイナムココアアミューズメント Bandai Namco Amusement Inc.

代表取締役社長：若屋口 治夫

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。



### 株式会社バンダイナムココア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

バンダイナムココア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

株式会社花やしきは、日本最古の遊園地「浅草花やしき」および、多目的ホール「浅草花劇場」の企画・運営を行っています。江戸時代末期から続く歴史ある遊園地の魅力を守りながら、浅草ならではの魅力を取り込み、唯一無二のエンターテインメントを提供することで、世をこえて笑顔をつむいでまいります。

## 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.**



### 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17店舗

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。



### 2 Bandai Namco India Private Ltd.

Director & CEO：谷津 雅章

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。これからは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。



### 3 Bandai Namco Amusement America Inc.

代表取締役社長：小森 国人

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12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。



### 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10店舗 / 16RS

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。



### 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：業務用ゲーム機の開発・生産、マーケティング、およびリアルエンターテインメント施設コンテンツの開発・生産

中国国内でのアーケードゲーム機器の開発・生産、マーケティングを行っています。太鼓の達人、クラ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。

※RS=レベニューシェア ※店舗数は2026年3月現在

# Sustainability

笑顔未来へつなぐ

## Bringing Smiles into the Future

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 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。



### 02 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。



### 03 お客さま満足度追求のための接客向上プログラム

Customer Service Improvement Program for greater customer satisfaction

バンダイナムコアミューズメントでは接客技術の向上とお客さま満足度のさらなる向上を目指し、さまざまな施策を実施しています。「第30回SC接客ロールプレイングコンテスト全国大会」では、所属する従業員がショッピングセンター接客日本一である大賞を受賞したほか、入賞者のうち上位大会まで出場したスタッフを「接客マイスター」に任命しており、接客マイスターはバンダイナムコアミューズメント接客スタッフの代表として、社内のトレーニングやイベント、展示会で活躍しています。



画像提供：日本ショッピングセンター協会

### 04 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。

