

BANDAI NAMCO Amusement Inc.

会社案内 2021



Amusement



いま、

ここにしかない

エンターテインメント体験



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、 「いま、ここにしかない エンターテインメント体験」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、「コト消費」に代表される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」はお客様との接点として、バンダイナムコグループのIP[※]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コンテンツプロバイダー」として、従来のビジネススキームにとらわれずお客さまに想像を超える体験の場をご提供し、「ネットとリアル」「バーチャルとリアル」といった境界がない「新しい遊びの世界」を創造していく所存です。

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いただきますよう、お願いいたします。

※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 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。



Amusement

バンダイナムコアミューズメント

“Mission”

想像を超える体験の場を提供し、
境界がない新しい遊びの世界を創造する

“Vision”

いま、ここにしかないエンターテインメント体験を
世界中に生み出す
～リアルエンターテインメントのコンテンツプロバイダー～

数字で見る バンダイナムコアミューズメント

「いま、ここにしかないエンターテインメント体験」を世界中にお届けするバンダイナムコアミューズメントを、「人」「場所」「コンテンツ」「クラウド」の視点から数字でご紹介します。



5,300人以上

国内直営店スタッフ数

国内直営店^{※1}では約5,300人のスタッフが活躍しています。バーチャルとの違いが顕著に表れる、大きな差別化のポイントです。



315,000m²以上

国内直営店面積

国内直営店の延べ面積です。その場の空気や顧客同士のつながりを含む体験の場所もリアルの特徴です。

13タイトル

ネットワーク接続タイトル

ネットワーク接続タイトルは13あり、ネットにつながることで、顧客へ柔軟なコンテンツ提供ができます。



海外直営店面積

海外直営店の延べ面積です。欧米やアジアなど、世界中にリアルな「場」を展開しています。

50,500m²以上

バナパスポートカード 利用者数(延べ)^{※2}

バナパスポート対応のゲームで利用できるユーザー認証カードです。プレイしたゲームデータの保存や連動サイトの機能が使えるようになります。

11,200,000人以上

207,000,000人以上

国内AM施設の 来店者数(延べ)

バンダイナムコアミューズメントの国内アミューズメント施設「namco」には、年間2億人以上のお客さまが来店されます。



869,000人以上

namcoポイントアプリ会員数

ゲームセンターの遊びが、もっとお得で便利になるアプリ。「namco」来店ポイントが貯まるほか、機能が盛りだくさんです。

58,000m²以上

他社店舗における 国内主要マシンの占有面積

直営店だけがリアルプラットフォームではありません。他社店舗にも多くのタイトルが設置されています。



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。



AMUSEMENT MACHINE

アミューズメント機器

バンダイナムコアミューズメントでは、コンテンツプロバイダーの強みと最新テクノロジーを駆使し、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。

太鼓の達人

たいこのたつじん



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。



**海物語
ラッキーマリンツアーズ**

前作「海物語ラッキーマリンシアター」の面白さはそのままに、進化を遂げたメダルゲームが登場! 大人気の「海物語シリーズ」の多彩な演出に加え、メダルオリジナルの演出でプレイヤーを熱くします。



CLENA+HYBRID
クレナハイブリッド

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!



**AMUSEMENT
MACHINE**



湾岸ミッドナイト マキシマムチューン 6R

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。



釣リスピリッツ

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。最新のバージョンアップで楽しさもパワーアップ!



**PAC-MAN LINK™
(海外向けビデオスロットマシン)**

シンプルで分かりやすいゲーム性で、パックマンとゴーストたちのキャラクターを存分に楽しむことのできるビデオスロット。BLINKY, INKY, PINKY, CLYDEのさまざまな表情はこれまでにないパックマンのゲームとして、多くのプレイヤーに楽しんでいただけます。





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。



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。

PLAY AREAS

エンターテインメント施設

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、VR施設、屋内アスレチックなど、全国に250店舗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。



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。



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。





Hugood!

Hugood!

IPファンのみならずへ向けた商品、飲食、サービス、体験などを開発するブランド。リアル体験ができるフラッグシップ施設展開や、イーコマース、インターネットやデジタルを活用した新たな体験などをお届けします。

ガシャポンのデパート

デパートみたいな幅広いラインナップが揃うカプセルトイ専門店。カプセルトイファンの日々のガシャ活（ガシャポンを楽しむためのあらゆる活動）を豊かにします。



NAMJATOWN

ナンジャタウン

4つの街区「Hugood!街区」「ドッキンガム広場」「福袋七丁目商店街」「ものけ番外地」で構成されている屋内型テーマパークです。



PLAY AREAS

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。



PAC-MAN™ & ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.



SPACE ATHLETIC
とるも

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、体験型のお遊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。

ハムリーズ

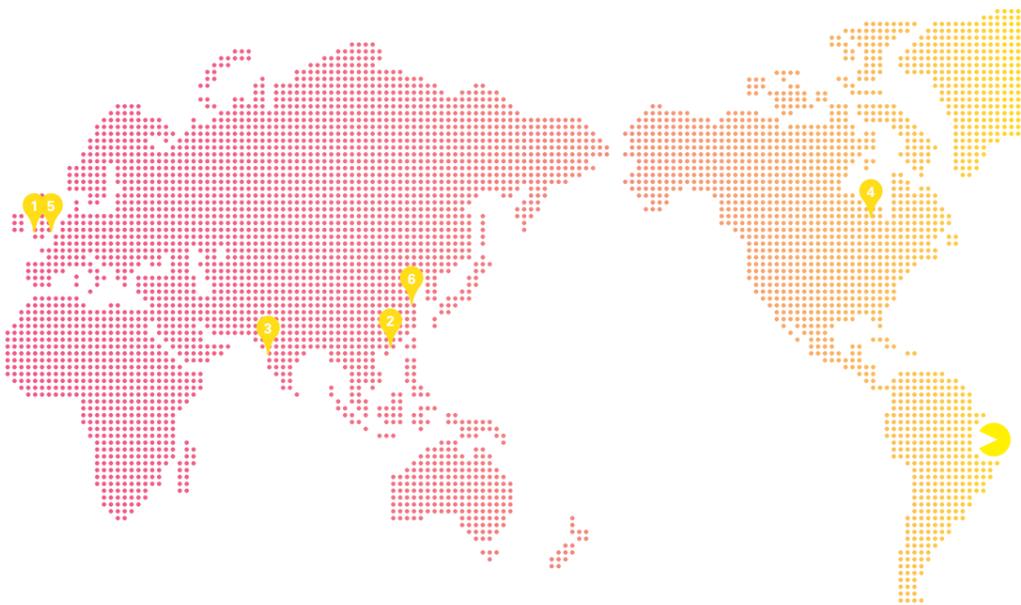
日本初進出となる英国発「世界最“幸”の遊べる玩具店」。バンダイナムコアミューズメントならではのコンテンツをハムリーズの世界観と融合させ、世界のハムリーズの中でも珍しい「体験価値」をお客さまにお届けします。



OVERSEAS

海外関連会社

リアルエンターテイン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。



1 NAMCO UK LTD.

代表取締役社長：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9店舗 / 16RS

イギリスにて直営店Fun Scape、ホリデーパークのアーケードエリアを運営しています。直営店はボウリングやアーケードの他にバー、レストラン、アドベンチャーゴルフなどを取りそろえた複合エンターテインメント施設です。今後は既存形態の出店に加えウォールクライミングなど新規事業の展開にも積極的に取り組み、ヨーロッパ市場での可能性を拡大してまいります。



2 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11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。



3 BANDAI NAMCO INDIA PRIVATE LTD.

Director & CEO：堀内 美康
 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2店舗

2015年6月に設立。現在ムンバイ、ナビムバイにファミリーエンターテインメントセンターを2店運営し、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。



4 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。



5 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

欧州中東アフリカ地域および、北米南米とその他のエリアにおいて、コインオペレーションのアーケードゲーム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、部品や景品の販売とともに、さまざまな規模のアミューズメントロケーションに対し、キャッシュレスサービスのシステムを提供しています。

6 万代南夢宮（上海）遊楽有限公司

(BANDAI NAMCO Amusement (SHANGHAI) CO.,LTD.)

董事長：岩屋口 治夫
 事業内容：リアルエンターテインメント施設の企画・運営

日本発IPの親和性も高い中国市場への事業参入を行います。まずは直営事業（インドアプレイマーケットなど）の上海出店を計画しており、その成功をもって非直営事業展開にも取り組んでいく予定です。将来的には中国最大、最先端市場である上海を足掛かりとして中国全土への展開を目指してまいります。

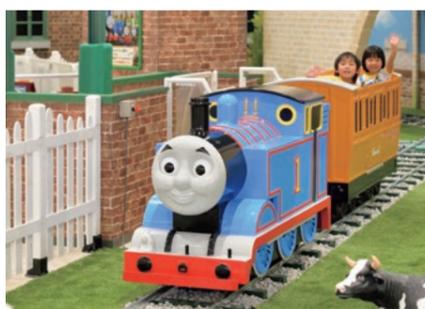


ASSOCIATED COMPANY 関連会社

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」や「アンパンマンカーニバル王国」など全国に23店舗展開しています。これからは全国のキッズ&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 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」および飲食店の企画運営など

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21機種のアトラクションをはじめ、昔懐かしの緑日、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。



株式会社バンダイナムコテクニカ

代表取締役社長：長谷川 琢也
 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、2017年4月に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。

※RS=レベニューシェア ※店舗数は2021年3月末現在

HISTORY バンダイナムコアミューズメントの歴史

1955年、百貨店屋上に設置した木馬2台から、ナムコは誕生しました。

以来、ナムコは60年代から70年代のビデオゲーム機の普及とともに成長し、80年代、「パックマン」が大ヒット。

時代に先駆けたさまざまな「遊び」を通して、人々の夢の創造に邁進してきました。

ここでは株式会社ナムコと、2006年以降のバンダイナムコグループのアミューズメント機器事業（のちのバンダイナムコアミューズメント）の歴史を振り返ります。

1955

有限会社中村製作所を東京・池上に設立。

横浜の百貨店屋上に木馬2台を設置し、アミューズメント事業を開始（資本金30万円）。



1957

本社事務所を東京・銀座に開設。娯楽機器販売を開始。

1959

株式会社中村製作所に組織変更（資本金500万）。

1963

東京・日本橋三越屋上に遊園施設「ロードウェイライド」を設置。

1970

東京都大田区矢口に矢口工場を設置。

ドライブシミュレーションゲーム「レーサー」を開発。

1977

株式会社ナムコに社名変更（資本金2億4000万円）。

ミラー投影型のガンシューティングゲーム機「シュータウェイ」を開発。

1978

潜水艦ゲーム「サブマリン」開発。

オリジナル業務用ゲーム機第1号「ジービー」登場。

1980

「パックマン」登場。



1985

新社屋（本社ビル・営業本部ビル）を東京・大田区に竣工。

1986

プライスマシン「スイートランド」登場。



1987

業界初の通信機能搭載ドライブゲーム「ファイナルラップ」開発。

1988

東京証券取引所市場第二部に上場（資本金55億5000万円）。

1989

アクションゲーム機「ワニワニパニック」を開発。



1990

「国際花と緑の博覧会」に大型遊園施設「ギャラクシアン3」「ドルアーガの塔」を出展営業。

1991

米国でのアミューズメント施設展開を開始。

1992

都市型テーマパーク「ナムコ・ワンダーエッグ」を開園。



1993

リアルタイム3次元システム「システム22」搭載のレースゲーム機「リッジレーサー」登場。

1994

3D対戦格闘ゲーム「鉄拳」登場。

1996

日本最大のビルイン型テーマパーク「ナムコ・ナンジャタウン」を東京・池袋にオープン。



2001

和太鼓リズムゲーム「太鼓の達人」が登場。

2004

ドライブゲーム「湾岸ミッドナイト マキシマムチューン」登場。

2005

株式会社バンダイと共同持株会社「株式会社バンダイナムコホールディングス」設立による経営統合を発表。

2006

旧ナムコ株式会社から、存続会社の「株式会社バンダイナムコゲームス」、新設分割の「株式会社ナムコ」としてそれぞれ新たにスタート。

業務用ゲーム「機動戦士ガンダム 戦場の絆」登場。



2008

（公財）実務技能検定協会が主催（文部科学省後援）する「サービス接遇実務検定」1級において、ナムコの従業員が「文部科学大臣賞」を受賞。

2013

世界初! 「ジャンプ」作品の世界観で遊べるテーマパーク「J-WORLD TOKYO」をオープン。

2016

株式会社バンダイナムコエンターテインメントの開発による最新の仮想現実（VR）技術を活用したエンターテインメント施設「VR ZONE Project i Can」をダイバーシティ東京プラザ（東京都）に期間限定でオープン。

2017

ナムコの創業者の中村雅哉が死去。（1月22日、享年91歳）

VRエンターテインメントのフラッグシップ施設、絶叫エンターテインメント「VR ZONE SHINJUKU（東京都）」を期間限定でオープン。



2018

アミューズメント施設の企画運営を行う株式会社ナムコに株式会社バンダイナムコエンターテインメントのアミューズメント機器事業部門を統合し株式会社バンダイナムコアミューズメントとしてスタート。

新感覚バラエティスポーツ施設「VS PARK」（大阪府）をオープン。

株式会社バンダイナムコアミューズメントラボを設立。

英国発・世界最“幸”の遊べる玩具店「ハムリーズ」を横浜と博多にオープン。

2019

万代南夢宮（上海）遊楽有限公司を設立。

2021

すべてのIPファンをターゲットにしたブランド「Hugood!（ハグッド）」を展開。

Fun For the Future! —

バンダイナムコのCSRは、楽しみながら、楽しい未来をつくる活動です。
 私たちの仕事は、一人ひとりの心の中に生まれた「夢・遊び・感動」のアイデアを、
 おおぜいの手でカタチにして、一人ひとりのお客さまの心に響かせること。
 そして、その「夢・遊び・感動」は人の心を癒し、励まし、世界にひろがることで、
 世の中を変えることも、未来を変えることもできるのだと信じています。
 バンダイナムコグループは「夢・遊び・感動」をお届けする企業として、
 地球環境や社会とのかかわりについて、“Fun For the Future!楽しみながら、楽しい未来へ。”
 を合言葉に、楽しみながら、社会とステークホルダーのよろこびにつながる活動を推進し、
 楽しい未来づくりに貢献していきたいと思えます。
 エンターテインメントが社会に対してできること、それは、心が心を響かせて楽しい未来をつくることです。

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、二重、三重のチェックを行っています。



02 環境配慮設計

「エコアミューズメント」の取り組み
 国内で販売する業務用ゲーム機を対象に「エコアミューズメント製品要求事項」を策定し、ガイドラインに設けられた7つの基準の中で、一定レベルをクリアした製品を「エコアミューズメント」と認定しています。また、認定製品には「エコラベル」を表示しています。



03 人材活用に 関する取り組み

来店されたお客さまに笑顔でお過ごしいただくため、自社での教育はもちろん、客観的な評価をいただくべく、「サービス接遇検定」資格取得を推進し、施設配属の全社員の取得率は90%以上となっています。
 また、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、アミューズメント施設配属社員の「AOU青少年アドバイザー」資格取得を推進し、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。
 (取得率はいずれも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



©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©SANYO BUSSAN CO.,LTD. ©BANDAI NAMCO Amusement Inc. 「海物語」は株式会社三洋物産の登録商標です。©BANDAI NAMCO Amusement Inc. ©創通・サンライズ ©2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. MAIN CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA ©SNK CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED. ©CAPCOM U.S.A., INC. ALL RIGHTS RESERVED. ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・MBS ©Michiharu Kusunoki/Kodansha Ltd. All rights reserved. ©BANDAI NAMCO Amusement Inc. The trademarks, copyrights and design rights in and associated with Lamborghini, Lamborghini with Bull and Shield Device are used under license from Automobili Lamborghini S.p.A., Italy All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, vehicles, models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners, and used with such permissions. ©Hamleys - 2020 - All rights reserved ©2020 Gullane (Thomas) Limited. ©HANAYASHIKI CO., Ltd. All Rights Reserved.