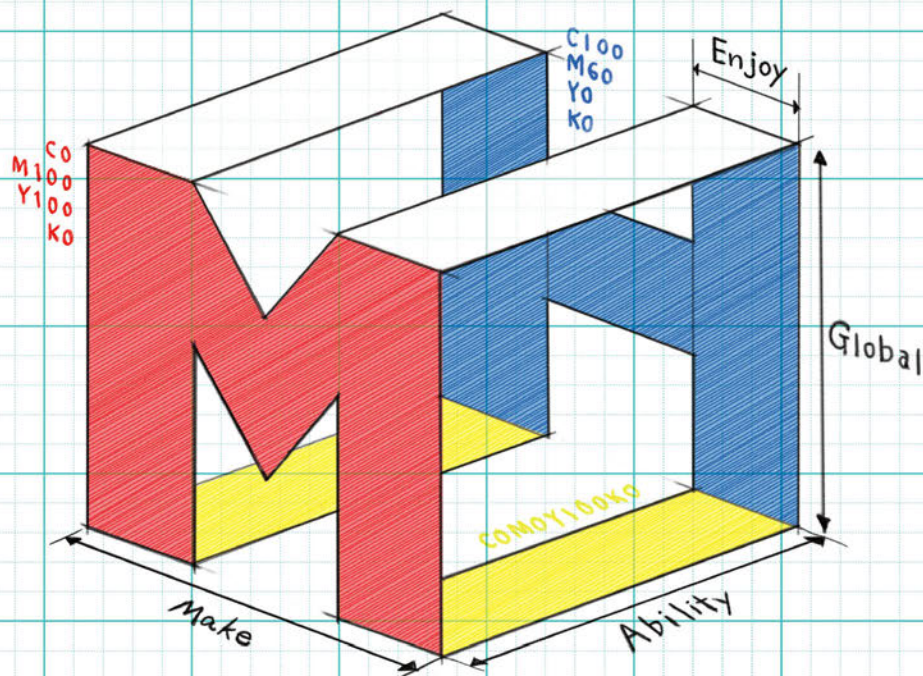


BANDAI NAMCO

Fun for All into the Future



MegaHouse 2026

経済産業省が主催する「新たな世界を切り開く玩具産業企業20選」において、メガハウスは幅広い世代に向けた商品・サービス展開が評価され、「多様なファン層の獲得」部門で選定されました。

MegaHouse was selected in the "Building a Diverse Fan Base" category of METI's inaugural "20 Toy Industry Companies Pioneering a New Era" initiative, in recognition of its product and service development for a wide range of generations.

MegaHouse在日本经济产业省主办的“开创新时代玩具产业企业20选”中，因面向各年龄层推出丰富的产品与服务而获得认可，入选“吸引多元粉丝群”类别。



CORPORATE PROFILE

VISION



好きを極めるファンクリエイト

自分たちの『好き』やユーザーの『好き』にとことん向き合って、商品・サービスをクリエイトする。
この考えはメガハウスの根本的な信念であり、常に我々の価値判断基準にして行動していきます。

株式会社メガハウス
代表取締役社長 佐藤明宏

Shaping the edge of what you and we like to create fun & fans

We work based on what we and user like thoroughly in all times and create from the scratch. This is our primary value to share, and all MegaHouse members own it as energy source while supporting decisions.

用热爱创造乐趣,以爱好聚合粉丝

我们忠于自己的“热爱和消费者的”爱好”致力于为顾客提供优质的产品和服务。这一理念既是MegaHouse的根本信念,也是我们在行动时始终贯彻的价值判断标准。

Akihiro Sato
President and CEO
MegaHouse Corporation

メガハウス バリュー

- 1.お客様から「期待される存在」
- 2.お取引先から「信頼される存在」
- 3.グループから「頼りにされる存在」
- 4.社会から「必要とされる存在」
- 5.家族から「いい会社だねと言われる存在」

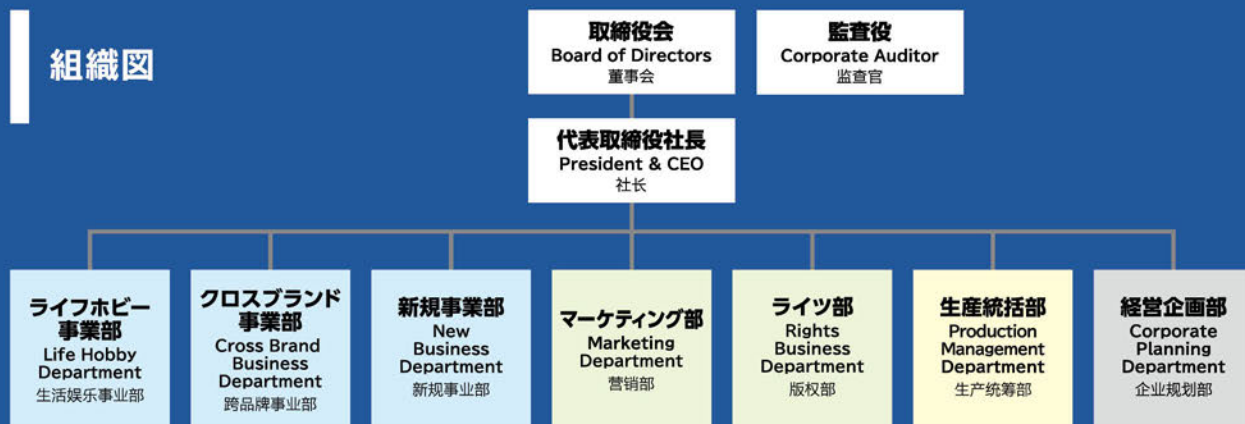
1. Thrill the customer.
2. Gaining trust of business partner.
3. To be relied upon by our Group.
4. Delight people around the world.
5. Family knows it's good to work at.

1. 值得被消费者期待的存在
2. 值得被商业伙伴信赖期待的存在
3. 值得被企业集团依靠的存在
4. 值得被社会需要的存在
5. 值得让员工家属称赞“好公司”的存在

VALUE

ORGANIZATION

組織図



サステナビリティへの取り組み

メガハウスは、持続可能な社会の実現に向けたサステナブルな活動を推進しています。

MegaHouse will continue to engage in sustainable activities to realize a sustainable society for all.

MegaHouse以实现可持续发展社会为目标，积极促进可持续发展活动。

ユニバーサルデザイン

表面に凹凸を施し手触りだけでも遊べる、ルービックキューブやオセロなどのユニバーサルデザイン商品を展開しています。そのオセロでユニバーサルデザインを学ぶことのできる小学生向けの教育プログラムを提供しています。



Universal Design for learning

We line up universal design products such as Rubik's Cube and Othello, which uneven surfaces enable players to play only with their hand feeling. We also provide the educational program of Othello for elementary students to learn universal design.

普遍意义上的设计

我们开发改良了魔方和黑白棋等广为人知的设计，通过在表面追加凹凸来实现仅凭触觉就能游玩的方式。同时还为小学生提供了一项教育计划，让他们通过游玩黑白棋来认知并接触到产品设计。

地球環境との共生

リサイクル素材で作られたルービックキューブを展開したり、一部商品のパッケージに燃焼時のCO2排出量を低減させるグリーンナノを配合しています。また、捨てずに遊べて開けやすいペットボトルキャップ「イッスンブロック」によるリサイクルを実現するプロダクトデザインを提案しています。



Ecological Design for Natural Environment

Our "Rubik's Cube Eco" is made of recycled materials, and also our packaging for some of the products contains Green Nano, which reduces CO2 emissions during incineration.

We are also introducing "Issun Block," a completely new design of plastic bottle cap that is easy to open and can be played afterwards. No need to throw away the bottle cap.

和地球共生

我们开发了一种由再生材料制成的魔方，同时在产品的包装中加入了绿色纳米材料，这种材料可以减少燃烧过程中的二氧化碳的排放。公司还提出了通过名为「Issun Block」的塑料瓶盖实现循环利用的产品设计，这种瓶盖便于把玩与打开，并且不会产生多余的垃圾。

SUSTAINABILITY

PRODUCTS

Life Hobby

ライフホビー事業部

「P.O.P」や「ヴァリアブルアクション」を始めとする
ハイクオリティなホビー商品や若いユーザー層に向けた
中価格帯のフィギュアシリーズ、そしてオリジナルデザインの
コレクションアイテム「MEGA CAT PROJECT」などを
ワールドワイドに展開しています。

We are globally expanding high-quality hobby products
such as "P.O.P" and "Variable Action,"
mid-priced figure series targeted at younger customers,
and original collectible items "MEGA CAT PROJECT."

我们正在面向全球推广高品质玩具模型产品。
如原创手办“MEGA CAT PROJECT”系列，
以及“P.O.P”和“Variable Action”等
面向年轻消费群体的中价位手办系列。



MEGA CAT PROJECT 鬼滅の刃 鬼滅の刃ニャンコ 招き猫ver. 春
MEGA CAT PROJECT Demon Slayer:
Kimetsu no Yaiba Demon Slayer Fortune Cats ver. 01



Portrait.Of.Pirates ワンピース “SA-MAXIMUM”
赤髪海賊団 大頭 赤髪のシャンクス 神遊。
Portrait.Of.Pirates ONE PIECE “SA-MAXIMUM”
Leader of Red Hair Pirates Red-Haired Shanks Kamusari



ヴァリアブルアクション Hi-SPEC 新世紀GPXサイバーフォーミュラ11 スーパーアスラダAKF-11
~35th Anniversary Color Edition~
Variable Action Hi-SPEC Future GPX Cyber Formula 11 Super Asurada AKF-11
~35th Anniversary Color Edition~



オカルティック
ソフビコレクション
TVアニメ『ダンダダン』
ターボババア(招き猫)
Occultic
Sofubi collection
TV Anime
“DAN DA DAN”
Turbo Granny
(Fortune Cat)

Melty Princess
無職転生
〜異世界行ったら本気だす〜
てのひら ロキシー
Melty Princess
Mushoku Tensei:
Jobless Reincarnation
Palm Size Roxy



G.E.M.シリーズ
銀魂 てのひら 銀さん
G.E.M. series
Gintama
Palm Size Gin san



MEGA CAT PROJECT ワンピース
おやすみニャンピースニャン!編
MEGA CAT PROJECT ONE PIECE
Good Night NyanPieNyan!

Lucrea
機動戦士ガンダム
45周年×初音ミク
初音ミク×
ウイングガンダムゼロ EW
Lucrea
Mobile Suit
Gundam
45th Anniversary X
Hatsune Miku X
Wing Gundam Zero EW



Ultimate Article 宇宙刑事ギャバン
Ultimate Article Space Sheriff Gavan



UA Monsters ゴジラ(2023)銀座強襲時イメージカラーVer.
UA Monsters GODZILLA (2023)
Image Color of Attacking Ginza Ver.



るかつぶ 呪術廻戦 虎杖悠仁 ver.2 Lookup: Jujutsu Kaisen - Yuji Itadori ver.2 (左)
 るかつぶ 呪術廻戦 乙骨憂太 ver.2 Lookup: Jujutsu Kaisen - Yuta Okkotsu ver.2 (右)



ルービックキューブ
 Rubik's Cube



チクタクバンバン
 Chikutaku Banban



オセロ
 Othello



とびマス
 ドラゴンボール
 Tobimas
 Dragon Ball



番犬ガオガオ
 GAOGAO



一頭買い!!特選 焼肉バズル -ウシ-
 KAITAI BEEF PUZZLE



ぬいっぽ 家庭教師ヒットマンREBORN!
 Nuippo: Katekyo Hitman Reborn!

Cross Brand

クロスブランド事業部

「るかつぶ」などのコレクション商品や、
 「オセロ」「ルービックキューブ」などの玩具商材を
 幅広いユーザーに提供。

また、品質・納期・コストを追求した「玩具菓子」や
 カプセル玩具などのODM事業など様々なニーズに応じた
 商品展開をしています。

We offer a variety of collection items such as
 "Lookup," as well as toys like Othello and
 Rubik's Cube for all ages.

We develop products to meet various needs,
 including ODM business,
 which focuses on quality, delivery time,
 and cost efficiency.

我们提供多种收藏玩具，如“Lookup”，
 以及黑白棋和魔方等适合所有年龄段的产品。
 除此之外，我们还开展了致力于品质、交期和成本的食玩、
 扭蛋系列等符合各方需求的ODM业务。

ODM商品 Original Design Manufacturing

(発売元: 株式会社バンダイ)

SMP[SHOKUGAN
 MODELING PROJECT]
 魔神合体 マジキング
 SMP[SHOKUGAN
 MODELING PROJECT]
 MAJIN GATTAI MAGI KING



機動戦士ガンダム
 GフレームFA 07
 MOBILE SUIT GUNDAM
 G FRAME FA 07



カプセルガーディアン3
 CAPSULE GUARDIAN3

チョコサブ
 たまごっち
 Choco Sup
 Tamagotchi





<https://www.megahouse.co.jp>

株式会社メガハウス MegaHouse Corporation



各線「秋葉原駅」JR電気街南口 徒歩6分
東京メトロ銀座線「末広町駅」出口3 徒歩3分
6-minute walk from Akihabara Station
(JR and other lines)
3-minute walk from Suehirocho Station
(Tokyo Metro Ginza Line)
秋葉原駅 (JR及其他线路), 步行6分钟
末広町站 (东京地铁銀座线), 步行3分钟

〒101-0021

東京都千代田区外神田三丁目13番8号 FTK秋葉原ビル

設立 1962年(昭和37年)3月2日

資本金 1,000万円

株主 株式会社バンダイ

事業内容 トイ、玩具菓子、フィギュア、一般ゲームなどの
企画・開発および製造・販売

売上高 156億円(2026年3月期)

社員数 123名(2026年3月期)

FTK Akihabara Bldg., 3-13-8 Sotokanda, Chiyoda-ku, Tokyo, Japan

Establishment: March 2, 1962

Capital: ¥10million

Shareholder: Bandai Co., Ltd. (100%)

Main Business: Planning, development, manufacturing, sales of
toys, candy toys, figures, and general games

Sales: 15.6billion (FY 2026.3)

Number of employees: 123 (FY 2026.3)

東京都千代田区外神田3丁目13-8 FTK秋葉原大楼

创建日期:1962年3月2日

資本金:1,000万日元

股东: Bandai Co., Ltd. (100%)

主要业务:玩具、食玩、手办、桌面游戏等的策划、开发以及生产、销售。

营业额:156亿日元(FY 2026.3)

员工人数:123名 (FY 2026.3)

