

バンダイナムコエクスペリエンス エンタメ・クリエイティブ産業における共創エコシステム構築を目指し 産学連携の取り組みを加速

屋内アクティビティ施設「VS PARK」「トンデミ」やオリジナルIP「ポラポリポスポ」を活用

株式会社バンダイナムコエクスペリエンス(本社：東京都港区／社長：川崎寛)は、クリエイターを目指す学生が集う美術系大学や専門学校に向けた産学連携の取り組みを加速します。

近年、日本のエンタメ・クリエイティブ産業の活性化や国際競争力強化が叫ばれるなか、バンダイナムコエクスペリエンスは、次世代との共創を通じた業界の持続的発展を目的に、大学や専門学校と連携した産学連携を実施してまいりました。これらの取り組みでは、学生の皆さまからの新鮮な視点やアイデアを事業に反映させる共創のエコシステム構築を重視し、相互に刺激し合いながら成長できる関係性を目指しています。

今回、社内に「産学連携事務局」を設立し、施策内容や提携校を拡充して、産学連携を本格的に推進してまいります。昨年度より継続する「ポラポリポスポ」を活用した「クリエイター職業体験プログラム」をはじめ、新たに屋内アクティビティ施設「VS PARK」「トンデミ」を活用した提携大学との新アクティビティ企画・開発プロジェクト、東京ゲームショウ出展作品へのディレクション協力など、さまざまな施策が始動しています。



※ニュースリリースの情報は発表時現在のものです。発表後予告なしに内容を変更、中止することがあります。※画像はイメージです。

※表示価格は全て税込みです。※商品・特典・景品・ノベルティは数量に限りがあります。品切れの際はご容赦ください。

■主な産学連携プロジェクト施策について

【「VS PARK」「トンデミ」の新アクティビティ企画・開発プロジェクト】



(敬称略/五十音順)

「VS PARK」は体を動かしながらまるでバラエティ番組に参加しているような体験ができる新感覚の屋内“ヤバすぎ”アクティビティ施設です。学生グループやファミリーのお客さまから、「全力ではしゃげる施設」と多くの支持を得ており、現在国内で9店舗を展開中です。

「トンデミ」は「トランポリン」「クライミングウォール」「ロープウォーク」など人気のアクティビティを取りそろえた本格的な屋内アスレチック施設で、現在国内で5店舗を展開中です。国内の屋内型アスレチック業態の第一人者として、積極的に世界中から新奇性のあるアクティビティを導入し、“ここにしかない”新しい体験価値を提供しています。今回のプロジェクトでは、湘南工科大学および女子美術大学と年間を通じた週1回のワーク(ニーズ探索～ベネフィット創出など)から、今後は学生とともに「VS PARK」「トンデミ」の新たなアクティビティやサービスのPoC(実証実験)を行う予定です。

【「ポラポリポスポ」を活用したクリエイター職業体験プログラム】



(敬称略/五十音順)

「ポラポリポスポ」はファンとともにキャラクターやコンテンツを成長・変化させていくバンダイナムコエクスペリエンスの本格CGバンドプロジェクトです。従来キャラクターコンテンツでは公開することの少ない制作の「裏側」を積極的に公開することで、各分野のプロフェッショナルの仕事への敬意を表し、キャラクターに関わるさまざまな仕事の認知や理解を広げるとともに、未来を担う若手クリエイターとの取り組みを積極的に行っています。

今回の産学連携では、昨年度に引き続き、授業の一環として活用できるカリキュラムを提供。コンテンツ制作を統括

※ニュースリリースの情報は発表時現在のものです。発表後予告なしに内容を変更、中止することがあります。※画像はイメージです。

※表示価格は全て税込みです。※商品・特典・景品・ノベルティは数量に限りがあります。品切れの際はご容赦ください。

報道関係資料 | バンダイナムコエクスペリエンス エンタメ・クリエイティブ産業における共創エコシステム構築を目指し産学連携の取り組みを加速 (3 / 4)

するプロデューサーによる「特別セッション」や、リアルな制作現場の話を通して、学生の皆さまに働くビジョンやイメージを持っていただきます。さらに「クライアントからの発注業務」と想定して制作課題に取り組むことで、“自由な創作”から“プロとしてのクリエイティブ”への意識付けを行います。実際に審査を通過した作品は、自社イベントで展示予定です。



▶昨年度『バンダイナムコ Cross Store 東京』(東京・池袋)にて開催した、「ポラポリポスポ」を活用したクリエイター職業体験プログラム作品展示会の様子

◇連携する教育機関 (敬称略/五十音順)

アミューズメントメディア総合学院、岩崎学園(横浜デジタルアーツ専門学校・横浜fカレッジ)、専門学校東京デザイナー・アカデミー、日本工学院(日本工学院専門学校・日本工学院八王子専門学校)

【バンタンゲームアカデミーとの「東京ゲームショウ2025」出展プロジェクト】



バンタンゲームアカデミーの学生が企画・制作するゲーム作品への監修・アドバイスをを行い、実際に完成した作品を2025年9月開催の「東京ゲームショウ2025」バンタンゲームアカデミーブースに出展しました。これまで数々のタイトルを手掛けた経歴を持つバンダイナムコエクスペリエンスのプロデューサーが、2025年4月から4か月の間、週1回直接フィードバックを行うことで「プロのコンテンツづくり」について学ぶ機会を提供し、「見ているだけでも楽しい。ビートで爽快感が強化された銃撃リズムゲーム」をコンセプトとするゲームを制作。「東京ゲームショウ2025」では、多くの来場者から試遊され、好評を得ました。

※ニュースリリースの情報は発表時現在のものです。発表後予告なしに内容を変更、中止することがあります。※画像はイメージです。

※表示価格は全て税込みです。※商品・特典・景品・ノベルティは数量に限りがあります。品切れの際はご容赦ください。

©Bandai Namco Experience Inc.

【そのほか、大学・専門学校における出張講義など】

- ・アミューズメントメディア総合学院 (約10か月間に渡り、週一回の出張講義を開催)
- ・武蔵野美術大学×香港PolyU IDプロジェクト (ゲスト講師としてワークショップに参加)
- ・静岡文化芸術大学 (ゲスト講師として講義を開催)
- ・専門学校東京デザイナー・アカデミー (ゲスト講師として講義を開催)
- ・「Hachiojiイノベーションプログラム2025」への参画

■産学連携担当 池ヶ谷 裕太郎のコメント

私たちは、エンターテインメントが人によって創られ、人によって支えられる文化であるとの認識のもと、産学連携を「知の共有・知の発展・知の循環」による共創エコシステムと位置づけ、教育機関をはじめとするさまざまなパートナーとの連携を拡大してまいります。実際のIPを題材にした商品サービスの企画開発など、バンダイナムコグループの強みである「IP」や「エンターテインメント」を生かした共創の施策を展開することで、学生・教員・企業が相互に学び合いながら、エンタメ・クリエイティブ産業において長期的に活躍できる人材の創出と業界全体の文化醸成に貢献してまいります。

■バンダイナムコエクスペリエンスについて

株式会社バンダイナムコエクスペリエンスは、全国のリアルエンターテインメント施設のプロデュースや、「太鼓の達人」「釣りスピリッツ」などのアミューズメント機器の企画・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。施設の運営を担う株式会社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株式会社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。

バンダイナムコグループの「場」を担う存在として、世界中のさまざまな場での「体験」を通じて、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。

※ニュースリリースの情報は発表時現在のものです。発表後予告なしに内容を変更、中止することがあります。※画像はイメージです。

※表示価格は全て税込みです。※商品・特典・景品・ノベルティは数量に限りがあります。品切れの際はご容赦ください。