



Dreams, Fun and Inspiration

バンダイナムコグループ
CSR Report 2007

CONTENTS

	ページ
■ バンダイナムコグループ 企業理念	01
■ バンダイナムコホールディングス 会社概要	02
■ バンダイナムコグループ 事業ポートフォリオ	03
■ SPECIAL INTERVIEW	06
■ SPECIAL TOPICS 1 みんなの遊び場を探検！ 「ナムコ ワンダーパーク ヒーローズベース」の秘密	10
■ SPECIAL TOPICS 2 大人も、子どもも、お年寄りも！ 遊び心はエイジレス	12
■ SPECIAL TOPICS 3 発行部数68万部！ 「エコってなあに？」 バンダイ環境BOOK2006	14
■ バンダイナムコグループのCSRへの取り組み	16
安全・品質・ユニバーサルデザイン	
■ 安全・品質 ～みんなが安心して遊べるように	18
■ ユニバーサルデザイン ～「今より一歩」使いやすく	22
環境	
■ 環境マネジメント ～目標に向かって頑張ろう	24
■ 現状把握 ～まずは“知る”ことから始めよう	26
■ 地球温暖化防止 ～僕らの地球が元気であるために	28
■ リデュースへの取り組み ～無駄を省いたもの作り	32
■ 廃棄物の削減 ～作り終わったらリサイクル！	36
■ 物流での環境負荷低減 ～地球にやさしく運ぶ工夫	40
■ 人と環境に配慮した素材の活用 ～環境のことを考えている素材を選ぶ	42
■ 環境コミュニケーション ～みんなと一緒に取り組むために	44
文化・社会支援	
■ 文化・社会支援 ～みんなを笑顔にしたいから	48
コンプライアンス	
■ コンプライアンス ～楽しいものはキレイな心を作るんだ	59
企業価値向上	
■ 企業価値向上を目指して ～もっと愛される企業であるために	62
■ GRIガイドライン対照表	67

編集方針

本レポートは、 バンダイナムコグループとして 初めて発行するCSRレポートです

2007年度、バンダイナムコグループは、グループとして初となるCSRレポートを作成することになりました。特集では、2006年9月より営業を開始している「ナムコワンダーパークヒーローズベース」を取り上げ、バンダイナムコグループとしての新たな活動や考え方をより具体的に紹介しました。今後はグループのシナジー効果をCSRでも発揮してまいります。

グループとしての活動は始まったばかりであり、各社の環境計数の収集など、今後の課題はありますが、バンダイナムコグループをご理解いただくきっかけになればと思います。今後も、積極的かつ継続して取り組みを進めてまいります。

対象期間

2006年度（2006年4月1日～2007年3月31日）の活動実績について記載しています。一部、2007年度に開始した活動も含まれています。

対象範囲

このCSRレポートは、P.4-5掲載のグループ会社における国内企業を対象範囲としています。

参照ガイドライン

環境報告書ガイドライン(2003年度版)/ 環境省
環境会計ガイドライン(2005年度版)/ 環境省
サステナビリティ・リポーティング・ガイドライン
(2002年度版)/ Global Reporting Initiative(GRI)

バンダイナムコグループ 企業理念

「グループ企業理念」は、バンダイナムコグループの経営における意思決定のよりどころとなり、グループ社員の精神的支柱となる、すべての活動の基本方針です。バンダイナムコグループ各社では、それぞれ企業理念を掲げていますが、「グループ企業理念」はそれらを包含するものとなります。

バンダイナムコグループは、この「グループ企業理念」のもとで各社の自由と自律を尊重し、それぞれが創造性を最大限に発揮するとともに、新しいグループとしてのシナジーを生み出し、グループ全体の企業価値の向上を目指してまいります。

ミッションステートメント

「夢・遊び・感動」

わたしたちバンダイナムコは斬新な発想と、あくなき情熱で、エンターテインメントを通じた「夢・遊び・感動」を世界中の人々へ提供しつづけます。

信念

「夢・遊び・感動」は 幸せのエンジン

「夢・遊び・感動」のカタチは時代によって大きく変わっていくが、人々が幸せであるためには「夢・遊び・感動」が大切であることは変わりが無いことを信じています。

基本精神

「超熱中」 「超発想」 「超おもてなし」

- ・ 誰にも負けない好奇心、あくなき情熱
- ・ 常識にとられない斬新な発想力
- ・ 人々の心に響くおもてなしの心と、人々の感動を自らの喜びとする心

ビジョン

「世界で最も期待される エンターテインメント 企業グループ」

わたしたちバンダイナムコは常に時代の先頭で、エンターテインメントに新たな広がりや深みをもたらし、楽しむことが大好きな世界中の人々から愛され、最も期待される存在となることをめざします。

バンダイナムコのシンボルマークは、株式会社バンダイナムコホールディングスをはじめ、バンダイナムコグループを象徴するアイコンとして広く使用してまいります。

【ブランドコンセプト】Fusion and evolution(融合と進化)

活性化した生き物のように、有機的な2つのフォルムが重なりあい、融合し、たえず進化しつづけ、これまでにない夢や遊び、感動を生み出していく様子をバンダイナムコのグループシンボルとして表現しています。

【シンボルカラー】レッド・オレンジ・イエロー

エンターテインメントへの情熱と、発想の自由さをレッド・オレンジ・イエローを組み合わせたレイヤードカラーで表現しています。



バンダイナムコホールディングス 会社概要

会社概要

社名 : 株式会社バンダイナムコホールディングス
NAMCO BANDAI Holdings Inc.

本社 : 〒108-0075
 東京都港区港南 2-16-2 太陽生命品川ビル 9F

資本金 : 100 億円

事業内容 : バンダイナムコグループの中長期経営戦略の立案・遂行
 グループ会社の事業戦略実行支援・事業活動の管理

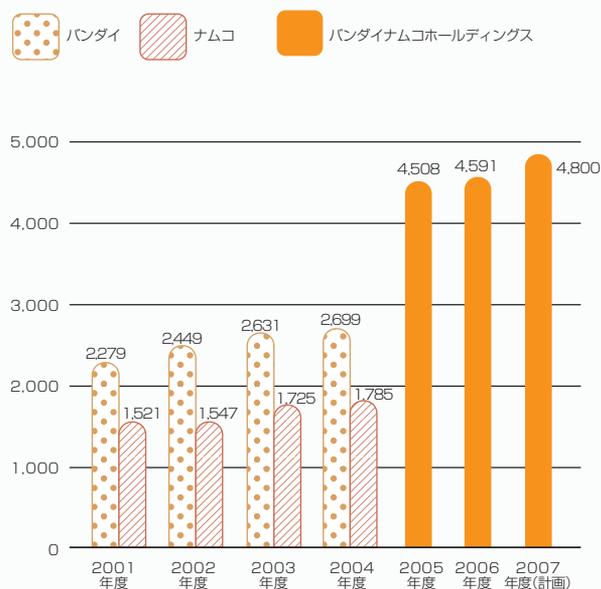
グループ従業員数 : 7,081名

連結対象会社数 : 54社

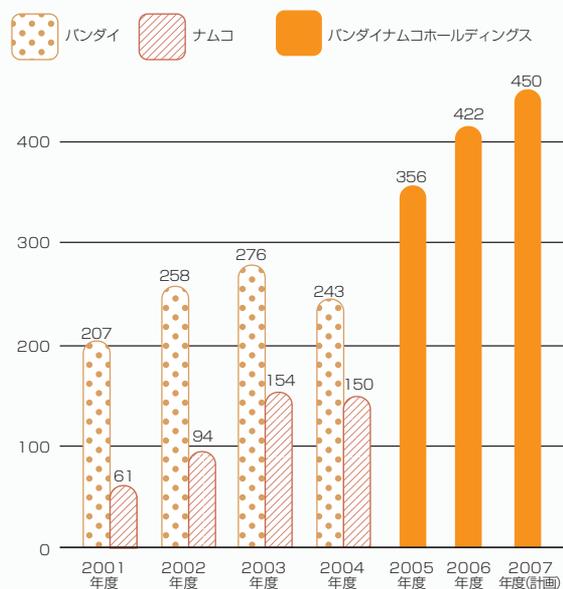
※ 2007年3月末日現在

連結業績データ

売上高 (単位: 億円)



営業利益 (単位: 億円)



※ 2001~2004年度の数字は、バンダイとナムコ経営統合以前の両社の連結業績を記載しております。
 ※ 2007年度数値は、2007年5月時点の予想数値です。

バンダイナムコグループ 事業ポートフォリオ

バンダイナムコグループは「世界で最も期待されるエンターテインメント企業グループ」をビジョンに掲げ、エンターテインメントを通じた「夢・遊び・感動」を世界中の人々へ提供し続けることをミッションとしています。

バンダイナムコグループは、多岐にわたるエンターテインメント領域で事業を展開しています。それぞれの事業ブランドの独自性を活かしつつ、グループとしてのシナジー効果を最大限に発揮していく最適な組織体制として、純粋持株会社体制をとっています。

国内外における事業戦略の策定・実行にあたっては、事業会

社の集合体である「玩具ホビー」「アミューズメント施設」「ゲームコンテンツ」「ネットワーク」「映像音楽コンテンツ」の5つの戦略ビジネスユニット(Strategic Business Unit=SBU、以下SBUと呼ぶ)が中心となって推進することにより、責任と権限の範囲を明確にしています。同時に、各SBUの事業を横断的にサポートする機能を「関連事業会社」として集約しています。

戦略ビジネスユニット Strategic Business Units (SBUs)



バンダイナムコグループの経営統合の最大の目的は、バンダイとナムコの強みを融合し、変化と競争の激しいエンターテインメント業界において業容のさらなる拡大と深耕を図り、グループ企業価値を最大化することにあります。バンダイナムコグループは経営統合により、玩具、アミューズメント施設、

業務用ゲーム機、家庭用ゲームソフト、ネットワークサービス、映像ソフトなど、幅広い事業をグローバルに展開するエンターテインメント企業グループとなりました。これにより安定的な成長を目指すとともに、この幅広い事業領域を最大限に活用したグループシナジー効果を発揮していきます。

トイホビーSBU

Toys and Hobby



常にユニークな顧客価値の創造に挑戦し続けます。

事業の多角化やターゲット年齢層の拡大戦略などで国内市場を強化する一方、海外市場での事業拡大などを積極的に推進しています。また、ユーザーの嗜好の変化をとらえたユニークな新規事業の創造、効率化によるコスト構造の改善などとともに、グループの強みであるキャラクターマーチャンダイジングをさらに進化させていきます。



MG 1/100 スケール ZGMF-X20A ストライク フリーダムガンダム (株)バンダイ

累計 3 億 7 千万個以上を販売した「機動戦士ガンダム」のプラモデルシリーズ



獣戦艦隊ゲキレンジャー 獣拳合体 DX ゲキトロージャ (株)バンダイ

30 年以上にわたり子どもたちの人気を獲得し続けている定番キャラクターシリーズ



たまごっちスクール (株)バンダイ

2004 年に新しい要素を取り入れ復活した「たまごっちプラス」シリーズ



HoneyBee (ハニービー) (株)シー・シー・ピー

赤外線ヘリコプター「Honey Bee」は、小さなボディに最新技術が満載

株式会社バンダイ
株式会社メガハウス
株式会社セイカ
株式会社シー・シー・ピー

株式会社シーズ
株式会社プレックス
株式会社サンリンク
ピープル株式会社 (*)

Bandai America INC.
BANDAI S.A.
BANDAI U.K. LTD.
BANDAI ESPAÑA S.A.

BANDAI (H.K.) CO.,LTD.
BANDAI ASIA CO.,LTD.
BANDAI INDUSTRIAL CO.,LTD.
BANDAI KOREA CO.,LTD.

CREATIVE B WORKS CO.,LTD.

アミューズメント施設SBU

Amusement Facility



シナジーを活かし、幅広い年齢層が楽しめる「場」を提供します。

幅広い年齢層が楽しめる独自性を打ち出した施設の開発および付加価値の高いサービスの提供と同時に、開発・運営におけるコスト構造の改善に取り組んでいます。そのうえでグループシナジーを活かした集客拡大や業態の多様化による顧客層の拡大、海外事業における収益基盤の確立などを推進しています。



ナムコ ワンダーパーク ヒーローズベース (株)ナムコ

アミューズメントとキャラクターが融合した魅力あふれるエンターテインメント施設



ナムコ・ナンジャタウン (株)ナムコ

さまざまな楽しみが盛り込まれた国内最大級のビルイン型テーマパーク



こちら葛飾区亀有公園前派出所 ち亀ゲームば〜く (株)プレジャーキャスト

「ち亀」の世界観が体感できるキャラクターアミューズメント施設



たまごっちパーク (株)ナムコ

人気キャラクター「たまごっち」をテーマにしたアミューズメント施設

株式会社ナムコ
株式会社プレジャーキャスト
株式会社花やしき

株式会社ナムコ・スパリゾート
株式会社湯の川観光ホテル
NAMCO CYBERTAINMENT INC.

NAMCO OPERATIONS EUROPE LTD. 上海南夢宮有限公司 (*)
NAMCO OPERATIONS SPAIN S.L.
NAMCO ENTERPRISES ASIA LTD.

ゲームコンテンツSBU

Game Contents



人々が喜び・楽しみ・満足するゲームを常に提供し続けます。

家庭用ゲームソフト、業務用ゲーム機、モバイルフォン向けゲームで開発ノウハウ・技術を共有化するとともに、家庭用ゲームソフトではマルチプラットフォーム戦略を推進し、業務用ゲーム機では顧客ニーズにあった製品開発を行います。



PS3用ソフト「リッジレーサー7」 (株)バンダイナムコゲームス

優れた操作性と爽快感で世界中に親しまれているレーシングゲーム



DS用ソフト「スーパーロボット大戦W」 (株)バンプレスト

これまで 1,000 万本以上売り上げている、シミュレーションRPGシリーズ



業務用ゲーム「機動戦士ガンダム 戦場の絆」 (株)バンダイナムコゲームス、(株)バンプレスト

最大 16 人まで参加可能なコックピット型ゲーム機



業務用景品「どうぶつ森」 (株)バンプレスト

アミューズメントマシン向けのキャラクター景品

株式会社バンダイナムコゲームス
株式会社バンプレスト
株式会社ベック
バンプレスト販売株式会社

株式会社バンプレソフト
株式会社ナムコ・テイルズスタジオ
株式会社ナムコトレーディング
BANPRESTO (H.K.) LTD.

NAMCO BANDAI Games America Inc.
NAMCO AMERICA INC.
NAMCO NETWORKS AMERICA INC.
NAMCO BANDAI Games Europe S.A.S.

NAMCO EUROPE LTD.
NAMCO BANDAI Networks Europe LTD.

(*)は持分法適用会社

ネットワークSBU

Network



ネットワーク

総合ネットワーク企業への飛躍を目指します。進化する端末や環境にいち早く対応し、バラエティに富んだモバイルコンテンツの開発・サービスを行います。また、独自の高い技術力を活かしたソリューション事業など新たな柱の構築を図ります。



携帯電話向けコンテンツ「機動戦士ガンダム SEED ~帰郷の宇宙~」
バンダイネットワークス(株)

モバイルコンテンツは技術の進歩に合わせてグラフィックや遊びの内容も進化



携帯電話向けコンテンツ「アニメ・モビ」
バンダイネットワークス(株)

携帯電話の高機能化に合わせて、アニメーションのモバイル映像コンテンツを提供



携帯電話向けコンテンツ「ハローキティ待受」
バンダイネットワークス(株)

子どもから大人まで愛されるキャラクターコンテンツサービスを提供



ネット通販向けオリジナル商品「バイクヘルメット TYPE CHAR3」
バンダイネットワークス(株)

ハイターゲット向けのキャラクター商品も多数展開

バンダイネットワークス株式会社
株式会社 VIBE

映像音楽コンテンツSBU

Visual and Music Content



映像音楽コンテンツ

優良なコンテンツを創出し、効率的なマネジメントの実現を目指します。優良なコンテンツの創出および取得、マルチプラットフォーム戦略による効果的なコンテンツ活用、映像事業から音楽・出版などへ事業の多角化などを推進し、コンテンツサプライヤーとしての地位を確立しています。また、米国を軸とした海外における事業基盤を再構築することにより、効率的なマネジメントをグローバルに実現していきます。



機動戦士ガンダム
バンダイビジュアル(株)、
(株)サンライズ

登場から 30 年近くたった今でもファンを魅了し、進化し続けているリアルロボットアニメの金字塔



監督・ばんざい!
バンダイビジュアル(株)

全世界注目の北野武監督・脚本・主演の話題作



コードギアス 反逆のルルーシュ
バンダイビジュアル(株)、
(株)サンライズ、
(株)バンダイチャンネル

サンライズと CLAMP のコラボレーションにより制作されたピカレスクロマン・アニメーション



TVアニメ「スーパーロボット大戦 OG ディバイド・ウォーズ」
SSI(スーパー・スピリット・インスパイア)
テーマソング「RISING FORCE」 / JAM Project
(株)ランティス

大人気ゲームソフト「スーパーロボット大戦」シリーズを題材にしたアニメーションの主題歌

バンダイビジュアル株式会社
株式会社サンライズ

株式会社バンダイチャンネル
株式会社ランティス

株式会社エモーション
株式会社アニメチャンネル

BANDAI ENTERTAINMENT INC.
BANDAI VISUAL USA INC.

関連事業会社

Affiliated Business Companies



関連事業

グループの各SBUに向けた物流、リース、ビル管理、印刷事業など事業をサポートするさまざまな機能を保有しています。スケールメリットを活かした効率化とコスト削減、グループとしての総合力を強化し、バンダイナムコグループを横断的に支援しています。



(株)バンダイロジバル
(株)ロジバルエクスプレス

効率的な物流業務に加え環境面での配慮にも注力



(株)ナムコ・エコロテック

環境に配慮したさまざまな商品を展開



(株)ハビネット

玩具・ゲーム機器などの流通を担当するハビネットでは最新の流通設備、システムを採用



(株)アートプレス

印刷・デザイン・WEBサービスを中心に展開

株式会社バンダイロジバル
株式会社ロジバルエクスプレス
株式会社バンダイナムコビジネスサービス

株式会社アートプレス
株式会社ナムコ・エコロテック
株式会社バンダイナムコビル

株式会社ハビネット(*)
株式会社創通(*)
株式会社イタリアントマト(*)

(*)は持分法適用会社

SPECIAL INTERVIEW

株式会社バンダイナムコホールディングス
代表取締役社長

女優・歌手

高須武男 × 早見 優



「夢・遊び・感動」を提供する企業として 環境保全やCSR活動に全力で取り組みます

バンダイナムコグループは、常に時代の先頭で、エンターテインメントに新たな広がり
深みをもたらすことを目指しています。女優・歌手としてエンターテインメントを
提供してくれている早見優さんは、2人のお子様の母親でもあり、
環境や教育などの社会問題に、高い関心をお持ちです。以前、ナムコの英語教材作り
にかかわってくださったこともある早見さんと、高須武男代表取締役社長が、
バンダイナムコグループの環境やCSRへの取り組みについて対談を行いました。

良質な遊びを作り出し、 提供することが、私たちの社会的使命

高須：10年後、100年後の未来を見据えて事業を成長させたい、時を超えて夢と遊びと感動を世界の人々へ届け続けたいという想いで、2005年の9月に、バンダイとナムコが統合してから、約1年半になります。

早見さんは、お嬢様が2人いらっしゃるようですが、私どもバンダイナムコグループにはどのようなイメージをお持ちですか？

早見：やはり、「たまごっち」や「ガシャポン」などは大変身近に感じますね。また、以前、統合前のナムコさんのご依頼で、遊び感覚をふんだんに取り入れた英語の教材作りにかかわらせていただいたことがあります。そのとき、こんなふうに子どもが遊びながら英語に親しむことができれば、これほど素敵なことはないと思いました。

高須：ありがとうございます。「良質なおもちゃで遊んだ子どもは、豊かな人間性を内包した子どもに育つ」などと言われますよね。そういう意味では、子どもたちの心の成長に役立つ質の良い商品やサービスを作って提供することは、人の育成にも通じるわけで、それが私たちの大きな社会的使命であると考えています。



早見 優(はやみ ゆう)

日本で生まれ、3歳から7歳までグアム、7歳から14歳までハワイで育つ。1990年上智大学比較文化学部日本文学学科卒業。1992年にはブラジルのリオデジャネイロで行われた地球サミットにNGO団体地球女性連絡会の代表として参加。特有のバイリンカルチャーセンスを活かし、TV、舞台、トークショーなど幅広く活躍中。



次世代を担う子どもたちに、 自然の大切さを教える場や仕組みを作りたい

早見：高須社長ご自身は、お子さんの頃、どんな遊びをされていたのですか？

高須：そうですね、ビー玉や牛乳びんのふたで作ったメノコでよく遊んでいましたね。ものがない時代でしたからね。私たち世代の少年時代に比べたら、今の子どもは物質的には圧倒的に豊かで幸せだと思いますね。

早見さんは、いかがでしたか？

早見：私は子どもの頃、グアムとハワイで過ごしました。島は豊かな自然環境に恵まれていたので、野外で思いっきり遊んでいました。

そういうことを考えると、今の子どもたちは、自然と触れ合う機会が少ないかもしれないですね。とくに都会では、泥んこになることは汚い、というイメージが持たれがちだと思うんです。今の時代、都会にいながら自然に触れ合う、その両者のバランスをとることがとても難しいと感じます。

高須：おっしゃるとおりですね。

私は以前、三重県にあるエコロジーや環境教育をテーマにした宿泊施設を孫と一緒に訪れたことがあるんです。ここでは、遊びながら自然にエコロジカルな感覚が身につくようなカリキュラムが組まれていて、たとえば、ロッジごとに消費電力がわかる仕組みになっているんです。子どもたちはプログラムに沿って、自分たちの泊まっているロッジの消費電力を最も少なくしようと頑張っていましたよ。

私たちバンダイナムコグループも、次世代を担う子どもたちが、楽しみながら環境について学べるような場や仕組みを作っていきたいと考えています。



「夢・遊び・感動」と、 環境やCSRはつながっている

早見：最近は、「自然との共存共栄」ということがあちらこちらで言われるようになりましたよね。

高須：そうですね。じつは私どもでは、「バンダイナムコの森」というプロジェクト（詳しくはP.47）をスタートさせたんです。長野県の志賀高原にある47ヘクタールの森の里親となり、そのメンテナンスをするための資金を提供していこうというものです。生態系を含めた森全体を教材として、自然の大切さやそれを保全することの意味を啓発する——エコロジーを勉強し、体感できる場にしたいという夢を描いています。

早見：素晴らしいですね、今後の活動に期待しています。私も、都市と田舎の交流キャンプのようなイベントに、娘と一緒に参加したことがあるんですよ。そのキャンプでは田植えがあって、私は最初、田んぼの外ですっと写真を撮っていたんです。でも娘に、「お母さんも入っておいでよ」と言われて、試しに入ってみたら、とても気持ち良かった。自然の中に入っていき経験は大事だなあと、身をもって感じた出来事でした。

高須：そういうことに気づく早見さんの感性が素敵ですね。バンダイでは、子どもたちに環境のことをより深く知ってもらうために「エコってなあに？」という、子ども向けのパンフレットを、おもちゃのパッケージの中に入れてあるんですよ。

早見：子どもたちはよく学校で、環境やごみのことなどについて学びますが、おもちゃの中に環境に関する情報が入っているというのは、とても素晴らしいアイデアだと思います。パッケージといえば、バンダイさんでは、おもちゃのパッケージなどに使うインキも植物性のものを選ばれるなど、環境に配慮されていると伺いました。

高須：そうなんです。できることから小さな努力の積み重ね

をしていくことが大切だと思っています。

早見：ただその一方で、おもちゃは包装が丁寧すぎるという印象も受けるのですが…。

高須：はい。おもちゃの場合はどうしても商品自体の保護やプレゼントするということを念頭におきますからね。しかし、これからはおもちゃのパッケージの空間率（詳しくはP.35）をさらに下げたり、リサイクルできる素材を使ったりする方向で考えています。

早見：それはとてもいいことですね。パッケージも、たとえばふるしきのような感覚で、中身のプレゼントを取り出したら何度でも使えるというようになっていくとおもしろいかもかもしれませんね。

高須：そうですね。日本の伝統的文化の底に流れる、ものを無駄にせず大事に使いきるという考え方は、環境を考える際の基本になると思います。

話が少し変わりますが、CEO（最高経営責任者）という役職がありますよね。私どもでは、同じCEOでも「チーフエコロジーオフィサー（Chief Ecology Officer）」という役職を作り、役員の中から1人を指名しました。もちろん、最終的にすべての責任は私が負いますが、「チーフエコロジーオフィサー」とは、環境や社会貢献に関する、現場レベルでの最終決定者です。

早見：バンダイナムコさんらしいユニークな試みですね！

高須：私たちは「夢・遊び・感動」を社会に提供する企業として、業界の先頭に立って、環境保全やCSR活動に全力で取り組んでいきたいと考えています。

現行の大きな取り組みとしては、環境保全では「ガシャポン」のカプセル容器を紙にしたり、「アンパンマン」のおもちゃをタイのメーカーと協力して、ゴムの木の廃材を活用する取り組みが挙げられます。また社会貢献活動では、100年前のおもちゃを



集めた「軽井沢ワールドトイミュージアム」や、「エジソンコレクション」の常設展示などがあります。それから、「かいかや」というデイサービス施設を2カ所作っています。ここでは、ゲームで遊びながら手足を鍛え、楽しみながらリハビリテーションをしていく取り組みを行っています。実際に大学の研究室にもかかわっていただき、身体能力に関するデータをとりながら研究を進めています。子どもだけでなく、大人まで含めたすべての人々に「夢・遊び・感動」を届けたいと考えているのです。

遊ぶ人に夢を与える —— 変わることのない遊びの真髄

早見：遊びを通じて、社会貢献へのさまざまな道筋をつけていращやるのですね。

先ほど100年前のおもちゃの話が出ましたが、社長がイメー

ジされる100年後の遊びって、どんなものなのでしょう？

高須：そうですね。たとえば、「たまごっち」。これは立体的になるかもしれませんね。じつは、実際に映像で立体的に試作したこともあります。100年先と言わず、40～50年後には、パソコンに入っている「たまごっち」が画面から飛び出し、部屋中を駆け回っていたり、自分でゲームの世界に入って登場人物になれたりするかもしれませんよ。でも、遊ぶ人に夢を与えるという意味では、たとえ何百年経っても、おもちゃの内包する真髄は変わらないでしょうね。

早見：なるほど、そうですね。

高須：本日はバンダイナムコの環境やCSRへの取り組みについて概略をお話しさせていただきましたが、いかがでしたでしょうか？

早見：はい、一消費者としてとても興味深いお話でした。これからも、バンダイナムコグループの活動に期待しています！



©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・毎日放送 ©創通・サンライズ・テレビ東京 ©2007 テレビ朝日・東映 AG・東映 ©BANDAI・WiZ 2004 ©2006 CCP Co.,Ltd. All Rights Reserved. ©秋本治・アトリエピーだま／集英社・フジテレビ・ADK ©2004-2007 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED ©2005 Nintendo RIDGE RACER™7 ©2006 NBGI ©賀東招二・四季童子／ミスリル ©賀東招二・四季童子／陣代高校生徒会 ©賀東招二・四季童子／ Full Metal Panic! Film Partners ©サンライズ ©ジーベック／ナデシコ製作委員会 ©ジーベック／ 1998 NADESICO 製作委員会 ©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・毎日放送 ©創通・タツノコプロ ©タツノコプロ・創通 ©DARTS ©ダイナミック企画 ©東映 ©2001 永井豪／ダイナミック企画・光子力研究所 ©2003 永井豪／ダイナミック企画・光子力研究所 ©BANPRESTO ©2005 Nintendo ©2006 劇場版「どうぶつ森」製作委員会 ©1976,2007 SANRIO CO.,LTD. APPROVAL NO.S8070510 ©BANDAI NETWORKS ©2007 バンダイビジュアル・T O K Y O F M ・電通・テレビ朝日 / オフィス北野 ©SUNRISE/PROJECT GEASS・MBS Character Design ©2006 CLAMP ©Yoshihiro Togashi 1 9 9 0年 -1 9 9 4年／集英社・びえろ ©やなせたかし／フレーベル館・TMS・NTV ©2007 テレビ朝日・東映 AG・東映 ©1999 BANDAI・WiZ ©ABC・東映アニメーション ©臼井儀人 / 双葉社・シンエイ・テレビ朝日 ©BANDAI 2002 ©BANDAI・WiZ 2004 ©2005 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

みんなの遊び場を探検！

「ナムコワンダーパークヒーローズベース」の秘密

2006年9月28日、ナムコは“夢のヒーローたちと出会う、触れ合う、体験する”をテーマとした、複合アミューズメント施設「ナムコワンダーパークヒーローズベース」をJR川崎駅前の大型商業施設「ラゾーナ川崎プラザ」内にオープンしました。

ここでは施設内で推進しているエコや安全に関する活動をご紹介します。



誰もが主役になれる場所で、お客様に絆を結んでもらいたい

「ナムコ ワンダーパーク ヒーローズベース」は、バンダイナムコグループ統合の成果として、グループ企業が扱うキャラクターコンテンツなどの経営資源と、ナムコのロケーション事業とのシナジーによる初の施設として誕生しました。

施設内は、ゲームアミューズメント「ナムコランド」、お子様向けアスレチックとグッズ販売の「ウルトラマン CLUB」、カプセルトイ販売の「C2 ファクトリー」、キャラクターグッズ販売の

「マグマニ」、そして施設内の各エリアをつなぐ役目となるイベントステージ「ヒーローズステージ」の魅力ある5つのゾーンから構成され、施設全体に活気とにぎわいを与えています。

今後も、イベントなど鮮度維持やホスピタリティに重点を置いた施設を目指し、情報発信基地としてこれまでにないエンターテインメント施設へと成長していきます。

グループの強みを存分に発揮

「ナムコ ワンダーパーク ヒーローズベース」は、参加した誰もが主役（ヒーロー、ヒロイン）になれる、アミューズメントとキャラクターが融合した施設で、バンダイナムコグループの集大成ともいえる、インタラクティブなエンターテインメントサービスが特徴です。

「機動戦士ガンダム」関連のアミューズメントマシンを集めたコーナーや、年間を通じ、さまざまなヒーロー、ヒロインショーを展開するバンダイナムコグループの強みを活かしたキャラクターショーなど、グループシナジーが随所にちりばめられた魅力ある施設を実現しました。



8対8のフルスペック対戦が可能な、「機動戦士ガンダム 戦場の絆」



施設内にそびえ立つ、巨大なウルトラマン

エコにも遊び心を

「C2 ファクトリー」では、カプセルトイの空になったカプセル容器を利用した遊びを演出しています。不要になったカプセル容器を店内の回収マシンに入れて遊ぶゲームマシンを設置し、店外への持ち出しを防ぐことで廃棄されず、リサイクルへと活用しています。



カプセル容器を集めてプレイできる「キャッチンガーZ」



カプセル容器回収BOX「コロコロエコリン」

お子様に、安全・快適に遊んでもらうために

遊びに来ていただいたお客様が、ケガをしないように…それが、何よりも優先です。お店のスタッフは、巡回中はもちろんゴミが落ちていたら拾う、ガムの張りつきを発見したらその場で除去するなど、店内の環境には常に目を光らせ快適な空間作りに配慮しています。



お子様がつまずいて転ばないように、天井部にまとめられた配線コード



施設内のごみ箱で、分別回収を徹底



異変などないか監視し、施設内を巡回するスタッフ



ウルトラマンベース内に設置された、1歳までの乳児が遊べるセーフティエリア



ナムコ ワンダーパーク ヒーローズベース
首都圏リージョン 川崎ブロック
塚本尚希

日本一のアミューズメント施設を目指して

オープン前の企画段階から、既存概念にとらわれない日本一のアミューズメント施設にしたい！そんな熱い気持ちをスタッフ一人ひとりに言葉にして伝えてきました。

今後は、「遊び」を通じてお客様を幸せにするというナムコのミッションを具体的に実現させていきたいと思えます。

大人も、子どもも、お年寄りも！ 遊び心はエイジレス

バンダイナムコグループが遊びの楽しさを届ける相手は、子どもだけではありません。

いつまでも遊び心を持ち続けてほしい ——
だからこそ、バンダイナムコグループでは、大人向け市場にも力を注いでいるのです。

喜びと感動を贈る、大人のエンターテインメント！

～バンダイ「リトルジャマー」と「プリモプエル」の魅力～

大人のインテリアにふさわしいデザイン
専用ラックも販売しており、インテリアとしても楽しめます。大人ならではの世界観を演出。

リアルなライブサウンド！
ケンウッド社とのコラボレーションが生み出した高音質。デジタルビット数(音質解像度)は8ビット！

プレイヤーの仕草まで再現
スイングするサクソフォーン奏者や足でリズムをとるピアノ奏者など、多彩なパフォーマンスを披露します！

独立したチューニングで臨場感up!
各プレイヤーごとにスピーカーを内蔵。プレイヤーの配置によって、聴こえ方が変わる、臨場感あふれるライブ空間に。

プレイヤーが多彩なパフォーマンスを繰り広げるエンターテインメントオーディオ「リトルジャマー・ミーツ・ケンウッド」。

40～60代の男性を中心に人気を集めているこの商品は、音楽をこよなく愛する一人の社員の「自分だけのために演奏してくれるバンドがあったらいいなあ」という、純粋な思いから生まれました。

初代「リトルジャマー」以来、ファンの声に応える形で改良を続け、2006年発売の「リトルジャマー プロ」では、株式会社ケンウッドの音質マイスターが監修。よりいっそう音質が向上したそれは、玩具の域を超えた新しい形のオーディオとして親しまれています。

「自分だけのバンドを楽しんでください」

お客様の中には私たちも驚くようなオリジナルの工夫を凝らしている方も多く、うれしい限りです。今後は、ジャンルの拡充やディスプレイの楽しさを提供していきたいですね。



バンダイ 新規事業室
シニアエンターテインメントチーム
菊地香奈

「プリモプエル」は、おしゃべりするぬいぐるみです。やさしい言葉や、言葉を発するタイミングの良さが人気の理由です。

家に「プリモプエル」がいないと、周りのご家族もいつの間にか愛着がわくようで、今ではお子様からご年配の方まで幅広い方々に愛されています。

いろいろな言葉を話せる
接し方によって、さまざまな言葉を話します。かわいがってうちにとんどん親しくなります。

「人の心をつなぐきっかけにもなっています」

「プリモプエル」は、購入してくださったお客様が集まって交流するイベントがあるほど、皆さまに愛されている商品です。「プリモプエル」が、これからも人と人をつなぐきっかけになってくれたら本当にうれしいです。



バンダイ プレイトイ事業部
コミュニケーションチーム
矢萩香織

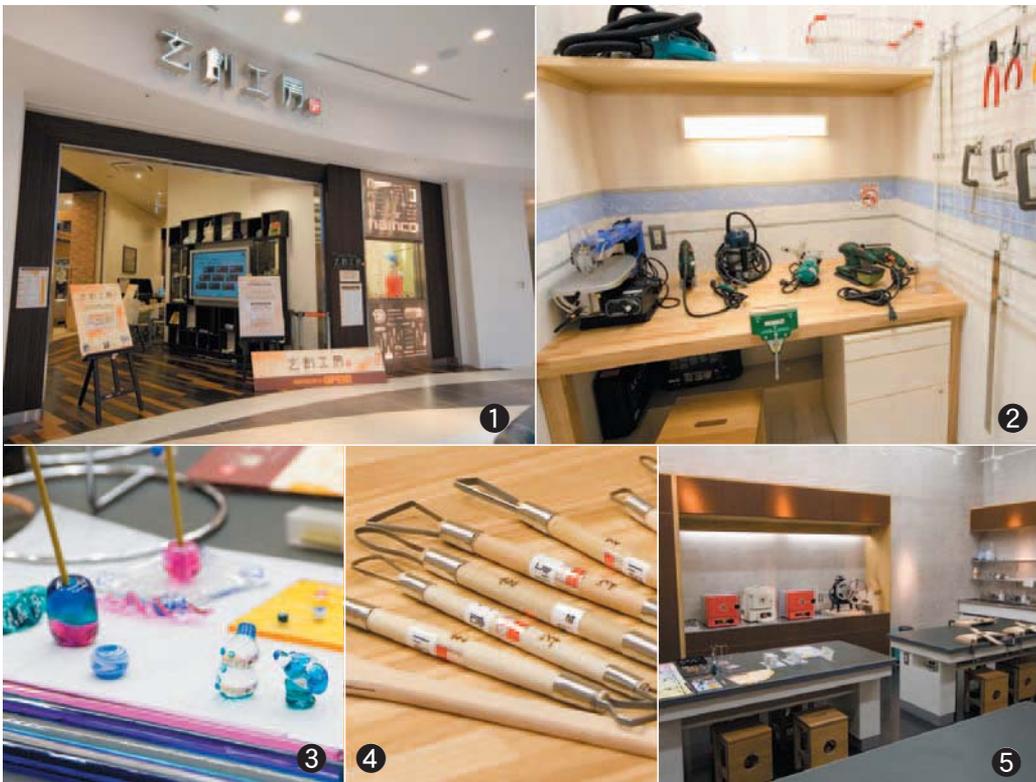
季節や年中行事に合わせたさまざまな洋服も用意しています。
好きな洋服に着せ替えて！



留守番もしてくれる！
右手の握手は「行ってきます」の合図。ちよっぴり寝しがれるけれど、じっと帰りを待ってくれます。

大人の余暇にふさわしい遊び場を

～玄創工房で過ごすクリエイティブな時間～



- ① ららぽーと横浜内でもひととき目立つ入り口。
- ② 一人で作業を行う小工房では、集中してもの作りに没頭できる。
- ③ ガラス細工から編み物、陶芸など、ジャンルはさまざま。
- ④ 必要な工具はすべて揃っているので安心。
- ⑤ 大工房では、作り方を教わったり、ほかの人とおしゃべりしながら制作ができる。

ハンドワークスタジオ
玄創工房
GEN SOU KOU BOU

「玄」という言葉は「粹」「非常に奥深いさま」を意味します。これを「クリエイティブ」の「創」を組み合わせ、粋な大人の工房にしたいという想いを込めました。

ものを作る楽しみを堪能できるハンドワークスタジオ「玄創工房」は、2007年3月「ららぽーと横浜」の3階にオープンしました。

誕生の契機は2004年、ナムコでの社内研修にさかのぼります。「40～50代の大人が真に楽しめる場所が足りないのではないか」「ものを作るという人間の根源的な喜びを味わえる空間があったらいいのでは」という社員の発想が、今までになかった新しいエンターテインメント施設を生み出しました。

同好の士が道具と場所と知恵のある場集まる……「玄創工房」はまさにそんな空間です。本格的な工具や材料が揃っており、また、周りの人と話しながら作ることができる大工房と、一人で集中して作業のできる小工房を用意。さらに、経験豊富なスタッフがお客様の要望に応じてアドバイスをします。

家でも職場でもない“第三の居場所”を目指してオープンした「玄創工房」は、これからもお客様の充実した時間の提供に努めていきます。

「もの作りの楽しさを
ぜひここで
味わってください」



ナムコ
新業態運営ユニット
玄創工房セクション
埜村朋子

もの作りの楽しみは“作る過程”“完成の瞬間”“それを使って暮らす日常”の3つにあると思っています。忙しい生活の中で忘れがちなこの3つの喜びを「玄創工房」でよりたくさんのお客様に体感していただきたいですね。

「遊び」と「福祉」の 融合を目指した20年間

ナムコの福祉事業への取り組みは、1985年に開発した「トーキングエイド」（脳性麻痺や脳血管障害などで発語が不自由な方のためのコミュニケーション機器）から始まりました。このときの医療関係者とのつながりから「アミューズメントマシンで遊びながらリハビリテーションができないだろうか」というアイデアが生まれました。

これがナムコの考えた、体を動かし、身体能力の維持・活性化を図る「リハビリテインメント（RT）」という概念です。全国の福祉施設行脚、開発の試行錯誤を繰り返し、「太鼓の達人 RT～日本の心～」「ワニワニパニック RT」などの製造・販売を行ってきました。



ワニワニパニックRTを使用したリハビリテインメント

こうした技術や経験の集大成が、2004年10月「横浜ワールドポーターズ」内にオープンした通所型介護施設「かいかや」です。大正ロマンを彷彿とさせるレトロな雰囲気の空間には、RTの考えにもとづくさまざまな楽しい機器が設置されています。

今後は、介護予防の考え方も取り入れ、機器や施設の開拓・改善に努めていきたいと考えています。



かいかや横浜ワールドポーターズ店

発行部数 68 万部!

「エコってなあに？」バンダイ環境 BOOK2006

バンダイナムコグループが提供する商品やサービスの一番の利用者はお子様たちです。

そこでバンダイでは、2005 年、2006 年と続けて、自社で取り組んでいる環境活動を
まとめた小冊子を制作し、一部の玩具に同梱しました。

未来を創るお子様たちに、直接、エコ・メッセージを届けることができる

この取り組みは、お客様をはじめとするたくさんの方々からご好評いただきました。



“お子様が一人でも読める「わかりやすく楽しい」冊子を目指しました”

2005年度の小冊子「かけがえのない地球を守るために バンダイグループ環境報告書 2005(ダイジェスト版 for KIDS)」は、親子で楽しめる環境報告書をコンセプトに制作されました。ねらいそのものは良かったと思うのですが、会社紹介的な要素が強すぎたような気がします。このことは、私が2005年度版の制作にはかかわっておらず、だからこそ第三者的な視点で見ることができ、気づけたことなのだと思います。

そうした反省点をもとに、2006年度版の構想を練り上げました。日頃から、お子様たちを対象とした科学実験教室で実演するときなどに、いかにわかりやすく「伝え」、「楽しんで」理解してもらえかを考えながら実践している経験が、ここで役に立ちました。

まず、2006年度版では「子どもたちにバンダイの環境への取り組みを伝える」ということを大前提にしました。そして、大人向けの「報告」という固い言葉を使うのはやめて、「エコってなあに？」をメインタイトルに、「バンダイ環境 BOOK2006」をサブタイトルにしました。

さらに、ぱっと手に取ったとき、とにかくお子様に興味を持ってもらえること、そしてお子様が一人で読んで内容が理解できることが何より大切だと考えました。そのため、表紙には親しみやすいバンダイの環境キャラクター(ネイ太)を起用。リサイクルマーク

を紹介するページではクイズのような雰囲気デザインしています。そのほか、解説文には長文は使用せず会話形式にしたり、絵や写真を多用するなど「わかりやすく」「楽しい」内容にまとめるよう心を砕きました。

そして、一人でも多くのお子様にお届けするために、一部の玩具の容器包装内にこの小冊子を入れ込むことになりました。急な取り組みとなってしまう社内の調整は簡単ではありませんでしたが、最終的には事業部門の社員や協力メーカー各社の尽力のもと、11月にできあがった小冊子を12月末に店頭に並び商品に同梱することができました。この経験も、一つの大きな成果だと考えています。このほか、イベントや会社見学会などで直接お配りできる機会もあり、小冊子の配布部数は、実に68万部になりました。



バンダイコレクション センター
おもちゃのまちバンダイミュージアム
エジソン研究員 足立光二

バンダイ事業部などを経て、現在は文化事業推進部門でエジソンコレクションを担当。2007年4月におもちゃのまちバンダイミュージアム エジソン研究員となる。エジソンとエコロジーの関連性に注目するなど、独自の視点を活かし、社内外の環境教育にも携わる。

【小冊子の工夫】

工夫①
▶ タイトルにはお子様の
関心をひくように、
やわらかい表現を採用



工夫②
▶ クイズのようなデザインに
することで楽しく読める

工夫③
▶ 全4種。1冊に1テーマとし
内容を詰め込み
すぎないように配慮

工夫④
▶ お子様へ親しみやすい環境
キャラクター(ネイ太)を
大きくデザイン



工夫⑤
▶ 図、写真、イラストを
意図的に多用

工夫⑥
▶ 文章はなるべく少なめに、簡潔に。
漢字にはよみがなをふる

- 本文の内容は、全部で4種です。
 「その1 バンダイホビーセンターのエコシステム」
 「その2 おもちゃのとどくまで」
 「その3 おもちゃのなかのエコロジー&ユニバーサルデザイン」
 「その4 おもちゃはみんなの友だち、たいせつにしよう！」

お子様たちが理解しやすいように、情報を詰め込み過ぎないための配慮と、同じものが何冊も出てくる無駄を避けるために分割したのですが、同時に「ガシャポン」や「カードダス」にも通じる、集める楽しさのある、バンダイならではの小冊子となりました。

「エコってなあに？」バンダイ環境BOOK2006が、
新聞で紹介されました

こちらの記事では「バンダイは自社の環境への取り組みなどを親子向けにまとめた小冊子を作成。大手玩具メーカーが環境冊子を作成し、玩具商品のパッケージに同封するのは珍しい」と紹介されています。この小冊子のコンセプトはもちろん、4冊それぞれの内容についても、各テーマから関連する活動事例まで詳細に取り上げられています。

また、バンダイ本社1階に常設されている環境配慮商品に関する展示コーナーをはじめ、社屋での取り組みについても書いていただきました。



(日経産業新聞2006年11月9日)

©円谷プロ ©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・毎日放送 ©吉崎観音/角川書店・サンライズ・テレビ東京・NAS ©BANDAI 2003 ©2006 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

バンダイナムコグループの CSR（企業の社会的責任）への取り組み

バンダイナムコグループは、斬新な発想とあくなき情熱でエンターテインメントを通じた「夢・遊び・感動」を、世界中の人々に提供しつづけることを企業理念としています。「夢・遊び・感動」を提供しつづけるために、次の3つの責任を果たすことを盛り込んだ、グループを横断する「CSRへの

取り組み」を定めています。

この基本方針のもと、「CSR委員会」とその分科会である「社会貢献委員会」「環境プロジェクト委員会」に加え、「危機管理委員会」「コンプライアンス委員会」「内部統制委員会」を開催し、各種施策に取り組んでいます。

法的・倫理的責任 への取り組み

国内外のグループ各社、全役員・従業員に対してコンプライアンス対応の基本事項を提示し、法令遵守・倫理尊重が適切に行われているかについて常にモニタリングしています。▶▶▶ P.59～



環境キャラクター
「ネイ太」

環境・社会貢献的責任 への取り組み



CSRキャラクター
「ココロ」

●安全・品質向上への取り組み

お客様に安心してご利用いただけるよう、製品・サービスに応じた所定基準、自主基準を設け、より高い安全性と品質を追求できる体制を実現しています。▶▶▶ P.18～

●環境保全への取り組み

世界中の人々に「夢・遊び・感動」を提供しつづけるために、地球の将来を考えた環境保全に積極的に取り組んでいます。▶▶▶ P.24～

●文化・社会支援活動

製品・サービスのご提供以外の場面においても、ミュージアム運営やボランティア活動など、グループ各社での取り組みを推進しています。▶▶▶ P.48～

経済的責任 への取り組み

経営の透明性を高めるとともに、グループ各社の経営計画、経営状況を常にモニタリングし、グループの発展に最適な事業を選択し、そこに経営資源を集中することで、社会およびステークホルダー（※）に最大限の利益還元ができるように致します。

※ ステークホルダー：お客様、株主、従業員、行政、地域住民等、企業が存続するために支持を得ることが必要な人々のこと

コーポレートガバナンス

コーポレートガバナンスに関する基本的な考え方

バンダイナムコグループは、斬新な発想と、あくなき情熱で、エンターテインメントを通じた「夢・遊び・感動」を世界中の人々へ提供しつづける「世界で最も期待されるエンターテインメント企業グループ」として、企業活動を支えるあらゆるステークホルダーの利益を最重視しており、長期的、継続的な企業価値の最大化を実現するうえで、コーポレートガバナンスの強化が重要な経営課題であると認識しています。

コーポレートガバナンス体制

バンダイナムコホールディングスの取締役は10名で、内2名は社外取締役とし、経営の監督機能の強化に努めています。また経営環境の変化に迅速に対応するとともに、取締役の責任をより一層明確化することを目的に、取締役の任期を1年内としています。

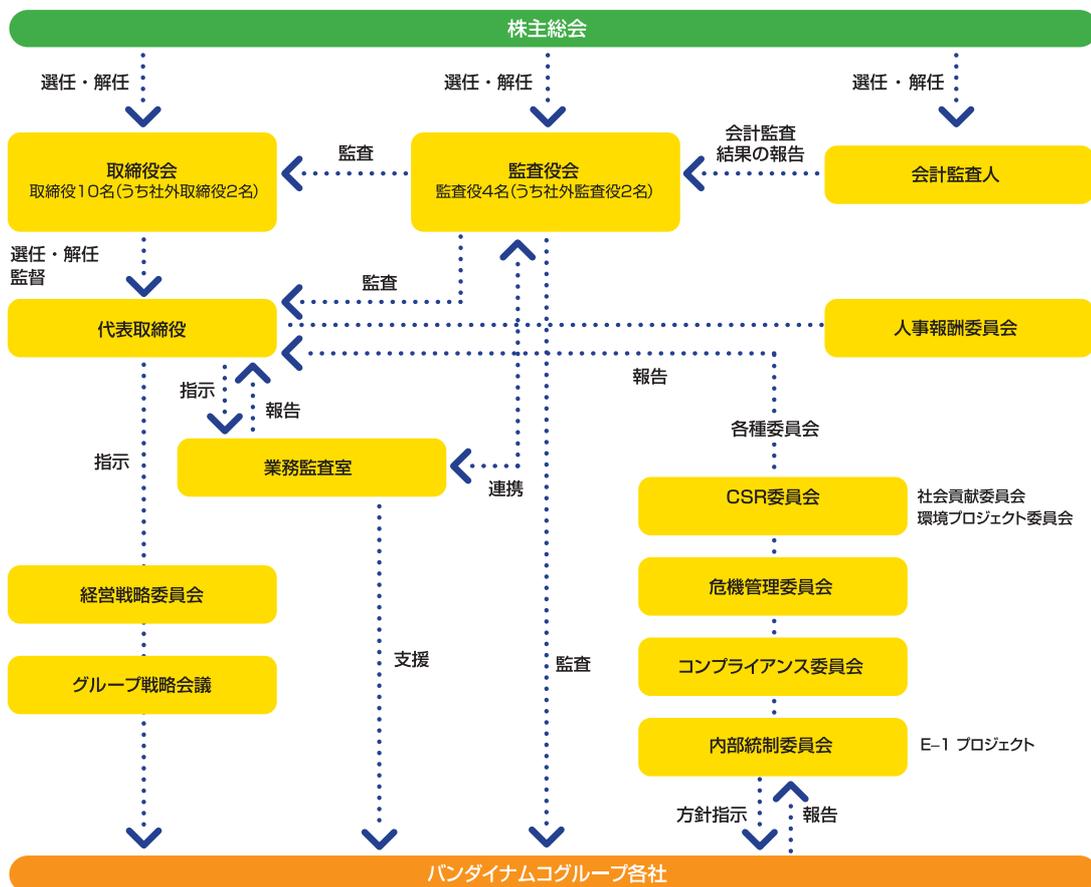
また、バンダイナムコホールディングスは監査役制度を採用しています。監査役4名（うち常勤監査役2名）中2名が社外監査役の要件を備え、各監査役は、監査役会で定めた業務分担に基づき、必要に応じて会計監査人と連携をとりながら監査しています。

バンダイナムコホールディングスは、業務監査室による業務監査をそれぞれ綿密に行うとともに、会計監査人による会計監査を受け、監査役を中心として互いに連携し、会社の内部統制状況を日常的に監視して問題点の把握、指摘、改善勧告を行っています。

バンダイナムコホールディングスの経営体制の整備状況

バンダイナムコグループでは下図のとおりトップミーティングを開催しており、経営情報を迅速に把握かつ対応できる体制を構築しています。また「コンプライアンス委員会」（委員長 バンダイナムコホールディングス社長）を適時開催し、グループ全体のコンプライアンスに関わる重要事項の監査・監督を行うとともに、法令等の違反の防止、そして万が一法令違反の事実が認められる場合には速やかな措置を講じる体制を構築しています。

さらに危機管理については、「危機管理委員会」（委員長バンダイナムコホールディングス社長）を適時開催し、グループとして様々な危機の未然の防止、危機発生時の迅速な対応の強化を図っています。



安全・品質



みんなが安心して
遊べるように

1 商品開発 P.19

2 安全品質マネジメント P.20

世界中の人々に「夢・遊び・感動」を提供するために、バンダイナムコグループは、商品やサービスの徹底した安全追求や環境問題への対応、そして品質向上のための取り組みを日々進めています。



浅草 花やしき

日本最古の遊園地として、浅草の街の発展に大きく貢献。アミューズメント施設SBUである花やしきが運営しています。

私たちが支えています！

花やしき 箱田光男

乗り物の点検や修理が主な業務内容です。日常の保守により、安心して来園者に楽しんでもらうことが私の役目です！



バンダイ 山崎早苗

「手」の感覚を研ぎ澄まし…この「品質基準書」とこの「手」で、安心して楽しんでもいただくための検査を日々、行っています！



ナムコスパリゾート 川北篤史

スパ・リゾート リバティではお客様が安心して食事をされ、ご満足していただくために、従業員一同衛生管理を徹底しております。



ナムコスパリゾート 小倉宏孝

スパ・リゾート リバティで管理業務を担当しています。お客様の笑顔が見られるよう、接客および点検業務に取り組んでいます。



1 商品開発

グリーン調達基準書の発行や、容器包装の工夫など、バンダイナムコグループは、商品開発の段階からお客様に安心して遊んでいただくための取り組みを続けています。



アミューズメント業界で 最高水準のグリーン調達基準

■バンダイナムコゲームス



ゲームコンテンツ



グリーン調達基準書 Ver.2 (日本語版と中国語版)

バンダイナムコゲームスでは、2005年にアミューズメント業界では初の「グリーン調達基準書」を発行しました。2006年11月には、これをバージョンアップした新たな基準書を策定し、さらなる商品の環境負荷削減に取り組んでいます。これらの基準書をもとに構成されている環境負荷物質のデータベースでは、2007年4月現在、40機種（調査中含む）の部品、材料の含有データを管理しています。

バンダイナムコゲームスのグリーン調達基準は、欧州のRoHS指令対象6物質群を含む、全15物質群の含有禁止とされています。

これらの調達基準の考え方をサプライヤーの皆様にご理解いただくため、2006年12月に日本企業約350社、中国企業約50社を対象に説明会を実施しました。

また、欧州のRoHS指令に対応した商品の生産を日本および中国で取り組み、環境負荷の少ない商品を欧州のお客様に向けて出荷しました。



中国の生産工場からも欧州に向け、環境対応製品が
出荷されている



中国での説明会 (2006年12月：深圳にて)

賞味期限の管理のために 包装に色を活用

■ナムコ



アミューズメント施設

ナムコでは、「安全」に「安心」して使用できるお菓子の開発を菓子メーカーの協力のもと行いました。お菓子は、常に補充を繰り返すため、いろいろな賞味期限のものが混在し、選別チェックには大変な労力と時間がかかることから、お菓子の包装材に「賞味期限」を表す色をつけることで一目で賞味期限を管理することができるようになりました。

「包装材への賞味期限表示方法」(実用新案登録第3098922号)



賞味期限を包装の色で識別

安全・品質向上のための取り組み

■バンダイ ■BANDAI (H.K.)



トイホビー

バンダイから発売される商品は、玩具から日用品まで多岐にわたります。商品やお客様の特性により、さまざまな品質基準を設け、設計や素材の最適化を行っています。商品の安全性や強度、耐久性を確認するための検査は300項目にわたり、商品の仕様などに応じて、これらの検査項目の中から最適な検査を行っています。

また、バンダイが発売する玩具の9割は、中国で生産されています（プラモデルを除く）。中国での製造を担うBANDAI (H.K.) CO.,LTD.では、製造を委託している中国の生産協力メーカーに対し個別に品質会議を開催しています。また、年に2回一堂に会し、消費者クレームの動向、品質基準などの情報を発信しています。



消費電力の計測試験



玩具を落下させる衝撃試験

2 安全品質マネジメント

お客様の安全と商品の品質を守るために、バンダイナムコグループでは、商品開発以外にも、お客様相談センターの充実やISOの取得など、さまざまな取り組みを進めています。



総合品質保証活動

■バンダイナムコゲームス



ゲームコンテンツ

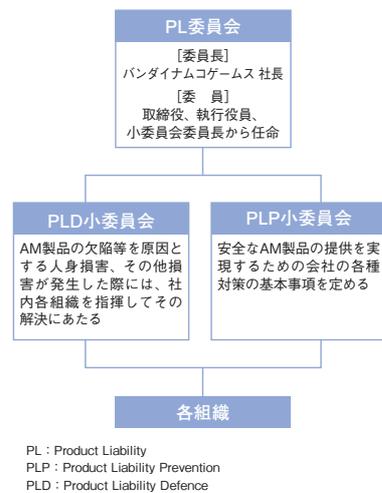
●総合品質の視点に立った品質マネジメントの考え方
バンダイナムコゲームスでは、「総合品質」の向上・強化を目指した品質保証活動を進めています。総合品質とは、製品の品質だけではなく、開発・生産技術、セールス、サービス、環境対応などの企業活動すべての質を包括したもので、とくにAM（※）カンパニーでは、すべてのお客様が安心して本当に満足していただける製品の品質を実現するため、AM品質保証部による品質活動への助言・指導・監査を行い、品質保証システムの構築および推進をしています。

※ AM = 「アミューズメントマシン」の略

●PL委員会の活動

AMカンパニーでは、PL委員会を設置し、製品の安全性について審査を行うとともに、市場に設置されている製品で安全にかかわるトラブルが発生したときには、ただちに対応策の検討・実施を行っています。また、店舗での軽度なマシントラブル情報も共有する連携体制が、グループ会社のナムコとの間で確立されており、重大なトラブルを未然に防ぐ体制を築いています。

■製品安全に関する組織

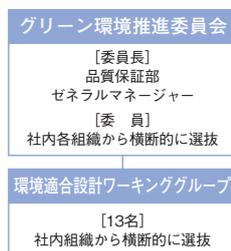


PL : Product Liability
PLP : Product Liability Prevention
PLD : Product Liability Defence

●グリーン環境推進委員会

グリーン環境推進委員会を設置し、国内外の環境法指令に対応するための方策を討議するとともに、グリーン調達基準書の作成、環境セミナーの開催、環境配慮型製品の開発提供を目的に環境適合設計ワーキンググループを設置するなど、社内外に向けたグリーン環境の推進活動を実施しています。

■グリーン環境推進委員会組織



お客様相談センターの取り組み

■バンダイ



トイホビー

お客様とのコミュニケーションを推進するうえで、重要な役割を果たしているのがお客様相談センターです。お客様相談センターに寄せられたご意見やご要望は、個人情報取り扱いに細心の注意を払いながら、データベース化されており、この統計処理されたデータを社員が各自の社内端末で閲覧できます。



バンダイお客様相談センター

お客様相談センターでは、お客様からのお問い合わせに対するレスポンスの迅速化を図るほか、関連部門と協力して苦情件数の削減に取り組むなど、さらなる顧客満足の向上に向け、日々努力しています。

安全と品質向上のために

■バンダイ



トイホビー

バンダイでは、人々に「夢」と「感動」を提供する企業として、商品やサービスにおける安全追求や環境問題への対応、品質向上に取り組んでいます。

バンダイ品質保証部門では、1997年にISO9002（現ISO9001:2000）の認証を取得、「安全で安心できる製品作りに徹し、世界のお客様から信頼と満足を得られる商品を提供する」ことを品質方針に掲げ、バンダイ商品を長く楽しんでいただけるようさまざまな施策を実施しています。

それぞれの事業領域において、該当する法規制や業界などが定めている品質、安全基準を踏まえ、より厳しい自社の品質基準を設定しているほか、グローバルに商品を展開している玩具では、欧米をはじめとする各国の安全基準も参考にしています。さらに自社基準を設定するだけに留まらず、法の改正や社会情勢を反映して、一つひとつの基準内容を随時見直しています。

大事なお知らせ

バンダイナムコグループにおいて2006年4月から2007年3月までに緊急告知をいたしました大事なお知らせを改めてご報告申し上げます。

商品回収のお詫びとお願い

■バンダイ



2007年1月30日より謹告回収を実施しております「Let's TVプレイシリーズ」(4種)に付属している電源コードに一部不具合があり、専用ACアダプターを使用してプレイした際に、稀ではありますが過熱により電源コードの外部樹脂が損傷し、発煙や火傷の原因になる恐れがあることが判明いたしました。外部樹脂は燃えにくい素材を使用しておりますので、発火に至る恐れは極めて少ないと考えておりますが、現在、適正な是正措置を施した改良品との交換を実施しております。

弊社を支持して下さるすべての皆様にご多大なるご心配とご迷惑をお掛けしてしまいましたことを深くお詫び申し上げます。また、再発を防止するために社内での品質基準を見直し、新たな検査項目を設けましたことをご報告いたします。

万が一、右の内容に該当する商品がお手元にごございましたら、誠に恐れ入りますが、至急、ご送付くださいますようお願い申し上げます。

【ご送付先】

〒321-0298 栃木県下都賀郡壬生町おもちゃのまち5-4-67

株式会社バンダイ 栃木・修理配送センター「Let's! TVプレイ係」宛

- * 商品を確実に発送させていただくため、商品をお送りくださる際には、お客様のご住所・お名前・お電話番号を正確にお書き添えくださいますようお願い申し上げます。
- * ご記入いただきました個人情報は、個人を特定しない統計処理を行い、発送関連業務以外には利用いたしません。

【お問い合わせ先】

専用フリーダイヤル 0120-487-251

(受付時間 土日および祝日を除く午前10時から午後6時まで)

※携帯電話、PHSからはご利用できません。

※バンダイホームページ上でもご案内しております (<http://www.bandai.co.jp>)。

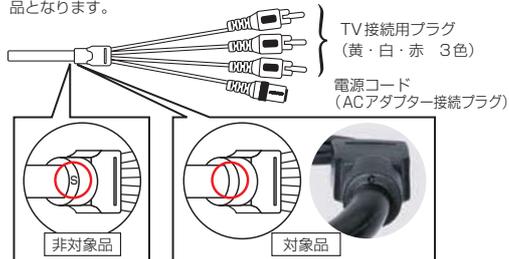
■該当商品



- ①「Let's! TVプレイ なりきり体感 ボウケンジャー 走れ! 撃て! ミッションスタート!!」
- ②「Let's! TVプレイ 超にんきスポット! ころがしほーだい たまごっちりぞーと」
- ③「Let's! TVプレイ ケロロ軍曹 ケロロ小隊大パニック!! ドタバタ大決戦であります」
- ④「Let's! TVプレイ CLASSIC 専用AVケーブル&アダプターセット」



対象品の見分け方: ご使用のTV接続ケーブルをご確認ください。対象商品のうちケーブル分岐部分に「S」の刻印がない商品が交換対象品となります。



対象品には「C」「L」等の複数のアルファベットの刻印がある場合があります。「S」の刻印がない場合にはすべて交換の対象になります。

「スパ・リゾート リバティ」でのノロウイルスについてのお知らせ

■ナムコ・スパリゾート



アミューズメント施設

ナムコ・スパリゾートが運営する大阪府岸和田市の温浴施設「スパ・リゾート リバティ」におきまして、2006年12月8日から12月10日まで宴会場で食事をされたお客様の中より食中毒症状が多数発生いたしました。

現在(2007年7月末)、岸和田保健所が調査にあっており、その調査に全面協力いたしております。原因は不明ですが、昨今猛威を奮っているノロウイルスの可能性が疑われております。このことにより2006年12月12日付で大阪府保健所長より一部食堂および宴会場に対し営業停止命令が出され、12月13日より12月15日まで営業を停止いたしました。

発症された皆様には多大なご苦痛とご迷惑をおかけいたしましたこと、また多くの関係者の皆様にご迷惑とご心配をおかけしましたことを、心より深くお詫び申し上げます。

このたびの営業停止処分を厳粛に受け止め、再発防止策を施すとともに一層の衛生管理体制の見直し強化を継続してまいります。

今後は、お客様の信頼回復に努力してまいりますので、ご高配を賜りますようお願い申し上げます。



ユニバーサルデザイン



「今より一歩」使いやすく

性別・年齢・国籍・障がいの有無・力の個人差などにかかわらず、一人でも多くのお客様に楽しんでいただけるよう、「今より一歩」使いやすくを合い言葉に、バンダイナムコグループは独自のユニバーサルデザインを追求しています。

1 ユニバーサルデザインへの
取り組み P.23

バンダイアカデミー

社員自由参加型セミナーでの、
日本ユニバーサルデザイン研究機構 横尾氏の講義。



私たちが支えています！



セイカ 内山博之

新規商品の企画開発を担当しています。ケースつきパズルを含め、常に新しい視野での企画に挑戦しています。



バンダイ 三本松真広

一人でも多くのお客様に商品・サービスで楽しんでもらえるように日々、使いやすさ、わかりやすさの発見に努めています！

1 ユニバーサルデザインへの取り組み

「今より一歩」使いやすくなる商品とサービスを提供するため、グループ全体でユニバーサルデザインの考え方を共有し、日々進化させていきます。



バンダイ、セイカのユニバーサルデザインへの取り組み

■バンダイ ■セイカ

一人でも多くのお客様に遊んでほしいという想いのもと、ユニバーサルデザインを推進しています。このプロジェクトでは、商品をより良くする工夫を常に考えています。

たとえば、店頭でお客様にとってわかりやすい表示や、すぐに取り出して遊べるパッケージなどです。「今より一歩」をキーワードに、よりわかりやすく、より使いやすく、より楽しんでもらえるように、日々開発メンバーが中心となって取り組んでいます。

①「仮面ライダー電王変身ベルトDXデンオウベルト」では、これまでベルトの取り外しは体の後ろで行っていたのですが、この商品では体の前で取り外しができるように改良し、より着脱が簡単になりました。また、お客様が購入時にどんな電池が何本必要かわかるように、パッケージにピクトグラムと文章でわかりやすく表記しました（バンダイ）。

②「アンパンマン シャツパジャマ」では、お子様がボタンをかけやすくするために、ボタンを大きくし、より一層楽しくするためにキャラクターをつけました。また、ボタンをかける練習という視点から、ボタンとボタンホールを色分けし、同じ色のところに同じ色のボタンをかけるようにして、かけ違いをしない工夫もしています。ズボンは前部分にキャラクターをつけることにより、前後がわかりやすいように工夫をしています（バンダイ）。

③「たまごっちプラス」のパッケージを開けやすくするために2005年のパッケージは開ける順番を番号で表記していましたが、2006年はミシン目を入れて、さらに簡単に商品が取り出せるように改良しました（バンダイ）。

④「ケースつきパズル」では、今まで捨ててしまっていたパッケージを遊んだ後にパズルピースを収納できるように改良し、また、従来角ばっていた外フレームを丸くし、安全な商品にしました（セイカ）。

このように2006年は、2005年に出たユニバーサルデザインのアイデアを「今より一歩」良くしてさまざまな商品へ導入しました。



① 「仮面ライダー電王変身ベルトDXデンオウベルト」



仮面ライダー電王変身ベルトDXデンオウベルト



体の前で着脱ができるように改良



遊びの内容がわかりやすいピクトグラム採用



電池の種類をピクトグラムで表記

② 「アンパンマン シャツパジャマ」



ボタンを大きくして色分けしている



ズボンの前にキャラクターをつけている

③ 「ウラじんせーエンジョイ! たまごっちプラス」



2006年度発売のたまごっち



開けやすくするためにミシン目を入れた

④ 「ケースつきパズル」



四隅を丸く安全に



後片付けができるように改良

©吉崎観音 / 角川書店・サンライズ・テレビ東京・NAS ©2006 SSD COMPANY LIMITED ©2006 テレビ朝日・東映 AG・東映 ©2006 SSD COMPANY LIMITED ©BANDAI
2006 ©BANDAI・WiZ 2004 ©BANDAI 2006 ©2006 SSD COMPANY LIMITED ©クーリア / しずくちゃんプロジェクト・テレビ東京 ©2007 石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映
©やなせたかし / フレーベル館・TMS・NTV ©BANDAI・WiZ 2004

環境マネジメント



目標に向かって
頑張ろう

1 バンダイナムコグループの
環境マネジメント P.25

バンダイナムコグループは、「世界で最も期待されるエンターテインメント企業グループ」を目指して、商品やサービスにおける安全性を徹底的に追求します。さらに、環境問題への対応や品質の向上などにおいても、一丸となって取り組んでいます。



バンダイナムコホールディングス
品川にあるバンダイナムコホールディングスオフィス。
「グループ環境プロジェクト委員会」の会議風景。

1 バンダイナムコグループの環境マネジメント

バンダイナムコグループは、グループとしての環境プロジェクト体制を組み、環境活動に対する基本的な考え方を示した「環境ビジョン」および「環境方針」を制定しました。



バンダイナムコグループの環境方針、環境ビジョン、推進体制

■バンダイナムコグループ



【グループの環境方針】

「夢・遊び・感動」は社会全体の幸せのエンジンであることを信念とする企業として、社会に貢献すべき役割を担っていることを自覚し、エンターテインメントグループ企業として環境との調和に積極的に取り組む。

【環境ビジョン】

「夢・遊び・感動を提供できる環境活動」

【推進体制】

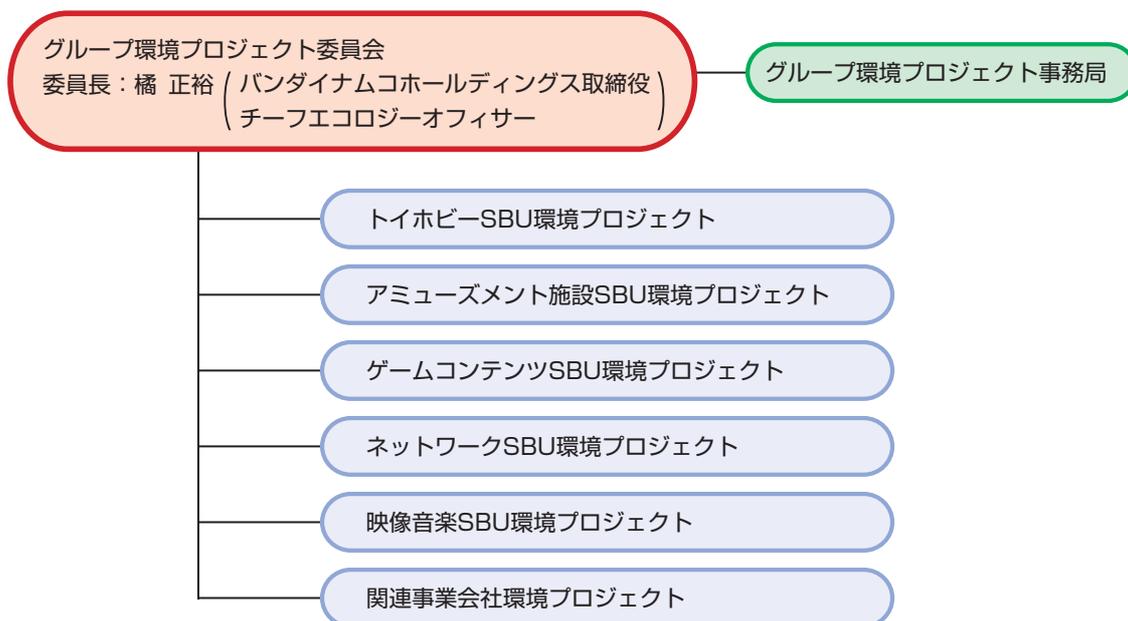
バンダイナムコグループは、エンターテインメントグループ企業として取り組むべき環境配慮を検討し実行するために、2006年4月より環境プロジェクトの組織体制を構築しました。

実際の環境プロジェクトの運営においては、グループ全体の方針決定や、目標を定める「グループ環境プロジェクト委員会」を開催しています。委員会での決定事項は、各SBUの「グループ環境プロジェクト」に伝達され、SBUの事業と特性に即した方針や目標に落とし込まれていきます。さらに、分科会や各種環境会議で、日常業務にかかわるテーマが検討されており、個人の行動まで浸透する仕組みとなっています。

また、委員会のサポートやグループ全体にかかわる活動の統括、各SBUの環境プロジェクトの支援、情報の共有化を図るために「グループ環境プロジェクト事務局」を設置しています。

環境への取り組みをレベルアップすることは、バンダイナムコグループが目指す「世界で最も期待されるエンターテインメント企業グループ」につながると確信し、今後も積極的に取り組んでいきます。

■環境プロジェクト組織体（2006年4月より）



現状把握



まずは“知る”ことから
始めよう

1 社員向けの勉強会や開発会議 … P.27

環境活動を進めていくうえで最も大切なことは、すべての社員が問題を共有し、解決に向けて邁進することです。バンダイナムコグループは、社員全員がエコマインドを持って環境問題に取り組むように啓発しています。

バンダイナムコの森（長野県志賀高原）

バンダイナムコグループが里親となった、
長野県志賀高原の約47ヘクタールの森林での植樹風景（詳細はP.47）。



1 社員向けの勉強会や開発会議

グループ社員全員で問題を共有するために、積極的に社内の環境活動を啓発しています。



感動のある環境活動を推進するために

■ バンダイ



トイホビー

地球にやさしい 環境適合設計を目指して

■ バンダイナムコゲームス



ゲームコンテンツ

環境ビジョン

「心と自然の環境改善」

バンダイ環境方針

企業は社会を構成する一員として、社会に貢献すべき役割と責務を担っていることを自覚し、環境との調和を図る。

環境への取り組み活動指針

- ・ バンダイは、お客様（子どもたち）の視点で常に環境改善を考えます。
- ・ バンダイは、その家族が笑顔で生活できる環境を商品・サービスを通じ提供します。
- ・ 社員も社会を構成する家族と考え、その環境改善も同じとします。
- ・ 自然環境の視点だけでなく、子どもたちの心の環境を豊かにします。
- ・ 社員全員の力を結集します。

バンダイは、人々に夢と感動をお届けする企業として、商品や多彩なサービスにおける徹底した安全性の追求、品質の向上、そして環境との調和に取り組んでいます。

2004年以降の環境活動では、その考え方や具体的な取り組みの方向性を示した「環境ビジョン」「バンダイ環境方針」および「環境への取り組み活動指針」にもとづき、さまざまなテーマで活動しています。

2006年は「情報の共有」に注力しました。バンダイの各部門およびトイホビーSBU各社から選出された環境プロジェクト運営メンバーを軸として、改めて地球環境保全の重要性と緊急性を訴え、私たちの活動の考え方や方向性を共感し合い、私たちにできること、すべきことを確認する時間を設けました。

また、ポータルサイトの設置や月1回のメールマガジンの配信で広く環境にまつわる情報を発信したり、社内アンケートを実施して環境に対する意識づけを図っています。

今後も持続可能な事業活動を展開していけるよう、情報の共有と発信を継続していきます。



バンダイ社内での環境活動説明会



他企業の環境報告書を読む会

バンダイナムコゲームスでは、2006年10月、グリーン環境推進委員会に環境適合設計ワーキンググループを発足させました。

ワーキンググループの発足にあたっては、環境適合設計に先進的に取り組まれているメーカー3社より開発責任者の方を講師としてお招きし、全社員に向けて環境セミナーを開催しました。また、アミューズメント機器はどのようにリサイクルされているのか改めて確認するため、リサイクル会社を訪問して現場見学会を行いました。

バンダイナムコゲームスでは、これらの活動を通じ環境との調和を図り、社会に貢献できる企業になるよう努力を行っています。



バンダイナムコゲームス社内での環境セミナーの様子



リサイクル会社での講義の受講の様子

環境メールマガジンの発行

■ バンダイ ■ バンダイネットワークス ■ VIBE



トイホビー ネットワーク

環境への配慮が重要であることは誰もが感じているはずですが、具体的に何をすれば解決に向かうのかを意識している人は少ないのではないかと考え、バンダイとバンダイネットワークスでは、環境問題を知るきっかけの一つとして社員に向けたメールマガジンを発刊しました。

また、バンダイナムコグループにおいて積極的な活動を行っているバンダイから講師を招き、環境問題についての研修会を開催、目標としていた全部署が参加しました。今後もメールマガジンの配信と環境研修を継続し、社員全員で環境問題に取り組んでいきたいと考えています。



環境メールマガジン

地球温暖化防止



僕らの地球が
元気であるために

1 オフィスでの省エネ活動 …… P.29

バンダイナムコグループは、地球温暖化防止のために、社員一人ひとりが自ら実践できる運動を大切にしています。地球規模の大きな問題だからこそ、小さな積み重ねが大切であるという意識を全社員で共有しています。



バンダイ本社カフェテリア

浅草にあるバンダイ本社。14Fのカフェテリアでは、マイカップチャレンジが行われています(詳細はP.31)。

1 オフィスでの省エネ活動

社員食堂の「食べ残しごみのダイエット作戦」やバンダイホビーセンターの太陽光発電など、SBUごとに社内・社屋において地球温暖化防止に関するさまざまな工夫をしています。



身近な場所から着実に

■バンダイ



トイホビー

バンダイでは、社員の誰もが参加できる身近なエコ活動を「コツコツ運動」と称して、日々、取り組んでいます。環境負荷を低減するための誰にでもできる日常的なテーマを実践することが、環境活動の第一歩だと考え、たとえば、ビル内の移動においては2階上、3階下までの移動であればエレベーターを使用せずに階段の利用を促す「2up 3down活動」や、社員食堂における食べ残しごみの排出量を低減する「食べ残しごみのダイエット作戦」、社内でごみを捨てる際の分別の徹底などを提唱しています。

また、バンダイ本社ビルは、昼間の照明の自動調光や、トイレおよび階段の照明を人の有無を自動で感知するセンサーで制御するなど、設備面でも省エネに取り組んでいます。バンダイ本社ビルおよびバンダイホビーセンター（静岡県静岡市）では、ソーラーパネルを設置して太陽光発電も行っています。

季節的な取り組みとして、バンダイ本社ビルでは1日2回、全館の空調温度設定を夏季の冷房は28℃にリセットしています。同時に、夏のクールビズ、冬のウォームビズを推進するフレックスウェア制も2000年より導入しています。

2006年12月より、ヒーター式便座トイレの便座カバーを閉めることで、保温のための電気が節電できることをパネルの掲示で紹介するなど、身近な省エネ活動を提案し続けています。「コツコツ」運動は、共通のデザインのパネルを作成することで視覚的に関連づけた訴求効果もねらっています。社員の「エコマインド」の向上のために、今後もコツコツと活動を続けていきます。

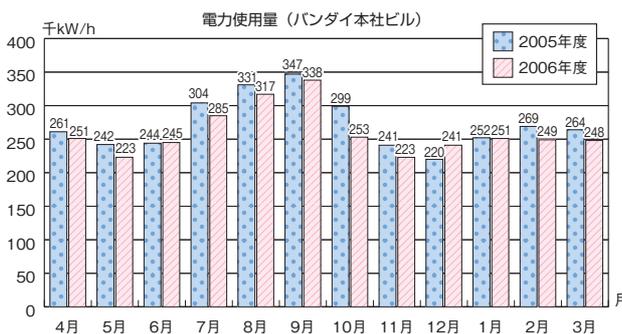
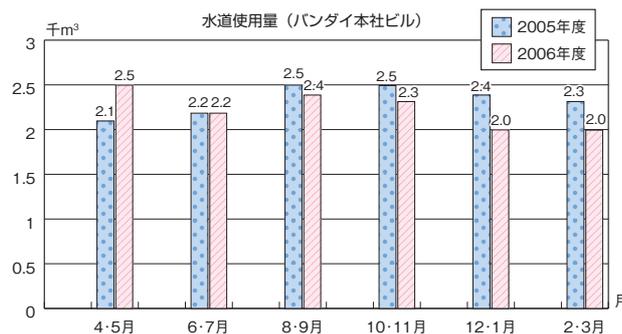


「2up 3down 活動」推進パネル

空調ルールの啓発

トイレのフタを閉めることで節電推進

■バンダイ環境計数推移グラフ



ナムコの環境広報活動

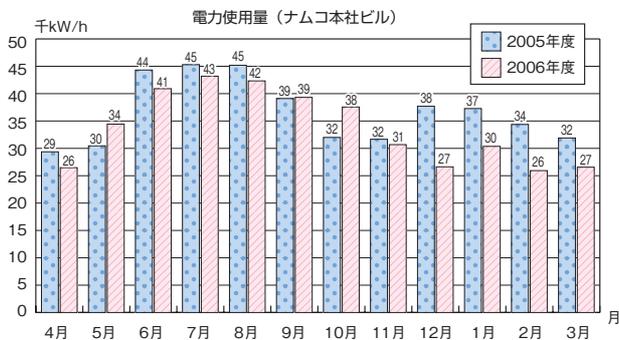
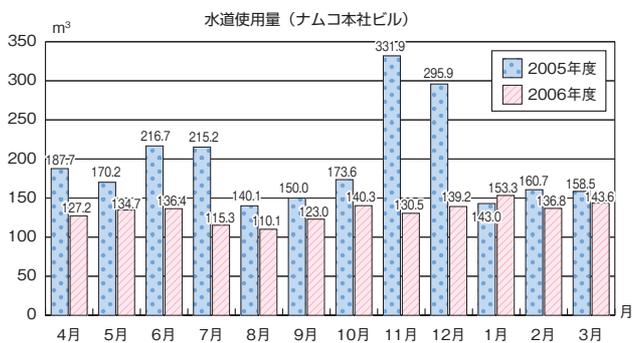
■ナムコ



アミューズメント施設

環境活動の一環として、クールビズ、ウォームビズを実施しています。また、2006年からは、地球温暖化対策推進国民運動「チームマイナス6%」へ参加し、社内における啓発活動などへの取り組みにも力を入れています。社内では「もったいないプロジェクト（経費削減プロジェクト）」との連携により、電力や紙の消費量削減などの省エネルギー活動も展開しています。

■ナムコ環境計数推移グラフ



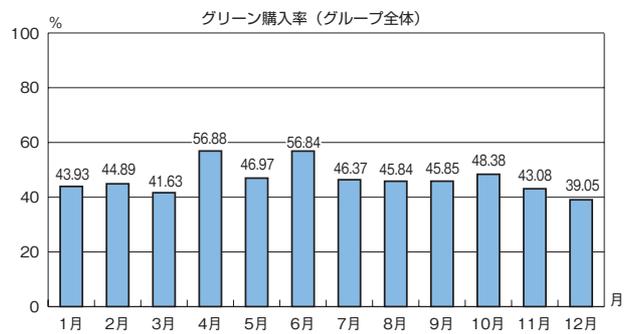
グリーン購入をグループで推進

■バンダイナムコグループ



バンダイナムコグループ

バンダイナムコグループでは、文具をインターネットで発注するシステムがあり、このシステムで文具を購入する際には、環境負荷の低減のために「エコマーク」「グリーンマーク」「GPN掲載品」「グリーン購入法適合品」等を推奨しています。バンダイにおいて2006年度はエコマークの年間購入金額、前年比105%を目標に各部門で活動を行い、その結果135.7%を達成しました。2010年には購入される文具類のすべてを環境負荷の低い文具に切り替えたいと考えています。



コージェネレーションシステムの導入

■ナムコ・スパリゾート



アミューズメント施設

ナムコ・スパリゾートで導入している、ガスエンジンコージェネレーションシステムとは、ガスエンジンで発電機を駆動して電力を供給、排熱と冷却水熱で冷暖房・給湯を行うシステムです。

「スパ・リゾート リバティ」では、当初温泉水の昇温および冷却のため、ヒートポンプ設備（45kW×2台）を設置しフル稼働を行っていましたが、ガスコージェネレーション（225kW×6台）を導入し発電機を稼動することにより発電機用冷却水の代わりに温泉水を利用（排熱利用）でき、ヒートポンプ設備（90kW）が不要になり受電設備の受電契約を解約することができました。また、150kWの発電により余った電力をリバティ本体へ送電することにより商用電力の削減もできました。



スパ・リゾート リバティ

Close up

オフィスでじわり浸透中！
バンダイ「マイカップチャレンジ」

■バンダイ



トイホビー



バンダイでは、2006年3月よりバンダイ本社14Fのカフェテリアにおいて、「マイカップチャレンジ」を開始しました。

社員とお客様が利用するバンダイ本社の14Fのカフェテリアは、飲料提供時に紙コップを使用しており、年間約6万個の紙コップが消費されています。運営されている西洋フードシステムズ様のご協力を得て、マイカップを持参して利用すると、1杯につきスタンプ1個を発行し、15個貯まると好きなドリンク1杯を無料でプレゼントするサービスを開始しました。

この活動を通して廃棄物の削減と社員の環境への意識の向上を図りたいと考えています。

BANDAI MyCup Challenge
 ゴミを出さない環境にやさしいマイカップチャレンジに参加しませんか？
 マイカップをご持参の方に1杯につきスタンプを1個発行、15個貯まると飲み物1杯を無料でプレゼント！

- カップの洗浄、保管は毎日をお願いします。
- カップの大きさは機械の都合上、高さ11cm、直径9cmが目安です。
- カップは慎重に取り扱いますが、万一の破損の責任は負いかねます。金属やプラスチック製等、丈夫な素材をお願いします。

※マイカップの購入・修理は30分以内・送料・送料・送料・送料
 1 印刷済

マイカップチャレンジスタンプカード

BANDAI MyCup Challenge

START	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	
11	12	13	14	15	GOAL

お名前
 BANDAI
 印刷済



リデュースへの取り組み



無駄を省いたもの作り

1 玩具の商品開発 P.33

2 容器包装の見直し P.34

バンダイナムコグループでは、無駄を省いたもの作りを推進し、廃棄物の低減を図っています。

バンダイホビーセンター

静岡市にあるバンダイホビーセンター。ガンダムのプラモデルのすべてがここで作られています。



私たちが支えています！

バンダイナムコゲームス 植田貴彦

バンダイナムコゲームスでは、家庭用ゲームソフト事業においても、安全で環境に良い素材を使用し、無駄のない製品作りを行っています。

バンダイ 田中良平

メガブロックの商品企画を担当しています。お子様にとって、楽しく、安全で、環境にやさしいブロックの商品企画を日々考えています。

バンダイ 山中信弘

お客様の満足と驚きのために、日々プラモデルを進化させ続け、ランナーゴミの削減も常に念頭に置き、力を注いでいます。

バンダイ 長谷川 歩

「地球にも環境にもやさしい」を合言葉に、役割を終えたゴムの木をリサイクルして作る「Recolo (レコロ)」を担当しています！



1 玩具の商品開発

お客様のお手元にわたった後、パッケージそのものは不要となって廃棄物になる可能性があるため、無包装商品の導入やプラモデルのランナーの削減などに取り組んでいます。

フロッグスタイル冬コレについて

■バンダイ



カプセル玩具「ガシャポン」のカプセル容器は、通常、中身の玩具を取り出した後は不要となり、プラスチックごみとして廃棄されます。そこでバンダイでは、お客様の使用段階における廃棄物削減に取り組む活動として、ベンダー事業部を中心にカプセル容器をリデュースできるような工夫をしています。

2006年11月発売の「フロッグスタイル冬コレクション」は、かわいらしいフロッグスタイルのカプセル容器で、中身の玩具を取り出した後もフロッグスタイルのキャラクター容器として、お客様が継続使用できるような商品仕様にする工夫をしています。



「フロッグスタイル冬コレクション」はクリスマスオーナメントとしても使用できます。

無包装商品への取り組み

■バンダイ



玩具を包むパッケージは、玩具そのものの保護に加え、お客様の購買意欲を刺激する重要な要素の一つですが、最後は廃棄物になってしまうため、少しでも環境負荷の少ない容器包装を検討・実施しています。

たとえばメガブロック アンパンマンシリーズでは、購入後もそのまま活用できるブロック保管箱の仕様を商品の包装に取り入れました。パッケージがそのまま使用できるため、容器が廃棄物とならない環境配慮がなされています。



メガブロックシリーズ
(左) アンパンマンブロックバッグL
(右) おしゃべりアンパンマンブロックバケツ

お客様が捨てられるごみの量も減らそう

■バンダイ

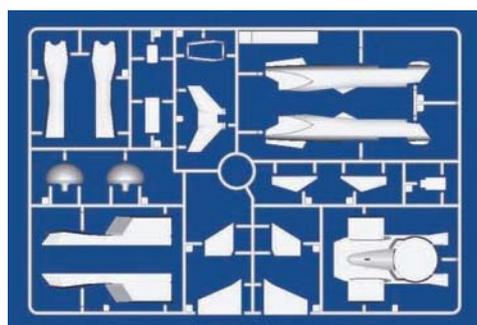


バンダイホビー事業部では、プラモデルの細かい部品を支えている「ランナー」の削減に取り組んでいます。廃棄物の削減や枯渇資源の有効活用のため継続して展開している活動テーマです。

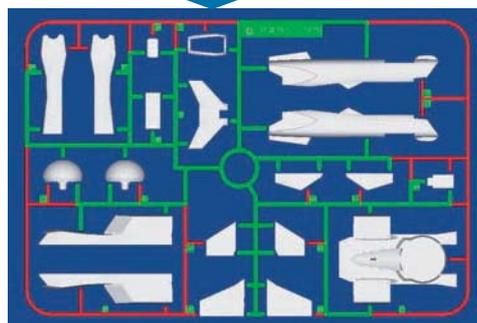
2006年度は対象となる範囲を広げるため、プラモデルに使用するさまざまなプラスチック材料において、商品自体の機能や品質を損なうことなく削減できるかどうかの検証を行いました。

その結果、材料の特性や各部品の形状別に対応することで、品質を保持しながらの削減が可能であることが判明しました。

2007年度は一層のランナー削減に取り組むと同時に、製造段階で排出されるプラスチック廃材のリサイクルにも取り組みます。



対策前のランナー



対策後のランナー
赤い部分のランナー径を細くし、形状の変更をすることで、ランナー部分の材料を削減しました。

リサイクル木製玩具「レコロ」

■バンダイ



木をリサイクルして製作される木製玩具、それが「レコロ」です。「レコロ」は、樹齢25年が経ちゴムの樹液の採取を終え、役割を終えたゴムの木を再利用して作られています。対象としている小さなお子様の遊び方を考慮して、安全な塗料、天然のゴム部品を使用しています。生産はタイのプラントイ社が担当しています。プラントイ社は、日本、英国、タイのグッドトイ賞をはじめ、世界8カ国で玩具にまつわる数々の賞を受賞し、環境に配慮した木製玩具メーカーとして実績があります。



地球にもお子様にもやさしい木のおもちゃ



さまざまなシーンのごっこ遊びが楽しい「木のタウンシリーズ」



お子様の興味や好奇心に応える「木の知育シリーズ」

2 容器包装の見直し

家庭用ゲームソフト製品などにおいても、環境に配慮した取り組みを行っています。



家庭用ゲームソフト製品における環境配慮について

■バンダイナムコゲームス



ゲームコンテンツ

バンダイナムコゲームスでは、経営統合を機にグループ会社であるバンダイの環境配慮基準を家庭用ゲームソフト分野に属するナムコレベル製品についても取り入れています。

2006年度は、パッケージや取扱説明書などの印刷物のインクを、植物性インキ（大豆インキ）に切り替えを始めました。以前より実施していたバンダイレーベルの印刷物に、新たにナムコレベルも加えると約900万部を植物性インキ印刷に切り替えました。

さらにチラシやパンフレットなどの販促物に関しても、植物性インキを使用し印刷しています。また限定版製品についても、オーバークラウドにならないようコンパクト化を目指しており、空間率を考慮した製品にしています。

製品の付属特典品もさまざまな素材で生産していますが、これもバンダイの品質基準に準拠し、特典品といえども環境へ配慮した生産を実施しています。今後も引き続き、環境に配慮した製品をご家庭に届けていきたいと考えています。



「X-BOX360用アイドルマスター限定版」

縦横約30cm、奥行き約25cmのパッケージ内に、以下の内容物が効率良く配置されている

- ・フィギュア11体（各約15cm）
- ・ステージ
- ・背景シート2枚
- ・A4サイズビジュアルブック
- ・X-BOX360用フェイスプレート
- ・特典映像DVD
- ・ゲームソフト



付属特典品もバンダイの品質基準に準拠している

Close up

より環境負荷の少ない容器包装へ

■バンダイ



バンダイでは、環境負荷低減のため商品パッケージのリデュースに取り組んでいます。従来、玩具には大きなパッケージの方が高価な商品に見え、贈り物として喜ばれるというイメージがありましたが、近年は、環境負荷低減という考え方を重要視し、無駄のないパッケージ作りに取り組んでいます。

パッケージの一つひとつの小さな変化も、積み重ねることで大きな成果につながると考え、今後も展開していきます。

①空間率の低減

お客様のお手元にわたった後、不要となり廃棄物になるパッケージの空間率の低減に取り組んでいます。空間率とは、パッケージ全体に占める商品以外の空間のことで、この数値が小さいほど、無駄な空間が少ないことになります。[(パッケージ容積-商品体積)÷パッケージ容積×100] 空間率の低減で、梱包材、容器包装材、アウターカートンのダンボールも少なくなり資源の無駄を抑えることができます。また、商品の輸送時においても輸送重量の低減と積載効率を向上させることができるためCO₂の排出量を削減し環境負荷を低減することにつながります。

②梱包材の見直し

発泡スチロールは、軽く、強度もあり、低コストで、バンダイでも多くの商品の梱包材として使用していましたが、より容器包装材そのものを削減しつつ環境負荷の少ない包装材への転換を図っています。

バンダイの代表的な商品の一つである「スーパー戦隊シリーズ」のロボットのパッケージでは、過去、梱包材として発泡スチロールを用いていましたが、発泡スチロールから段ボールへ、さらには古紙から再生した環境負荷の少ない成形梱包材パルプモールドへ転換しています。

容器包装への環境配慮

1 空間率の削減 ▶ **パッケージ**

お客様の手元に渡った後、不要となり廃棄物になるパッケージの空間率を削減します。バンダイでは以下のような「空間率」を商品個別に算出し、空間率を削減することで容器包装の削減を実現しています。

空間率=(パッケージの容積-商品の体積)÷パッケージの容積×100

2 発泡スチロール▶段ボール▶パルプモールド

より環境負荷の少ない素材の導入を進めています。

スーパー戦隊シリーズにおける「空間率」と梱包材の転換

環境に優しい材料と 無駄の無い箱なんだよ!

スーパー戦隊シリーズのパッケージ空間率の推移が記されたパネルを制作。エコプロダクツ2006にて発表しました。

容器包装材の転換 「スーパー戦隊シリーズ」のロボットのパッケージ

発泡スチロール ~1999年



段ボール 2001~2002年



パルプモールド 2003年~



パルプモールド製作工程

古紙を細かく裁断



成形



乾燥後、梱包へ



廃棄物の削減



作り終わったら
リサイクル！

1 オフィスのごみ削減 …………… P.37

2 リサイクルシステムの構築 …… P.39

バンダイナムコグループでは、廃棄物削減のために、玩具やその包装などにおいてさまざまな工夫を施しています。また、コピー用紙削減やごみの分別の徹底など、身近なところから取り組める活動にも力を入れています。

G2 (シーツ) ファクトリー

「ナムコ ワンダーパーク ヒーローズベース」内のカプセルトイ & キャラクターグッズショップ。遊びを通したカプセル容器のリサイクルを行っています(詳細はP.11)。



私たちが支えています！

ナムコ
長谷川大介

ナムコの接客力向上の仕組みづくりを業務としてしています。「ナムコの接客が日本一だ」と評されることが私の目標です！

ナムコ
追川智弘

コンテンツ企画時にリサイクルの要素を盛り込みました。現在は法務部署にてCSR、コンプライアンスの業務をしています。

サンリンク
中山有紀

バンダー機を中心とした直営店の運営を行っています。ガシャポンのカプセル容器のリサイクルにチャレンジしています。

サンリンク
水野賢二

GKステーション・どんぐり共和国等の直営店舗の運営および管理を行っています。

ナムコ・エコロテック
田中康生

店舗から回収されたカプセル容器のリサイクルを行っています。今まで捨てられていたカプセル容器に、再度活躍の場を与えます。

サンリンク
清水健志

ガシャポンおよびどんぐり共和国の店舗運営を行っています。お客様からいつまでも愛される店舗作りを目指します！！



1 オフィスのごみ削減

オフィスで使用するコピー用紙は膨大な量になります。だからこそ、プリントアウトやコピーをする際、紙を無駄にしないよう取り組みを強化しています。

ペーパーレスへの取り組み

■バンダイネットワークス



バンダイネットワークスでは、ペーパーレス推進のため、ポスターを掲示するなど社員の自発的な取り組みを呼びかけています。それと並行しハード面でのペーパーレス推進策として、文書をプリントアウトする際に両面印刷が可能になるよう、プリンターに両面キットを増設しました。

これまでは配布資料を作成する際、片面印刷した原稿を両面コピーするのが主流でしたが、原稿を印刷する段階から両面にすることが可能になりました。

社員全員が両面印刷を常用し、紙の使用量を半減させることが将来の目標です。目標達成は簡単なことではありませんが、さらなる紙の使用量削減を目指し、今後も両面印刷を徹底していきます。



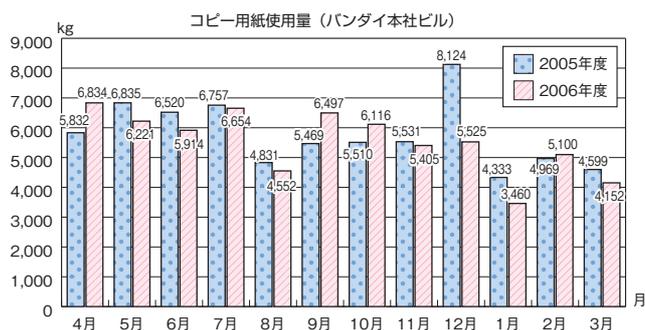
プリンターに増設した両面印刷キット。両面に印刷完了

コピー用紙の削減

■バンダイ



バンダイでは、コピー用紙の使用量の削減を図るため、社員への各種通達のWeb化やスキャナー機能を搭載した複合機を導入しています。また、コピーの裏紙の使用や安易にカラーコピーを使用しないなど、環境に負荷をかけない行動を心がけています。廃棄時には、コピー用紙は分別して再利用しやすい環境を実現しています。



コピーで省エネ!!

■バンダイビジュアル



バンダイビジュアルは、社内報に「コピーで省エネ!!」と題した記事を掲載し、社員に対してコピー用紙の削減を呼びかけました。

- ①「両面・集約コピー」を積極的に利用しよう (片面コピーは避けよう)
- ②打合せ資料の配付をやめよう (パソコン画面を利用しよう)
- ③カラーコピー (印刷) を抑制しよう
- ④印刷前にプレビューしよう

いずれもちょっとした工夫でコピー用紙の削減ができるものです。

コピー用紙の削減を省エネの第一歩と考え、社内への浸透を図っています。

コピーで省エネ!! 総務・法務グループ

コピー用紙の削減は省エネと経費節減の第一歩です。当社のコピー用紙の年間消費量は**6.5トン**(2005年4月~2006年3月)にもなります。以下の事例を取り入れて、コピー用紙の削減にご協力願います。

① 「両面・集約コピー」を積極的に利用しよう (片面コピーは避けよう)

片面4枚にコピー (印刷) していたものを「両面・集約」で1枚裏表にコピー (印刷) しましょう。用紙代やコピー枚数に応じた保守料金 (チャージ料) も削減されます。



■白黒コピー機での利用方法

操作面の右上の [プログラム] を押し、液晶画面で [両面集約] を選択する。コピーが終わったらリセットで初期画面に戻す。

■各グループのページプリンタでの利用方法 (集約のみ)

- ・ツールバーから [ファイル] → [印刷] を選択。
- ・ポップアップ表示された [印刷] フォルダの [プロパティ] または [詳細設定] を選択。
- ・ [ページレイアウト] で [2ページ/枚] を選択。

② 打合せ資料の配付をやめよう (パソコン画面を利用しよう)

打合せの資料は事前にメールで配付するか共用ドライブに置くなどして、打ち合わせ中はパソコンの画面で資料を確認すれば、資料をコピーする必要がなくなります。

③ カラーコピー (印刷) を抑制しよう

その資料にカラーは本当に必要ですか? カラーコピー用紙はグリーン対応商品ではありません。また、コピー枚数に応じた保守料金 (チャージ料) も白黒に比べ高額です。帳票類は原則として白黒印刷にしましょう。白黒印刷でも見やすい帳票にしましょう。

④ 印刷前にプレビューしよう

ついつい、無駄な印刷をしたことがありませんか? 1枚で済むはずが、1文字はみ出て2枚・4枚と印刷しちゃうことがありますか? 印刷ボタンを押す前に、プレビュー画面で印刷の状況を確認しましょう。

バンダイビジュアル社内報

廃棄物の削減

■バンダイ



バンダイでは、オフィスから出る廃棄物の排出量削減化のためにごみの分別を徹底し、再資源化できるものについては、リサイクルを促進しています。

バンダイ本社のエコステーションを例にすると、①コピー紙②燃えるごみ③燃えないごみ④段ボール⑤弁当殻⑥電池⑦新聞⑧雑誌⑨ビン、カン⑩ペットボトルなど10項目の分別箱を設置し、細かくごみの分別を図り再資源化を促進しています。コピー紙は裏紙使用の促進、電話メモとしての利用などを行い、回収時はA3、A4、B3、B4に分けて収集しています。

また、エコステーションでのごみ分別を徹底する方策として、社員一人ひとりのデスクのごみ箱をあえて小さくして、ごみを捨てる頻度を上げています。これは、一度にたくさん捨てるのと分別をしなくなるため、分別廃棄を促す一助となっています。



バンダイ本社ビル内のエコステーション

文書リサイクルシステムの導入

■バンダイナムコグループ



バンダイナムコグループ

今まで、書類など印刷物（不要紙）は、シュレッダーで裁断のうえ、可燃物として廃棄されていましたが、毎日の業務から発生する不要紙はグループ全体で莫大な量になっています。

そのような中、バンダイナムコグループでは、廃棄物を少しでも減らすために、2005年度より文書リサイクルシステムを導入しました。

社員は専用BOXに書類などの不要紙を入れ、指定業者へ送付。送付された専用BOXは、業者で開封されることなく、そのままの状態でも溶解、再生加工され、再び新しい紙製品に生まれ変わります。このようにバンダイナムコグループは、廃棄物の削減、限られた資源のリサイクルに取り組んでいます。



シークレットボックス

AM（アミューズメントマシン）サービス部が取り組む省資源活動について

■バンダイナムコゲームス



ゲームコンテンツ

①電子化による紙の削減

バンダイナムコゲームスでは、従来、修理作業日報をA4用紙に出力し、保管していましたが、2006年から日報の電子化に取り組み、年間で7,800枚の用紙の削減を行いました。さらに11月からは、部品関係の日報の電子化も開始し、5カ月間で22,300枚のA4用紙の削減を行い、2006年度は約3万枚の紙削減をして、環境にやさしい仕事を目指しました。



紙では300ページに相当する日報を画面で見ているところ



半年分の従来の日報

②梱包材の削減

往復の運送に必要な梱包用の緩衝材を2006年12月より、アスパックからインナータイプに一部変更し、変更後、約4カ月間でアスパック約15袋とエアキャップ約4本分の削減を行うとともに、梱包作業の軽減と運送時の振動に対する信頼性も向上しました。



従来のアスパック（左）とインナーでの梱包（右）



アスパックの袋。約4カ月間で15袋分の削減



2 リサイクルシステムの構築

カプセル容器のリサイクルや、ナムコ・エコロテックの多彩な取り組みなど、バンダイナムコグループのリサイクルへの取り組みを紹介します。

カプセル容器のリサイクル

■ナムコ

■ナムコ・エコロテック



アミューズメント施設



関連事業

川崎のアミューズメント施設「ナムコ ワンダーパーク ヒーローズベース」内の「C2 (シーツー) ファクトリー」では、カプセル容器のリサイクルへの取り組みを企画の早い段階から課題としていました。カプセル容器のリサイクルはこれまで業界全体の問題としながらも、採算の面からなかなか実現にいたらなかった経緯があります。

「遊びを通じてお客様を幸せにする」というナムコの企業理念が示すとおり、「C2ファクトリー」のカプセル容器のリサイクルシステムは、ナムコならではの「遊び」の要素も取り入れています。

カプセル容器を投入することでゲームができる回収機など、検討を重ねたうえで生まれた2台の回収機は、お客様にご好評をいただいております。店内のごみ箱にカプセル容器が捨てられることはほとんどありません。

現在では、1カ月に約500kgものカプセル容器が店舗で回収されています。リサイクル樹脂を取り扱うナムコ・エコロテックの全面的な協力のもと、新たな製品として生まれ変わっています。



ナムコワンダーパークヒーローズベース内のカプセル容器回収機



回収されたカプセル容器



リサイクル樹脂



リサイクル樹脂から作られた製品

Close up

エコ商品、最前線！ ナムコ・エコロテックのエコ商品

■ナムコ・エコロテック



関連事業

ナムコ・エコロテックでは、さまざまなエコ商品の開発・普及を目指し環境問題に取り組んでいます。

排水型生ごみ処理機「ら洗工房」は、生ごみをバイオによって、水と炭酸ガスに分解、水として排出するタイプの生ごみ処理機です。通常生ごみ処理機ではおがくずやチップを媒体とするのが一般的ですが、「ら洗工房」では、らせん形濾過材を使用することでバイオの補充や交換を不要にし、ランニングコストの大幅な削減を実現しました。学校や福祉施設、レストラン、また「スパ・リゾート リバティ」をはじめとしたバンダイナムコグループ内においても導入されています。



排水型生ごみ処理機「ら洗工房」(スパ・リゾート リバティ)

「おし坊」「おし坊mini」は、ボタンを押すとその場でできた清潔なおしぼりを提供する自動おしぼり製造機です。ビニール袋などのパッケージごみがなくなるため、1カ月あたり約6.6kg(※)の廃棄物が削減できます。ナムコの全国ロケーションほか、レジャー施設や飲食店だけでなく、さまざまな分野で導入されています。磨耗や故障により廃棄された自動おしぼり製造機は、回収・分解。プラスチック部分は再ペレット化され、合成樹脂としてリサイクルされています。

※ おしぼり使用量が100本/日の場合



自動おしぼり製造機「おし坊」(ナムコランド渋谷店)

物流での 環境負荷低減



地球にやさしく
運ぶ工夫

1 低公害車の導入 P.41

多くの車両を使用して事業を行うバンダイナムコグループにとって、環境負荷低減の取り組みは最優先のテーマです。「人と環境にやさしい物流」をテーマに、エコドライブの実践、車両の点検・整備の徹底、低公害車の導入を行っています。

バンダイロジパル、ロジパルエクスプレス

バンダイナムコグループにおける、物流を中心としたサービスを担うロジパルエクスプレス船橋営業所。



私たちが支えています！

ロジパルエクスプレス

畑 直樹

バンダイナムコグループの商品を配送しています。安全運転とエコドライブをモットーに毎日配送に励んでいます。

バンダイロジパル

小島広昭

環境保全を推進する業務をしています。現在グリーン経営を通し、乗務員の皆さんのエコドライブへの取り組みを手伝っています。

ロジパルエクスプレス

安藤雅一

都内のバンダイナムコグループ各社間を1日2回定期便で回っています。時間厳守を信条に「ゆっくり発進ゆっくり停止」を心がけています。



1 低公害車の導入

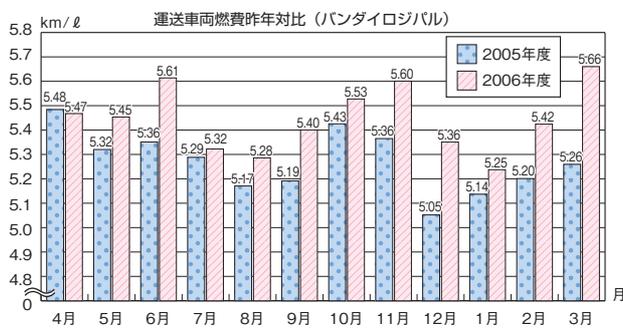
バンダイロジパルが保有する3tクラスの小型車は50台。
そのうち16台はCNG車（Compressed Natural Gas車：圧縮天然ガスを燃料にした低公害車）です。

燃費の継続的把握による燃費の向上

■バンダイロジパル



バンダイロジパルでは、全車両にデジタルタコグラフを装着し、スピード、アイドリングの有無、走行方法の確認・指導を行います。常に走行距離と使用燃料から正確な燃費を把握して、さまざまな工夫により、環境負荷を低減する対策をとっています。



エコなトラック

■バンダイロジパル



バンダイロジパルでは、法令や条例に則り、より環境にやさしくをモットーに低公害車の導入を推進しています。インフラの整備状況、用途にあわせ2002年CNG車2台導入を皮切りに、現在CNG車16台、ハイブリット車2台、平成17年新長期規制適合車18台と、所有車両における低公害車の割合が31%に達しました。今後も、引き続き積極的な導入を推進していきます。

また、省エネルギー対策の一環としてエアディフレクタやエアダム、エコタイヤの使用、アイドリングストップ遂行のために必要な蓄熱式暖房マット、蓄冷式冷房機、エアヒーター等の導入も検討していきます。



バンダイロジパルが保有するCNG車

アミューズメント機器の物流段階での取り組み

■バンダイナムコゲームス



バンダイナムコゲームスで扱うアミューズメント機器の物流段階でも、効率的な輸送や梱包材の削減により、地球環境への影響を低減できる取り組みを推進しています。大型のアミューズメント機器でも、ビニールカバーと段ボールの腰巻きをあてる程度の梱包に留め、簡素化することで、廃棄物の削減につなげています。

海外輸送時でも、木製の「ゲタ」で脚部を固定し、必要に応じてクレート梱包（すかし木箱による梱包）をしてコンテナに積み込み運搬しています。

また、新製品の開発・設計段階から輸送のしやすさや安全性を組み込み、移動時の強度を走行テストで測るなど、テスト機段階で物流業者を交えて運搬や梱包に関する情報を共有しています。



ビニールカバーと段ボールのみの梱包で出荷を待つアミューズメント機器

Close up

ドライバーの意識向上

■バンダイロジパル



燃費の改善を一つの目安として、全ドライバーが一丸となり、2004年よりエコドライブ活動を推進しています。全車両の平均燃費は、前年比で2004年-4.4%、2005年-6.0%、2006年-2.6%改善されました。

改善率が頭打ちの感が見られたので、日野自動車株式会社様の協力により、燃料節約運転講習会に全国から15名のドライバーを参加させ、インストラクターの方からトラックによる実地指導を受けました。効果測定の結果、平均20.4%の改善となり、全員が知識と実践と意識改革で「まだまだ改善できる」と教えられました。今後も、燃料節約運転講習会の受講を継続していきます。



実地指導の様子

人と環境に配慮した素材の活用



環境のことを考えている
素材を選ぶ

1 素材から見直して商品開発を … P.43

お子様を中心とするすべてのお客様が安心して遊べる玩具を提供するために、バンダイナムコグループでは、玩具に使用する材料の段階から厳しい自社基準を設け、人体に悪影響を及ぼす可能性がある化学物質の使用規制を実施しています。

横浜未来研究所

アミューズメント施設用大型ゲーム機の開発・生産・販売業務を行っています。(2007年6月、東京都品川区へ移転)



私たちが支えています！

バンダイナムコゲームス 濱野孝正

ゲーム会社の持つノウハウやリソースを活用し、お子様たちが楽しくイキイキと遊び、学べる、新規企画を立案、実行中です。

ナムコ・エコロテック 平 秀之

「地球にやさしい」環境負荷の少ない新商品の企画や、リサイクル樹脂の用途開発を担当しています。

1 素材から見直して商品開発を

お客様に安心して遊んでいただくために、バンダイナムコグループは、環境に配慮した素材の選定や開発に取り組み、環境ホルモンへの対応も進めています。



カプセル玩具の素材検討と植物性インキ

■バンダイ



カプセル玩具「ガシャポン」では、より環境負荷の少ない古紙を容器に利用した紙製カプセルを研究開発し、2006年12月にテスト販売を実施しました。

また、パッケージなどの印刷物のインキにおいては、大気汚染の原因となるVOC（揮発性有機化合物）を発生させない、環境にやさしい植物性インキの採用を推進しています。2006年度は日本国内で印刷された販促物の82%が植物性インキを使用、2007年度は100%の導入を目指しています。



紙製カプセル容器（パルプモールドカプセル）

環境ホルモンへの継続的対応

■バンダイ



環境中に存在している化学物質の一部において、体内に摂取されるとあたかも本来の体内ホルモンと同じような働きをすることが認められている物質があり、これを日本では環境ホルモンと呼んでいます（内分泌かく乱物質とも呼ばれます）。この環境ホルモンの具体的作用としては、精子の減少、受精率の低下、甲状腺機能の低下、癌発生率の上昇などが報告されています。

日本国内においては2003年8月、食品衛生法において、食品添加物などの規定基準が改定されましたが、バンダイでは、この法律より厳しい自社基準で検査を実施しています。なお、玩具に含まれている可能性の高い物質であるフタル酸エステル類については、必ず新製品検査の段階で公的機関において、含有されていないことを確認しています。その結果は玩具の外箱に明記し、お客様が購入される前にご確認いただけるように配慮しています。

※当社よりバンダイでは、より安全で安心な商品を開発するために、常に研究・調査・改良を行っております。お問い合わせの機種によって、同一製品の中でも多少の違いがある場合がありますのでご了承ください。

【製品素材】マジフェニックス、マジタウロス、マジガルーダ、マジマーメイド、マジフェアリー：ABS・PC・PVC
キングカリバー：ABS・PVC・PC
非フタル酸系可塑剤を使用しております。

非フタル酸系可塑剤を使用しております。

紙：外箱、補強台紙、トレイ

袋：PE

オリジナル絵本での環境配慮

■バンダイナムコゲームス



親子のきずなを育むとともに、「人にも環境にも心地よくやさしいものを」との想いから、2作目のオリジナル絵本「みのりちゃんのみんなでごはん」を2006年11月に発売しました。

前作に続き、再生紙使用や廃液を出さない「水なし印刷」の導入に加えて、本作は印刷時にかかる電力や絵本との連動Webサイト「きずなstyle」のサーバーにかかる電力などに、グリーン電力を活用して、環境負荷の低減に努めています。



絵本「みのりちゃんのみんなでごはん」



日本自然エネルギー株式会社、風力発電によるグリーン電力（自然エネルギー）の利用を証するマーク

Close up

環境ビジネスって何？ ナムコ・エコロテックのリサイクルシステム

■ナムコ・エコロテック



日本国内で廃棄された発泡スチロールやプラスチックの処理は、熱で溶かしてインゴット（塊）にした後、中国や東南アジアなどの諸外国に輸出してリサイクルするのが主流です。しかし日本国内で発生したごみの処理は国内でリサイクルすべきであると考えるナムコ・エコロテックでは、「見えるリサイクル」「国内循環型リサイクル」を進めています。

発泡スチロール減容機「EPS Magic」は、発泡スチロールを遠赤外線によって減容処理しています。低温処理のためポリスチレンの物性劣化も少なく、減容品は化学品業界や建設業界などでさまざまな用途に利用されています。さらに今まで廃棄されていた、DVDやCDケースなどのプラスチックごみも有価物として、リサイクル樹脂に再生加工。今まで捨てられるしかなかった廃棄物=ごみを、再資源化してリサイクルを進めています。



発泡スチロール減容機「EPS Magic」

環境コミュニケーション



みんなで一緒に
取り組むために

1 社外へのアピール P.45

バンダイナムコグループでは、現在行われている環境に関する取り組みを皆様に知っていただくために、イベントやキャラクターを通じた広報活動を行っております。それによって、自ら現状を客観視することができ、今後の活動につなげていけると考えています。

バンダイ

バンダイ本社のエントランス風景。1・2階には発売中の商品や過去の商品が展示されており、一般の方も見学できます。



私たちが支えています！

バンダイ 太田健介

お子様に身近なエコ活動に取り組んで欲しいと思い、商品のパッケージにバンダイの環境キャラクター「ネイ太」とともに環境メッセージを込めました。

バンダイ 大塚賢一郎

バンダイのホームページで、環境活動について紹介しています。楽しく、わかりやすく、また来たくなるサイトになるよう心がけています！

ナムコ 山形 仁

アミューズメント施設SBU環境プロジェクトとして、環境活動を推進。社員一人ひとりが取り組めるよう環境問題への参加を促進し、地球温暖化防止に役立てます。

1 社外へのアピール

お子様たちが親しみを持って環境問題について考えてくれるよう、「エコプロダクツ2006」への参加や環境キャラクター「ネイ太」の活用などさまざまな工夫を凝らした広報活動を行っています。



日本最大級の環境イベント「エコプロダクツ2006」に参加

■バンダイ



2006年12月に東京ビッグサイトで開催された日本最大級の環境イベント「エコプロダクツ2006」に初出展し、①～⑥の発表を行いました。

- ①「紙」カプセルによる、カプセルごみ問題解決の取り組み
- ②プラスチックモデルのランナー削減によるリデュース
- ③ゴムの木をリサイクルしたエコ玩具「レコロ」の紹介
- ④オーバーパッケージ削減の取り組み紹介
- ⑤「バンダイ環境報告書2006」の配布
- ⑥お子様向け環境BOOK「エコってなあに？」の配布

このイベントは約12,000人の小中高生が課外授業として来場するのが特色です。お子様にとって身近な企業であるバンダイブースにはたくさんのお子様を訪れ、熱心に私たちの話に耳を傾けてくれました。イベント期間中はお子様を中心に幅広い世代のお客様がアンケート調査にご協力いただき、今後の活動を展開するうえでの貴重なご意見をいただくことができました。今後もお客様との接点の一つとして参加を予定しています。



「エコプロダクツ2006」バンダイブースの様子

環境キャラクター「ネイ太」

■バンダイ



バンダイでは、環境プロジェクトのシンボルマークとして社員参加による人気投票により、環境キャラクター「ネイ太」を選出しました。その「ネイ太」を販促物や商品に登場させ、環境への取り組みを啓発しています。2007年度からは、バンダイナムコグループの環境キャラクターとして活躍していきます。

●環境キャラクター「ネイ太」

ぼく、ネイ太。
よろしくね



デザインコンセプト

足は「豆」を、体は「地球」を、頭から生えた芽は「自然」を表現。豆は個、地球は社会、という意味を持たせ、環境を考える個々の意識が社会に根つき広がっていくように、との思いが込められています。

●「ネイ太」の活用例



メッセージ付きエコバッグ

お買い物にもこのふくろを使ってね!!



環境標語付きパッケージ



お子様たちにも伝えたい

■バンダイ



商品やサービスを通じて、お子様たちが環境保全について興味を持つきっかけになることを期待して、2005年に引き続き、お子様向け環境BOOK「エコってなあに？」（その1～その4）を作成しました。2006年末には、発売した玩具商品の一部に同梱しました。

また、2006年11月のバンダイホームページの全面リニューアルに伴い、お子様向けの新設ページ「こどもひろば」内に、環境キャラクターの「ネイ太」を先生役とした「ネイ太くんのエコひろば」を開設しました。

お子様が日常接する商品やサービスが事例であれば、お子様は環境問題をより身近に感じることができるのではないかと考えています。バンダイならではの視点で、これからも「伝える」ための取り組みを続けていきたいと考えています。



「エコってなあに？」バンダイ環境 BOOK2006（詳細は P.14）



「ネイ太くんのエコひろば」



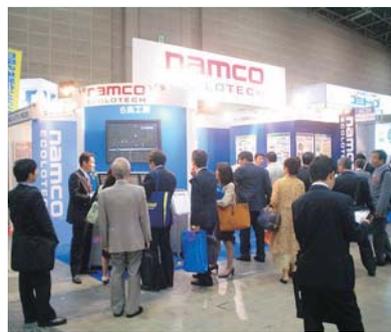
アジア最大の環境イベント
「2006NEW環境展」に参加

■ナムコ・エコロテック



環境事業を柱とするナムコ・エコロテックでは、各地で開催される各種環境イベントや展示会に積極的に参加し、幅広いお客様にさまざまな情報を発信しています。

なかでも、廃棄物の減量化や無害化、再資源化など環境負荷低減を目的とした、アジア最大の環境関連の展示会「2006NEW環境展～NEXPO2006」に出展。排水型生ごみ処理機や自動おしぼり製造機など、幅広い分野での環境配慮商品を紹介しました。



「2006NEW環境展」東京会場 ナムコ・エコロテックブースの様子

Close up

長野県志賀高原に「バンダイナムコの森」が誕生しました！



バンダイナムコグループ

■バンダイナムコグループ

バンダイナムコグループは、長野県が橋渡しを行い、森林の整備と利用に意欲を持つ地域と企業が連携して推進する「森林（もり）の里親促進事業」における「森林（もり）の里親契約」を財団法人下高井郡山ノ内町和合会との間で締結しました。

これにより、バンダイナムコグループは志賀高原（長野県山ノ内町）の約47ヘクタールの森林の里親となり、ここを「バンダイナムコの森」として財団法人下高井郡山ノ内町和合会が行う森林整備作業の費用を一部負担するほか、グループ社員による森林整備体験や自然体験など、森林保護と理解につながる各種活動の場として活用する予定です。

また、契約を記念して2007年5月25日に、現地で調印式典を実施し、グループ社員による記念木（ヤマモミジ50本など）の植樹を行いました。



左より 和合会 佐藤理事長、長野県 村井知事、山ノ内町 竹節町長、バンダイナムコホールディングス 高須社長



※記念式典でのバンダイナムコホールディングス代表取締役社長・高須武男挨拶より一部抜粋

私たちは商品やサービスを通じて「夢・遊び・感動」を世界中の人々に提供し続けることを企業理念とし、「世界で最も期待されるエンターテインメント企業グループ」となることを目指しています。今回の「バンダイナムコの森」につきましても、「夢・遊び・感動」を提供し「世界で最も期待されるエンターテインメント企業グループ」となるために、自然環境の保護という観点で何かできることはないか？ ということがきっかけとなったものです。そして、このたび、皆様のご厚意もあり、長野県・志賀高原というこのような大変すばらしい環境を活用できる機会をいただくことができました。

今後は、「バンダイナムコの森」の環境保全に努めるとともに、グループ社員にとっても森林保護の理解につながる場とさせていただきたいと考えております。



- ①白樺の木が立ち並び、美しい志賀高原の森林
- ②「バンダイナムコの森」記念碑建立の様子
- ③グループ社員による、記念植樹の様子
- ④関係者全員で記念撮影
- ⑤志賀高原の自然に関するセミナーを受講

協力：長野県下高井郡山ノ内町
財団法人下高井郡山ノ内町和合会

©1999 BANDAI・WiZ ©窪岡俊之.2003 2007 ©NBGI ©Nintendo・Creatures・GAME FREAK・TV Tokyo・ShoPro・JR kikaku ©Pokemon ©2007 ピカチュウプロジェクト
©テレビ朝日・東映 AG・東映 ©BANDAI 2007 ©やなせたかし/フレーベル館・TMS・NTV ©BANDAI 2002 ©吉崎観音/角川書店・サンライズ・テレビ東京・NAS ©高橋陽一/集英社・
エイベックス・テレビ東京 ©2003 Dimps Corporation, All Rights Reserved. ©パードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©BANDAI 2003 All Rights Reserved.
©BANDAI・WiZ 2004 ©2006 円谷プロ・C B C ©2007 石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映 ©ABC・東映アニメーション ©NBGI ©BANDAI 2006 ©円谷プロ ©BANDAI 2007
©2007 テレビ朝日・東映 AG・東映

文化・社会支援



みんなを
笑顔にしたいから

- 1 文化・社会のために…………… P.49
- 2 地域社会のために…………… P.54
- 3 お子様への福祉活動…………… P.55
- 4 発展途上国支援・医療支援…………… P.58

バンダイナムコグループは、「夢・遊び・感動」を提供するエンターテインメント企業として、製品・サービスの提供以外の場面においても、グループ各社でさまざまな社会貢献活動を行っています。

エジソンコレクション

栃木県「おもちゃのまちバンダイミュージアム」内で、トーマス・エジソンの発明品の中から約300点を厳選し、公開しています。



私たちが支えています!

ナムコ 河村吉章

加齢により衰えた方、障がいを持たれた方の社会参加のお手伝いとなるよう、通所介護施設の運営、福祉機器の提供を行っています。



バンダイビジュアル 上埜芳被

業界の人材育成に貢献したいという気持ちから、学生や社会人に対して、アニメーションパッケージの企画制作という、ビジネスモデルの説明を行いました。



バンダイナムコゲームス 一木裕佳

ゲームの技術やノウハウを活用し、お子様たちがワクワクしながら楽しく学ぶための提案や実証実験を、省庁や自治体、現場の先生方とともに手探りながらも挑戦する毎日です。



バンダイ 安永 功

エジソンや玩具などのバンダイコレクションの運用を担当しています。この業務を通して継続可能な社会貢献活動を目指します。



1 文化・社会のために

バンダイナムコグループでは、お子様から大人まで、より多くの方々にエンターテインメントのすばらしさを知っていただくために、さまざまな活動を積極的に推進しています。



軽井沢の「ワールドトイミュージアム」親しまれて3年目へ

■バンダイ



トイホビー



長い間愛され、大切にされた玩具



実際に動く炭鉱のからくり模型 軽井沢駅(南口)から徒歩3分

「ワールドトイミュージアム」(長野県・軽井沢)は、2004年の設立から今年で3年目を迎えました。バンダイは、お子様から大人まで幅広い層に、玩具文化や歴史、風俗に関心を持っていただくため、楽しみながら玩具文化を実感できるカルチャーエンターテインメント施設として、当館を運営しています。

「バンダイコレクション」のうち、旧「ロンドンおもちゃ・模型博物館」(1999年閉館)から取得した19~20世紀初頭のアンティーク玩具・模型を中心に、約1,500点を常設展示。また、そのほかの所蔵コレクションの特別展示や企画展なども随時開催しています。

「おもちゃ図書館」活動支援

■バンダイ ■ハピネット ■バンダイロジパル



トイホビー 関連事業

「おもちゃ図書館」とは、バンダイの創業者である故山科直治氏が私財を投じて創設した財団法人日本おもちゃ図書館財団が運営している施設です。心身に障がいを持つお子様たちが自由に玩具で遊べる場を提供することで、「楽しい時間を過ごしていただく」「広がりのある交流や社会とのつながりを築いていただく」ことを目的としています。



「おもちゃ図書館」で遊ぶお子様たち

バンダイ、ハピネット、およびバンダイロジパルでは、この財団の目的に賛同。遊びの援助や玩具購入の援助として寄付活動を行っています。

見応え十分 多彩な「バンダイコレクション」

■バンダイ



トイホビー

「バンダイコレクション」とは、バンダイが文化の振興を目的とした活動を行うために所蔵している、昔の玩具などの貴重な品々です。おもなコレクションは、日本の玩具文化を伝える玩具、世界各地の歴史的な玩具、エジソンの発明品の3種類です。



先人の知恵と技術の賜物、アンティークトイ

●日本玩具コレクション

2003年に閉館した「日本玩具資料館」の所蔵品を母体とする、戦後~現在に至るまでの日本国内製を中心とした玩具、約14,000点です。

●ワールド・トイ&モデル コレクション

1999年に閉館した「ロンドンおもちゃ・模型博物館」の所蔵品を母体とする、18世紀~19世紀半ば頃までの欧米製を中心とした玩具・模型、約7,000点です。

●バンダイ エジソン コレクション

発明王・エジソンの発明品、約2,900点です。コレクションの多くは動態保存のため、実際に音を聴いたり動きを見たりすることができます。

バンダイでは、これらのコレクションを活用し、「ワールドトイミュージアム」運営のほか、コレクション貸出や企画提案、セミナーなどの催事を実施しています。また、2007年4月には、「おもちゃのまちバンダイミュージアム」(栃木県下都賀郡)もオープンしました。



佐賀県立宇宙科学館・企画展示(2006年春) エジソン生誕160周年記念イベント

「ネット利用の安全と未来推進会議」への参画と推進

■バンダイナムコゲームス



生徒が自ら撮影した写真をWeb上で発表して、ネットの利用方法を学びます。



お子様たちが立体写真の撮影や再生が簡単にできるよう、デジタルカメラのキットを開発しました。



白衣を着た博士に扮して授業を行う社員

バンダイナムコゲームスは、「ネット利用の安全と未来推進会議」の設立と事業活動に積極的に参画しています。この会議は、未来を担うお子様たちがインターネットを安心・安全に使える環境を整え、世界中の人々との交流や新たな知識の習得などができるような社会を築くために、産・官・学が密接に連携して行動できるよう設立したものです。

ゲームの有害論が叫ばれる中で、2006年9月、本会議の事業の一環として、お子様たちが熱中するゲームだからこそできる教育的活用法を探る「ゲームと教育情報通信技術時代の子どもの未来を考えるフォーラム」の開催に協力、学校や家庭・地域社会との連携、ゲームを産業とする側の行動、行政の役割などについて議論し、関係者などの行動を喚起する情報発信を行いました(2007年2月までに計4回開催)。

2006年11月からは、実証実験の第一弾として、バンダイナムコゲームスのゲームクリエイターの特許技術を用いて、全国のお子様たちに自然や科学へ興味を持ってもらおうと考え企画したプロジェクトを立ち上げました。全国の9つの小学校をモデル校としてスタートし、授業の様子は多くのマスコミでも取り上げられました。



3次元立体画像の体験授業の風景



「ネット利用の安全と未来推進会議」第1回会合の様相(2006年5月19日)

ゲームの効能と処方方を解明する「ゲームの処方箋プロジェクト」

■ナムコ ■バンダイナムコゲームス

2005年、バンダイナムコゲームスおよびナムコは、ニューテクノロジー振興財団、早稲田大学、東京大学と共同で、「TVゲームの効用面」を世界に先駆け科学的に解明する「ゲームの処方箋プロジェクト」を発足させました。発達障がい児の学習に新たな可能性を見出すなど、TVゲームの将来性は、内外からの注目を集めました。

2006年は、その成果を活かしたコンテンツ研究や「遊育」(遊びの教育への効用)をテーマに、新たな研究に着手。臨床的成果はもとより、新製品や新施設の開発といった応用面をも視野に入れ、研究を進めています。



ゲームの処方箋シンポジウムの様子

才能あふれる映像作家のための 国際映画祭に協賛

■バンダイビジュアル



映像音楽コンテンツ



ジャ・ジャンクー監督のティーチイン風景

バンダイビジュアルは、2006年11月17日から有楽町朝日ホールで開催された「第7回 東京フィルメックス」に協賛しました。この映画祭は、コマーシャルを排除した「作家主義」を掲げ、アジアを中心に世界中の才能あふれる映像作家を、広く日本から世界に紹介することを目的に開催されています。本映画祭の趣旨に賛同したバンダイビジュアルは、第1回から協賛を続けています。第7回となる2006年は、ヴェネチア国際映画祭で金獅子賞を受賞したジャ・ジャンクー監督の「長江哀歌」がオープニング上映され、話題となりました。

スポーツイベントへの協賛

■バンダイ



トイホビー



サーキットでの、バクシードイベント

バンダイは、「スーパーGTシリーズ」に参加しているTOYOTAチームKRAFTに2005年より包括的なスポンサーとして協賛しており、2006年からはグループで協賛しています。

モータースポーツを通じて、幅広い方々にバンダイナムコグループを知っていただくことと、バンダイが2004年11月から展開しているモータースポーツホビー「WGP(ウェブグランプリ)バクシード」などの商品認知を広め、モータースポーツの楽しさをお子様たちに提供していくことを目的としています。2007年度は「BANDAI DUNLOP SC430」として参戦しています。

次世代型映像コンテンツの研究

■バンダイナムコゲームス



ゲームコンテンツ

バンダイナムコゲームスは、総務省の委託研究「次世代型映像コンテンツ制作・流通支援技術の研究開発」の一環として行われた「4K デジタルシネマ品質の超高精細映像を広域多地点ライブ配信する実験」に協力しました(2006年10月、第2回 digital TIFF シンポジウムにて)。

これは、超高速の多地点配信および伝送技術を用いて、超高精細映像を10分岐して日本各地に同時配信する、多地点ライブ中継伝送の実証実験で、NTT東日本とNTTコミュニケーションズの技術力を結集し、PlayStation3専用レースゲーム「リッジレーサー7」を用いての広域多地点間での配信や、オンライン対戦の世界で初めての实証実験であり、その成果は大きな反響を呼びました。



「リッジレーサー7」イメージ画面

教育機関での人材育成への協力

■バンダイナムコゲームス



ゲームコンテンツ

バンダイナムコゲームスでは、ゲーム業界の将来を担うクリエイターの育成を目的に、さまざまな教育機関において講師協力(授業の実施)やカリキュラム開発を組織的に行っています。2006年は、大学4校、専門学校10校で実施しました。

実際の企業現場で裏打ちされた事例研究講義、現役クリエイターによるCGグラフィックやプログラムの実習授業、企画演習やエンターテインメント理論など、魅力あるカリキュラムと著名な講師陣の生の声は、教育現場の活性化のニーズに即した活動です。



学生の卒業制作作品の展示会



作品の発表会の様子

「たまごっち」がテーマパークになって新登場

■バンダイ ■ナムコ



「たまごっちプラス」のヒット要因となった、赤外線通信によるコミュニケーション機能。これを活かして、人と人のコミュニケーションスペースをテーマに設立されたのが「たまたまきちゃっタワーたまごっちパーク」(以下たまごっちパーク)です。

「たまごっち」誕生から10周年を迎えた2006年11月23日。その記念すべき日を盛り上げるべく、「たまごっちパーク」1号店が大阪市鶴見区ダイヤモンドシティ内にオープンしました。バンダイ、ナムコ、株式会社ウィズの3社で、約1年半をかけて企画したこの施設には、大阪のおばちゃんをモチーフにした「きちゃっタワー」、仙台名取の2号店から導入された「きちゃったもん」の2種類の施設オリジナルキャラクターがいます。そして、不定期に「まめっち」や「くちぱっち」が遊びにやってくるなど、キャラクターと触れ合うこともできます。

「たまごっち」をテーマにすることで、小学校低学年層やその保護者の方にも楽しんでいただける施設となっています。



「たまごっちパーク」入口



「たまごっちパーク」内の様子

ROBO-ONE大会に協賛

■サンライズ



映像音楽コンテンツ



ROBO-ONE大会の様子

サンライズは、二足歩行ロボットの格闘競技大会“ROBO-ONE”を運営するROBO-ONE委員会に協賛しています。“ROBO-ONE”は、「ロボットをより多くの人たちに理解いただき、より良いロボットの技術開発に貢献する」をテーマに、二足ロボットの開発を目指す“有志の技術者”たちが参加し、2002年から年2回のペースで開催されています。

サンライズは、大会に参加する個人のロボット開発者たちの希望に応え、サンライズ著作権のキャラクターロボット群の使用を無償で許諾しています。それとともに、ROBO-ONE本大会においては、才能あるROBO-ONE選手たちに対して、開発奨励金を副賞としたサンライズ賞を設定して、未来の技術者たちを応援しています。

公益法人への 人材協力による貢献活動

■バンダイナムコゲームス



バンダイナムコゲームスでは、さまざまな公益法人に人材を送り、幅広い領域で事業を支える活動を行っています。

●財団法人デジタルコンテンツ協会(略称：DCAJ)

DCAJ の代表的な活動の一つに、日本のデジタルコンテンツ産業の発展にとくに大きく貢献する組織・人物を表彰し、受賞者の活動のさらなる発展、次代を担うクリエイターの発掘を目指す「デジタルコンテンツグランプリ」や「デジタルクリエイターズコンペティション」があります。



第21回デジタルコンテンツグランプリ、デジタルクリエイターズコンペティション2006の様子(写真提供：DCAJ)



●社団法人日本イベント産業振興協会(略称：JACE)

JACEは、地域、企業、団体が催す各種のイベントに関する産業の振興を図る公益法人で、代表的な活動の一つとしてイベントの新しい市場の創出と人材の発掘を目的に「日本イベント大賞」を開催しています。



第2回日本イベント大賞「ひろえび街が好きになる運動」(写真提供：JACE)

●財団法人日本科学映像協会(略称：科映協)

科映協の活動の一つ、「全国こども科学映像祭」は、カメラの目を通してお子様たちの科学への関心を喚起し、「科学する心」を育むことを目的としたものです。世界でも珍しい「こどもたち自身が作った映像作品」のコンクールです。



第5回「全国こども科学映像祭」の様子(写真提供：科映協)

「財団法人ニューテクノロジー振興財団」の活動

■バンダイナムコゲームス ■ナムコ



「財団法人ニューテクノロジー振興財団」は、1986年、中村雅哉ナムコ代表取締役社長(当時)が発起人代表となり設立した公益法人です。産業界・学界に多数人材を輩出するとともに、大学などの研究機関と共同で“遊び”や“五感”といった人間の観点に立脚したユニークな学術的研究活動を行い、社会における有益な知的価値の創造と普及に尽くしています。



第27回 全日本マイクロマウス大会の様子



また、日本で最も歴史があり、海外からも多数競技者を集める国際的なロボット競技会「全日本マイクロマウス大会」を主催しています。2006年11月開催の第27回大会は、山形県長井市で大会史上初の地方開催を実現。地場産業振興・地域活性化という新たな可能性を開き、2007年の茨城県つくば市での大会開催を牽引しました。共催する工作教室は、お子様が理科やもの作りに親しむ絶好の場として支持されています。

さらに、財団設立20周年を期し、屋外型新ロボット競技場を新設し、「実世界における人とロボットの共生」という夢に向け、先端ロボティストを支援する先導的役割を担っています。

大学での講演

■バンダイビジュアル ■サンライズ



バンダイビジュアルは、2006年7月6日に東京大学で開催された「コンテンツ創造科学産学連携教育プログラム」で、アニメーションビジネスやプロデューサーの役割について講演しました。これは、政府のコンテンツ振興政策の一環で、優れたデジタルコンテンツを創造する人材育成を目的としています。

また、バンダイビジュアルとサンライズは、2006年9月9日から帝京科学大学で行われた「現代アニメーション論」にて、最新のアニメ制作技術およびアニメビジネスについて講義を行いました。



東京大学での講演風景

2 地域社会のために

バンダイナムコグループでは、周辺地域の住民の方々とより良い関係を築いていくため、地域貢献活動に積極的に取り組んでいます。



地域社会に開かれた ファミリーイベントの開催

■バンダイ



トイホビー

バンダイでは、社友会を中心に2004年より年1回のファミリーイベントを本社で開催。社員の家族やバンダイ本社近隣にお住まいの皆様をご招待しています。また、2005年からは浅草・三社祭にあわせて開催し、好評をいただいています。



ファミリーイベントでのヒーロー・ヒロインショーも大盛況

2006年に行ったファミリーイベントでは、本社ビルの一部を開放し、社員、役員らによるヨーヨー釣りや射的などの縁日の出店や、ヒーロー・ヒロインなりきり撮影会、ガンダムのプラモデルの組み立て教室、バンダイナムコグループ各企業の玩具やアミューズメントゲームの体験会など、さまざまな催しを企画、実施し、お楽しみいただきました。

また、三社祭を盛り上げるお神輿や山車が巡回する際には、バンダイ本社にお立ち寄りいただき、お茶の振る舞いで小休止をしてもらいました。

バンダイは、これからも地域の皆様との交流を促進できる地域貢献活動を積極的に行っていきたいと考えています。



参加者でにぎわうバンダイ本社ビル、1Fイベント風景

「おもちゃ団地チャリティバザー」 の支援活動

■バンダイ



トイホビー

バンダイでは、栃木県壬生町にあるおもちゃ団地組合が主催する地域イベントの支援活動を行っています。このイベントは、社会貢献と地域活性化を目的に実施されているもので、毎年クリスマス前に行われる「おもちゃ団地チャリティバザー」は、2006年で35回目を迎えました。

さらに2006年より、4月「桜まつり」、8月「夏まつり」を開催。バンダイでは同団地内にあるテクニカルデザインセンター（2007年よりコレクションセンターに改称）の施設をイベントのメイン会場として開放。バンダイコレクションの展示やミニ鉄道の乗車会などを行い、多くの地域の皆様と交流を深めました。



恒例となった「おもちゃ団地チャリティバザー」

交通安全協会への寄付

■バンダイロジバル



関連事業

バンダイロジバルは、交通安全協会への寄付を行っています。交通安全協会は、地域における交通安全の啓発宣伝活動や、交通安全教育の推進、交通安全対策の推進、交通安全施設の改善整備などに従事しています。貨物自動車運送事業を行うバンダイロジバルは、営業エリア内の地域の交通安全にかかわる事業に対して、感謝の気持ちと敬意を表し、交通安全協会へ活動の一助として寄付しています。なお、春、秋の交通安全運動の期間中の啓発活動にも積極的に参加しています。

浅草・駒形の新名所 「キャラクターストリート」

■バンダイ



バンダイは、2004年に新築した本社ビル脇の公開空地に、人気キャラクターを展示した「キャラクターストリート」を設置しました。複数のキャラクターを入れ替えながら、常時5〜7体ほど並んでいます。

また、季節や天候にあわせて、帽子をかぶせたり、レインコートを着せたりと、楽しい雰囲気を演出し、地域の皆様に親しまれています。



絶好の撮影スポットとして人気の「キャラクターストリート」

地元との交流を大切にしている 「浅草花やしき」

■花やしき



アミューズメント施設

青少年の健全育成を目的として、毎年行われている恒例行事「わいわい交流・入谷っ子」が、2006年11月、「浅草花やしき」で開催されました。

当日は、近隣にお住まいのおよそ1,200名がアトラクションやステージイベントを通じて交流を深めました。「浅草花やしき」は、お子様たちの安全・成長を見守り、感動・喜び・人とのふれあいの楽しさを伝え教えることができる遊園地として、地元団体と協力し合っています。



花やしき少女歌劇団ステージショー



地元駒形中学校の吹奏楽部による演奏

3 お子様への福祉活動

バンダイナムコグループでは、お子様たちに向けた環境教育や施設の見学会など、さまざまな活動を展開しています。また、福祉事業の取り組みにも力を入れています。



「バンダイホビーセンター」見学ツアー

■バンダイ



バンダイのプラモデル商品の企画開発、設計、金型製作、生産を担っている「バンダイホビーセンター」では、2006年6月より、一般のお客様を対象とした見学ツアーを定期的で開催しています。

ガンダムのプラモデル商品ができるまでの工程を紹介した映像を見た後、同センター独自の成形技術の紹介や「もの作り」へのこだわり、そして環境活動に至るまで、幅広い活動をご紹

介しています。さらに、開発部門や設計部門、実際に稼働している成形機の様子など、通常は公開しない施設の内部も案内します。

このほか、小・中学校からは総合的な学習の時間を利用して、多くのお子様にご見学いただきました。

また、他企業からは設計や成形技術の研究を目的としたご見学もあり、異業種交流にもつながっています。



「バンダイホビーセンター」



熱心に話を聞くお子様たち

働く社員への育児支援

■バンダイ



バンダイでは、社員の育児支援を目的に、本社福利厚生棟に東京都認証保育所「ポピンズナーサリー駒形」を2005年に誘致しました。この施設では社員だけでなく、地域住民の皆様にもご利用いただいています。



「ポピンズナーサリー駒形」の室内の様子



ナムコの店舗へご招待

■ナムコ



アミューズメント施設

ナムコでは、AOU（社団法人全日本アミューズメント施設営業者協会連合会）活動の一環として、地域社会との交流と地元への奉仕活動を行っています。

2007年2月には、社会福祉法人いづき福祉会の知的障がい者通所授産施設「いづき」（岐阜県岐阜市）の利用者約60名の方を、ナムコ・ワンダーパーク岐阜店に招待。スタッフがプレイ方法を説明しながら、ゲームを楽しんでいただきました。ナムコでは、全国の店舗で同様の活動を行っています。



ナムコ・ワンダーパーク岐阜店での様子

「キッズエナジー」の活動支援

■バンダイロジバル



バンダイロジバルでは、闘病中のお子様たちを支援しているNPO法人「キッズエナジー」のお手伝いをしています。「キッズエナジー」のサマーキャンプに参加する難病や障がいのあるお子様たちの送迎を行うというものです。送迎にあたっては、事前に保護者の方と打ち合わせて注意事項を確認し、家庭からキャンプ場までの安心と安全を心がけています。保護者やお子様たちに喜んでもらえることが、この活動の励みになっています。



「キッズエナジー」のサマーキャンプの様子

「バンダイこどもアンケート」レポート

■バンダイ



「バンダイこどもアンケート」の小冊子

バンダイでは、雑誌や新聞、ホームページ上で「バンダイこどもアンケート」を月に1回実施し、ウェブサイト等で結果の発表を行っています。

この調査は、0～12歳のお子様の保護者の方を対象としており、質問内容は「好きなキャラクターは？」から「よくするお手伝いは？」など多岐にわたります。広い視野からお子様たちの生活に密着した生の声をまとめることで、現代に生きるお子様たちの実態をバンダイ流に解き明かしていこうと考えています。

1年分の調査結果は小冊子にまとめ、マスコミや教育関係者などへの送付を行っています。

The Bandai Foundation

■Bandai America INC.



The Bandai Foundation は、1995年に設立された非営利団体で、アメリカの家族とお子様たちが生活し遊ぶ環境を改善する慈善団体への寄付や贈り物をしています。また、お子様たちの健康と福祉のために地域密着型のプロジェクトやプログラムをスポンサーとしてサポートしています。

近年では、アメリカ玩具協会の玩具基金にも貢献しています。そのほか、ハリケーンカトリーナによって荒廃した地域での援助や救済活動に協力しました。

世界少年野球推進財団への寄付

■サンライズ



サンライズは、財団法人世界少年野球推進財団の活動内容に共感し、寄付を行っています。この財団は、世界の二大ホームラン王、王貞治氏とハンク・アーロン氏の提唱により設立されたものです。野球を通じて青少年の心身の健全な発達を促し、人間性を豊かなものにするのと同時に、世界中の青少年に正しい競技ルールによる野球を普及、指導することによって国際親善を図り、世界平和に寄与することを目的としています。

福祉機器の企画販売

■ナムコ



アミューズメント施設

ナムコの福祉介護事業の原点は、1985年発売の「携帯用会話補助装置・トーキングエイド」といえます。脳性まひや進行性難病、脳挫傷などで会話や筆談が困難な方のコミュニケーション機器として販売を続け、2006年には米国向けモデル「トーキングエイドワイヤレス」を発売しました。「ドキドキへび退治RT」など楽しみながら身体機能向上を図るリハビリテインメントマシンとともに、障がい者や高齢者の社会参加とQOL(※)の向上に役立っています。

※ QOL: Quality of Lifeの略。生活の質のことを指す。



「トーキングエイドワイヤレス」



「ドキドキへび退治RT」

「劇団飛行船」の活動支援

■バンダイ



トイホビー

バンダイは、2004年より株式会社劇団飛行船に対して活動支援を行っています。「幼い胸に美しい夢と感動を」をモットーに、40年以上にわたり世界中でマスクプレイミュージカル(ぬいぐるみ舞台劇)を公演している「劇団飛行船」の活動を、継続的に支援しています。

お子様の情操教育という点でも存在意義の大きい同社の事業継続のために、特別協賛などを行っています。



劇団飛行船の公演

多様なイベントや団体への寄付活動

■ハピネット



関連事業

ハピネットでは、2006年8月に開催された、おもちゃを通じて健常児と障がい児と一緒に遊び、作り上げるイベント「2006バリアフリーおもちゃ博 in 旭川」に特別協賛しました。北海道新聞旭川支社の共催、札幌テレビ旭川放送局の後援により、参加者だけでなく地域住民にも喜ばれ、広く道内から関心と話題を集めました。

また、玩具を用いた福祉活動の実践を目的として設立された、玩具福祉学会の趣旨に賛同し、2001年より活動を支援しています。一般玩具や手作り玩具を使った福祉活動の研究を通じた社会貢献を間接的に支援し続けています。

さらに、身体的な特性や障がいにかかわらず、より多くの人々がともに利用しやすい製品・施設・サービスの開発を推進するとともに、その成果の普及啓発を図るという目的に賛同し、財団法人共用品推進機構の活動も支援しています。

今後も、年齢や性別、疾病や障がいなどを問わず、すべての人が充実した生活を送ることができるよう、支援を続けていきます。

大阪府の福祉施設へ玩具の寄贈

■ハピネット



関連事業

ハピネットでは、毎年5月5日の子どもの日にあわせて、大阪市内の福祉施設に玩具を寄贈しています。これは、福祉施設のお子様たちに、玩具を通じて楽しんでいただくために、大阪大物玩具問屋協同組合を通じて10年以上続けています。今後もお子様たちのために、この活動を継続していきます。

4 発展途上国支援・医療支援

世界中のお子様たちが笑顔でいられるよう、バンダイナムコグループは、国内だけでなく、アジア・アフリカなど発展途上国への支援を行っています。



「子供地球基金」への支援

■キャラ研

バンダイの子会社であるキャラ研(※)が、企画する人気絵本「くまのがっこう」シリーズは、NPO法人「子供地球基金」の活動をサポートしています。

「子供地球基金」は、アジア・アフリカをはじめとする国内外20カ国への絵本・画材、衣料、医薬品などの必要物資の寄贈や、学校建設支援などの活動、お子様たちに大きなキャンパスに絵を描いてもらう「アートワークショップ」を通じて、お子様たちの心を癒し交流を深めています。

「くまのがっこう」シリーズは、絵本やぬいぐるみ、文房具などのグッズを提供。国内の養護施設や入院中のお子様たち、海外のお子様たちへのプレゼントとして活用されています。

※ キャラ研：バンダイが、中長期的な視点によるキャラクター育成強化を目的に2005年、バンダイ100%子会社として設立した会社。



人気の絵本「くまのがっこう」シリーズ



「愛育養護学校」のお子様たちへのクリスマスプレゼント



中国・北京のお子様たちへのプレゼント

赤十字社を通じた寄付

■バンダイナムコホールディングス ■サンライズ バンダイナムコグループ 映像音楽コンテンツ

バンダイナムコホールディングスでは、バンダイナムコグループを代表して、「ジャワ島中部地震」における、日本赤十字社への国際救援金に協力しました。

また、日本赤十字社を通じ「能登半島地震」の被災地の皆様へのお見舞金を寄付しました。サンライズでも同様に日本赤十字社に寄付を行っています。

震災があったときに一刻も早くお子様たちが「夢・遊び・感動」を取り戻せるように、バンダイナムコグループは少しでも力になりたいと考えています。



©BANDAI 2004 RIDGE RACER™7 ©2006 NBGI ©BANDAI・WIZ 2004 ©2007 石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映 ©ABC・東映アニメーション ©2007 テレビ朝日・東映 AG・東映 ©やなせたかし/フレーベル館・TMS・NTV ©円谷プロ ©1999 BANDAI・WiZ ©2002,2005 SANRIO CO.,LTD(K) ©藤子プロ・小学館・テレビ朝日・シンエイ・ADK ©創通・サンライズ ©東北新社 ©2000-2006 Theater Company HIKOSEN, All Rights Reserved. ©2005 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. ©2006 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. ©BANDAI

コンプライアンス



楽しいものは
キレイな心を作るんだ

1 コンプライアンスの取り組み …… P.60

2 危機管理の取り組み …………… P.61

バンダイナムコグループは、グループ統合に際して「バンダイナムコグループコンプライアンス憲章」を制定しました。この憲章のもと、グループ一丸となり、法令遵守はもとより、公正かつ透明な事業活動を行い、企業価値の向上を目指していきます。

バンダイネットワークス株式会社 株式会社VIBE

東京汐留にあるオフィスでは、バラエティ豊かなモバイルコンテンツの開発が行われています。



私たちが支えています！

バンダイネットワークス
千川 耕司

強固な意志と体でバンダイネットワークスとVIBEの個人情報を守っています！
プライバシーマークに磨きをかけ、個人情報を漏らしません。

バンダイネットワークス
高野 徳弥

1 コンプライアンスの取り組み

バンダイナムコグループは、「夢・遊び・感動」を提供しつづけるために、コンプライアンスに関するさまざまな取り組みを行っています。また、社員が安心・安全に働くことのできるよう、職場環境の向上にも努めています。



バンダイナムコグループ

バンダイナムコグループのコンプライアンス宣言と憲章

■バンダイナムコグループ

バンダイナムコグループでは、バンダイナムコグループコンプライアンス憲章を制定しています。

企業理念に照らせば、コンプライアンスは当然のことですが、社会的にコンプライアンスへの関心が高まっている中、グループに根ざす、有形無形のコンプライアンス遵守の精神を形にし、その精神を新たに共有することが重要であると考えます。

そのような考えをもとにして、バンダイナムコグループコンプライアンス憲章を制定し、バンダイナムコグループコンプライアンス宣言を行いました。これをグループ各社に掲示するなどして周知徹底しています。

今後も、バンダイナムコグループコンプライアンス憲章のもと、グループコンプライアンス体制のさらなる強化を図っていきます。

バンダイナムコグループ コンプライアンス宣言

～「夢・遊び・感動」を提供しつづけるために～
わたしたちは宣言します

- 1.この憲章の遵守を率先垂範し、高い倫理観をもって誠実に行動します。
- 2.この憲章をグループ内に定着させることを使命と認識し、社内環境の整備を行います。
- 3.この憲章や法令の違反が発生した場合は、直ちに原因究明と再発防止のための措置を講じるとともに、厳正な処分を行います。

バンダイナムコグループ コンプライアンス憲章

わたしたちは、世界で最も期待されるエンターテインメント企業グループを目指し、「夢・遊び・感動」を提供しつづけるため、次の原則を制定し、これに基づき行動します。

■厳正な商品サービス・公正な取引

■「夢・遊び・感動」を提供しつづけるという企業理念から、若者の健全な成長を阻害することがないように、適正な商品やサービスの提供を行います。

■自由な競争のもと、自己の立場を不当に利用することなく、公正・透明な取引を行います。

■社員尊重

■社員の生命・身体を優先し、安全で働きやすい職場環境を提供します。

■情報保護・開示

■企業活動に伴い取得する顧客情報・個人情報、企業活動から生じる機密情報について、その重要性を十分に理解し、情報漏洩をしないことはもちろんプライバシーにも配慮して、適正に管理します。

■株主、取引先その他のステークホルダーを保護するため、経営の透明性を確保することを念頭に、情報隠蔽をすることなく、適切かつ信頼性のある企業情報を適時かつ公正に開示します。

■知的財産の尊重・活用

■コンテンツを含む知的財産が重要な経営資源であることを認識し、他社の権利を尊重するとともに、自らの権利を守り、有効活用します。

■財産保全

■会社財産の使用に当たっては、公私の区別をわきまえて、適正に使用します。

■環境・社会貢献

■自然環境や人々の生活環境への配慮は、企業の中長期的な発展に不可欠の要素であると考え、これを十分に認識して事業活動を行います。

■「よき企業市民」として、事業活動を通じて文化の発展に貢献し、豊かで明るい健やかな生活の実現に寄与します。

■反社会的勢力の拒絶

■社会の安全、秩序に脅威を与える反社会的勢力、団体とは一切関係を持たず、断固としてこれを拒絶します。

■海外コンプライアンス

■世界各国の地域特性を踏まえ、その文化や習慣を尊重するとともに、国際ルールや現地ルールを遵守します。

外部認証の取得

■バンダイネットワークス ■VIBE

情報通信技術の発展により、個人情報、企業情報の管理は企業にとって大変重要な課題となっています。

バンダイネットワークス、VIBEでは、ネットワークコンテンツサービス提供、インターネット通販などを行う事業会社として、業務遂行上、お客様の個人情報をさまざまな形で取り扱います。そのため、情報セキュリティの重要性を常に認識し、各事業においても個人情報の取り扱いについては慎重を期しています。

2005年4月の個人情報保護法の完全施行に伴い、個人情報の保護・管理をさらに重視した社内体制の整備を経営の重要課題の一つとして掲げました。そして、その一環として、バンダイネットワークスが2006年5月、VIBEが2006年4月に、財団法人日本情報処理開発協会（JIPDEC）より「プライバシーマーク」の認証を取得しました。今後もお客様が安心してお取引していただけるよう、個人情報保護をはじめとした情報管理体制を継続して改善し、いっそうの体制強化を図ってまいります。



ネットワーク

Close up



適正な労働環境

■バンダイ

国内外で事業活動を行うバンダイは、各国で適正な労働環境が維持されることを目的とし、1998年に「バンダイC.O.C.宣言」を行いました。

「バンダイC.O.C.宣言」は、「多くの国における公正かつ人権を尊重した労働条件のもとに優良な製品を生産販売」することを基本方針に明記しています。また、強制労働、児童労働、賃金および手当、懲罰、差別、環境保護などについての考え方も言及しています。

バンダイでは、2004年度より労働環境に関する調査票をすべての工場より回収しています。またその中からバンダイが独自に作成したチェックリストにもとづき監査を実施しています。監査を行った結果、一部で不適合項目も発見されています。不適合項目は、さらなる成長の機会であると前向きにとらえ、その改善策を関係者一同で検討し継続した是正活動を行っています。

C.O.C.監査実施件数

2004年度	2005年度	2006年度
43社	37社	100社

2007年度は「日本を除くアジア諸国」に立地するすべての工場について監査を実施することを目標に活動を行っています。その監査数は250社程度になると予測しています。また、将来的には日本も含めバンダイが関連するすべての職場において、適正な労働環境が維持されるように、監査の対象範囲を広げ監査を行っていきます。さらに、是正活動を通じて工場での労働環境改善を図ることはもちろん、仕入先も含めたより深いアライアンスの構築につながる活動を推進していきます。

2 危機管理の取り組み

企業を取り巻く危機(リスク)が多様化している中、バンダイナムコグループでは、予期せぬ危機にも迅速かつ適切に対応できるよう、グループ内における危機管理体制を強化しています。

グループ全体の
リスクマネジメントを実践

■バンダイナムコグループ



バンダイナムコグループ

バンダイナムコグループでは、役職員一人ひとりが危機発生時にとるべき行動の指針やグループ危機管理委員会について定めるグループ危機管理規程を制定し、グループ全体のリスクマネジメントに取り組んでいます。

リスクというものは、ときに人の生命にもかかわることもなりますので、リスクマネジメント活動は必須であり、また、このことがバンダイナムコグループの中長期的な発展につながることに考えています。

今後も、社会の動向などから随時危機を想定し直し、グループ危機管理体制のさらなる強化を図っていきます。



震災に備えた、帰宅マップの作成

■バンダイネットワークス



ネットワーク

首都圏直下型地震に備え、バンダイネットワークスでは、安否確認サービスの導入や備蓄、防災班の組織などを行うとともに、帰宅困難者対策の一環として従業員の帰宅マップを作成しています。

東京都が選定している帰宅支援対象道路を基準に、会社から従業員の自宅までの帰宅経路をあらかじめ確認するとともに、地域ごとにグルーピングを行い、震災発生後集団帰宅するための「帰宅グループ」を編成しました。従業員を安全に帰宅させることはもちろん、非常時に予想される心理的不安の軽減や、被災状況に応じた帰宅経路の策定を迅速に実施することを目的としています。

今後は、帰宅グループごとに帰宅ルートの確認作業や帰宅時の心得・備えに関する防災研修を実施するなど、非常時への備えをさらに万全にしていく予定です。



バンダイネットワークス作成の帰宅マップ

企業価値向上を目指して



もっと愛される企業であるために

- 1 イキイキ働ける職場作り…………… P.63
- 2 キャリアアップの支援…………… P.65
- 3 内部統制について…………… P.65

バンダイナムコグループは、「夢・遊び・感動」の提供は、社員一人ひとりがイキイキと働くことで実現できると考えています。そこで、職場環境の向上やキャリアアップの支援、内部統制のシステムの構築に力を注いでいます。



ワンダーシティ鶴見

ナムコのアミューズメント施設。

店内はいつもお客様の笑顔であふれています。

私たちが支えています！

ナムコ
青木美香

ナムコランドおゆみ野店で、ストアマネージャーをしています。ご来店されたお客様に笑顔で帰っていただくために、アクティブな接客を行っています！



ナムコ
塚本貴世

アミューズメント施設の管理・運営をしています。お客様の楽しい笑顔のために、毎日笑顔と優しい気持ち・ラブ＆スマイルで接客しています！



バンダイナムコホールディングス
林 徳文

グループ人事戦略を担当しています。一人ひとりのチャレンジが動き甲斐のあるグループにつながると思い、仕事をしています！



1 イキイキ働ける職場作り

社員のモチベーションを高く保ち、いつもイキイキと楽しく働いてもらえるよう、グループ内でさまざまな取り組みを行っています。



「クリエイティブアワード」の表彰

■バンダイナムコグループ



バンダイナムコグループ

「バンダイナムコグループクリエイティブアワード」は、売上・利益・話題性・新規性・シナジーなどの観点から、その年度にグループ企業の価値向上のために著しく貢献した商品サービス・ビジネスモデル(チーム)に贈られる賞のことで、2006年度に初めて開催しました。

2006年度に活躍した商品や施設、キャラクター、サービスなど5つのノミネートの中から初代「クリエイティブアワード」に選ばれたのは、業務用ゲーム機「機動戦士ガンダム 戦場の絆」でした。「機動戦士ガンダム 戦場の絆」は、バンプレストとバンダイナムコゲームスのシナジーにより誕生しました。ほかのノミネート作品は「ナムコ ワンダーパーク ヒーローズベース」「たまごっち」「データカードダス」と「機動戦士ガンダム DVD-BOX」でした。

バンダイナムコグループでは、今後もより良い商品・サービスの充実に努めていきます。



初代クリエイティブアワードを受賞した「機動戦士ガンダム 戦場の絆」チーム

大喜び! 「おたんじょうカード」のお祝い

■バンダイ



トイホビー

バンダイでは、2001年から、社員の子どもの誕生日にはこども商品券とともに社長直筆の「おたんじょうカード」を自宅に送付しています。

このカードには、父母が職場で働く姿を撮った写真とともに、子どもの近況に対する社長からのメッセージが添えられています。カードを受け取った社員の子どもたちから、かわいらしいお礼の手紙が届くこともあります。



社長直筆のお祝いメッセージ

自由な発想のために

■バンダイナムコグループ



バンダイナムコグループ

バンダイでは、「働きやすさ」と「自由な発想で仕事ができるように」との配慮から、2000年4月よりフレックスウエア制を導入しており、現在ではバンダイナムコグループ全体に広がっています。今後も、社会人としての自覚のもと、より良い職場環境の維持と省エネを目的にフレックスウエア制を継続していきます。



リラックスした雰囲気では仕事ができる環境



「人類遊び研究所」の取り組み

■ナムコ ■バンダイナムコゲームス



アミューズメント施設 ゲームコンテンツ

「人類遊び研究所」は、2002年、旧ナムコの高木社長(当時)を初代所長に、社員一人ひとりが「遊び」のプロを志し、遊び心あふれる企業風土の実現を目的にスタートした全社活動です。

現在は、ナムコ、バンダイナムコゲームス両社が継承し、所長をナムコ社長、副所長をバンダイナムコゲームス社長が務め、全社員を所員と位置づけ、さまざまな活動を行っています。産・学の英知を結集した学術的研究「ゲームの処方箋」



「ASO研フォーラム」の様子

(2005~2006年)や、社員の啓発を目的とした「ASO研フォーラム」、新年度に向け両社社員を研究員とする「五感と遊び」研究会のスタートなど、積極的に活動を進めています。

接客日本一を競う「N-1グランプリ」

■ナムコ



ナムコでは、接客技術の向上やおもてなしの“ナムコ式接客”の創造を目的に「N-1 (ナムコ ロケーションスタッフナンバーワン) グランプリ」を開催しました。今年は全国 305 店舗、総勢 350 名が参加して行われました。今後も、お客様にご満足いただけるよう日本一の接客を目指した施設運営を行っていきます。



コンテストの様子



グランプリ受賞式の様子

選択式社員旅行

■バンダイ



社員同士の交流を深めることを目的に、バンダイでは社員旅行を実施しています。これまでは、事業部門ごとや、全社員合同で実施していましたが、近年は事業領域も広くなり、社員数も大幅に増加したことで、より事業部門間での交流を促進するために、選択式社員旅行を採用しました。日程や場所の選択肢ができたことで社員が参加しやすくなり、普段交流の少ない他部門の社員とのコミュニケーションも可能になったことで、業務においても相互理解が深まり、働きやすい環境作りに一役かっています。



「九州 とことん とんとこリターンズ」
～太古の島、天草御所浦島で漁師体験～



「東洋と西洋の出会いの街 マカオ4日間 !!」



「東京ヘリコプタークルージング」



「四国 SANUKI WARS Episode II 新たなるうどん」

障がい者雇用について

■バンダイナムコウィル



2006年3月、障がい者雇用を目的とした子会社「株式会社バンダイナムコウィル」を設立し、5月12日に「障害者の雇用の促進等に関する法律」に定める特例子会社の認定を受け、同時にグループ適用も受けました。現在、バンダイナムコウィルでは、バンダイナムコグループの拠点3カ所における清掃作業を請け負っています。

今後はバンダイナムコグループ内で業務を請け負う拠点数を拡げるとともに、業務範囲を拡大し、障がい者の雇用の促進に取り組んでいきます。

2 キャリアアップの支援

バンダイナムコグループでは、社員のチャレンジ精神に応えるため、公募人事制度や多様な研修制度を取り入れています。



公募人事制度

■バンダイナムコグループ



バンダイナムコグループでは、経営統合時より、グループ内人材公募を行っています。「こんな仕事がしたい!」という社員の希望と、「こんな人材が必要だ!」という組織の要請を合致させ、素晴らしいパフォーマンスを発揮してもらうためです。

2007年4月にも、バンダイ、ナムコ、バンダイナムコゲームスの中で公募による人事異動を実施しました。今後さらに適用範囲を拡げ続けていきます。

ラスベガス研修

■バンダイナムコグループ



バンダイナムコグループでは、企業価値をさらに向上させることを目的に、世界一のエンターテインメントシティリゾートであるラスベガスでの研修を実施しています。

2006年度は、バンダイナムコホールディングス、バンダイナムコ、バンダイナムコゲームスの4社の役員、社員総勢34名が、2007年1月、5泊7日の日程で参加しました。世界一のエンターテインメントを体感した経験と感動を、今後も業務に活かしていきます。



シークレットガーデンでの記念撮影

3 内部統制について

バンダイナムコグループは、「エンターテインメント業界No.1の内部統制」を目標に掲げ、SBU内、グループ内における経営効率アップを図っています。



E-1プロジェクト進行中

■バンダイナムコグループ



バンダイナムコグループでは、2006年5月、会社法上求められる事業会社において内部統制システム構築に関する決議を行いました。また同年6月末から、金融商品取引法への対応を含むグループ横断プロジェクト「E-1プロジェクト」を立ち上げ、内部統制の評価と構築を進めています。「E-1」とは、「Entertainment業界No.1の内部統制を目指す」という意味が込められています。

●内部統制の基本的な考え方

- ・内部統制は日々の企業活動の前提になっている。特別視は不要。
- ・内部統制は法令対応だけが目的ではない。自らを強くするための道具であり、今はチャンスととらえよう。
- ・内部統制構築は全社、全グループが対象である。皆で知恵を出そう。

●これまでの経緯

2006年中はバンダイナムコホールディングス、バンダイナムコ、バンダイナムコゲームスを中心にパイロット的な展開を実施してきました。2007年に入り、北米、欧州、アジア各地域の事業会社へのプレゼンテーションを行い、現在は海外展開を始めつつある段階で、組織的にも徐々に強化され実施体制ができつつあります。

全社レベル統制

法令遵守統制 (業務プロセス外)		業務プロセス統制		IT全般統制
グループ共通方針	各社方針	法令遵守視点の統制	ビジネス視点の統制	
		財務報告視点の統制	IT視点の統制	

●内部統制の領域

経営者の行動を含めた「全社レベル統制」を重視するとともに、「業務プロセス統制」においては、財務報告の信頼性のみならず、広くビジネス的な視点から業務を見直すことに重点を置いています(図表参照)。

●今後の見通し

いずれの領域においても各社の現状評価にはじまり、リスク・コントロールの洗い出し、統制の評価、不備の是正などを行い、内部監査、外部監査を経てバンダイナムコグループとして2009年3月期末時点における内部統制報告書を提出することになります(JSOX対応)。また、事業会社における本格的な展開を進めることが緊急の課題です。最終的な目標としてはSBU内、グループ内でのリスク・コントロールの共有による経営効率のアップということになるでしょう。

Close up



本物を大切にするために！ バンダイの模倣品対策について

■バンダイ

お客様に安心して安全な商品をお楽しみいただくために、バンダイでは、模倣品対策に力を入れて取り組んでいます。

模倣品と一口に言っても、特許権、実用新案権、意匠権、商標権、著作権、不正競争防止法など、模倣品の種類によって適用する法的根拠はさまざまです。しかし共通して言えることは、バンダイの売上・利益へのダメージがあるのはもちろん、本物が持っているエンターテインメント性を実現していない粗悪品が多いため、お客様の期待を裏切ってしまうことが多く、また安心して安全に遊んでいただける保証もないという問題点です。

さらに、バンダイの商品の多くは版權元様からコンテンツをお借りして商品化させていただいているものがほとんどですが、模倣品はTV、映画製作などへの還元がないため、創作的な文化の発展の妨げともなります。

バンダイでは、お客様をこのような被害から守るだけでなく、企業イメージを守ること、さらには、コンテンツを守るために、知的財産権を侵害する模倣品や海賊版商品に対して国内外で毅然と対処するため、その対応力を強化しています。

近年、ネットオークションやネット販売など IT ツールを使っての模倣品の流通も確認されています。バンダイでは、これらの対策も強化しているほか、模倣品の多くが製造されている国や地域においては、模倣品の製造工場、取扱問屋・小売店の摘発を行うなど、とくに重点的な対応を行っています。その他地域においても、関係会社、販売代理店様や現地弁護士などと協力して対策を進めています。

一方で、他企業との連携も重要です。とくに、バンダイとしては版權元様との連携が不可欠ですので、情報交換や共同での対策など、連携を密に行っております。

また国際知的財産保護フォーラム(IIPPF) (<http://www.iipf.jp/>)の一員として、各国の各行政機関、民間団体との交流、情報の交換、収集に努めています。

模倣品問題は一朝一夕に解決する問題ではありませんが、長期的に取り組むべき課題と位置づけ、今後も継続的な対策をしていく方針です。

「ソードストライクガンダム」



真正品



模倣品

「たまごっち」

真正品



模倣品



©創通・サンライズ・毎日放送 ©BANDAI・WIZ 2004

GRI(Global Reporting Initiative)ガイドライン対照表

2002年度版を対象にしています。

項目	指標	該当頁
1 ビジョンと戦略		
1.1	持続可能な発展への寄与に関する組織のビジョンと戦略に関する声明	P.1,10-16
1.2	報告書の主要要素を表す最高経営責任者（または同等の上級管理職）の声明	P.6-9
2 報告組織の概要		
組織概要		
2.1	報告組織の名称	P.2
2.2	主な製品やサービス	P.3-5
2.3	報告組織の事業構造	P.2-5
2.4	主要部門、製造部門子会社、系列企業および合併企業の記述	P.3-5
2.5	事業所の所在国名	P.3-5
2.6	企業形態（法的形態）	P.2
2.7	対象市場の特質	P.3-5,10-15
2.8	組織規模	P.2
2.9	ステークホルダーのリスト、その特質、および報告組織との関係	P.6-9,16,60
報告書の範囲		
2.11	記載情報の報告期間（年度/暦年など）	目次
2.13	「報告組織の範囲」(国/地域、製品/サービス、部門/施設/合併事業/子会社)	目次、P.2,4,5
2.14	前回の報告書以降に発生した重大な変更	目次
2.15	時系列での、また報告組織間での比較に重大な影響を与えうる報告上の基礎的事柄（合併事業、子会社、リース施設、外部委託業務、その他）	目次
報告書の概要		
2.17	報告書作成に際しGRIの原則または規定を適用しない旨の決定の記述	参照している
3 統治構造とマネジメントシステム		
構造と統治		
3.1	組織の統治構造。取締役会の下にある、戦略設定と組織の監督に責任を持つ主要委員会を含む。	P.17,25
3.2	取締役会構成員のうち、独立している取締役、執行権を持たない取締役の割合(百分率)	P.17
3.4	組織の経済・環境・社会的なリスクや機会を特定し管理するための、取締役会レベルにおける監督プロセス	P.17
3.6	経済・環境・社会と他の関連事項に関する各方針の、監督、実施、監査に責任を持つ組織構造と主務者	P.17,25
3.7	組織の使命と価値の声明、組織内で開発された行動規範または原則、経済・環境・社会各パフォーマンスにかかわる方針とその実行についての方針	P.17,25,60
ステークホルダーの参画		
3.9	主要ステークホルダーの定義および選出の根拠	P.6-9,16,60
3.10	ステークホルダーとの協議の手法。協議の種類別ごとに、またステークホルダーのグループごとに協議頻度に換算して報告。	P.37-39,49-58
3.11	ステークホルダーとの協議から生じた情報の種類	P.37-39,49-58
3.12	ステークホルダーの参画からもたらされる情報の活用状況	P.37-39,49-58
統括的方針およびマネジメントシステム		
3.13	組織が予防的アプローチまたは予防原則を採用しているのか、また、採用している場合はその方法の説明	P.19-20,23
3.16	上流および下流部門での影響を管理するための方針とシステム	P.19-20,23
3.19	経済・環境・社会的パフォーマンスに関わるプログラムと手順	P.17,25,60
3.20	経済・環境・社会的マネジメントシステムに関わる認証状況	P.18,60
4 GRIガイドライン対照表		
4.1	GRI報告書内容の各要素の所在をセクションおよび指標ごとに示した表	P.67
■経済的パフォーマンス指標		
直接的な影響		
<必須指標>		
顧客		
EC1	総売上げ	P.2
■環境パフォーマンス指標		
<必須指標>		
原材料		
EN2	外部から報告組織に持ち込まれた廃棄物（処理、未処理を問わず）が、製品作りの原材料として使用された割合	P.34,35,43
エネルギー		
EN3	直接的エネルギー使用量	P.29,30,41
水		
EN5	水の総使用量	P.29,30
製品とサービス		
EN14	主要製品およびサービスの主な環境影響	P.33-35,39,43
<任意指標>		
エネルギー		
EN17	再生可能なエネルギー源の使用、およびエネルギー効率の向上に関する取り組み	P.29,30,41
輸送		
EN34	物流を目的とした輸送に関する重要な環境影響	P.41

項目	指標	該当頁
■社会的パフォーマンス指標		
労働慣行と公正な労働条件		
<必須指標>		
人種多様性と機会均等		
LA10	機会均等に関する方針やプログラムと、その施行状況を保証する監視システムおよびその結果の記述。	P.61,65
<任意指標>		
教育研修		
LA16	雇用適性を持ち続けるための従業員支援および職務終了への対処プログラムの記述	P.63-65
LA17	技能管理または生涯学習のための特別方針とプログラム	P.63-65
人権		
<必須指標>		
方針とマネジメント		
HR1	業務上の人権問題の全側面に関する方針、ガイドライン、組織構成、手順に関する記述（監視システムとその結果を含む）	P.61
HR2	投資および調達に関する意思決定（供給業者・請負業者の選定を含む）の中に人権に与える影響への配慮が含まれているか否かの立証	P.61
HR3	サプライ・チェーンや請負業者における人権パフォーマンスの評価と取り組みに関する方針と手順（監視システムとその結果を含む）の記述	P.61
差別対策		
HR4	業務上のあらゆる差別の撤廃に関するグローバルな方針、手順、プログラムの記述（監視システムとその結果も含む）	P.61
児童労働		
HR6	ILO 条約第 138 号で規定されている児童労働の撤廃に関する方針と、この方針が明白に述べられ適用されている範囲の記述。またこの問題に取り組むための手順・プログラム（監視システムとその結果を含む）の記述。	P.61
強制・義務労働		
HR7	強制・義務労働撤廃に関する方針と、この方針が明白に述べられ適用されている範囲の記述。またこの問題に取り組むための手順・プログラム（監視システムとその結果を含む）の記述。	P.61
<任意指標>		
方針とマネジメント		
HR8	業務上の人権問題の全側面に関する方針と手順についての従業員研修	P.61
社会		
<必須指標>		
地域社会		
SO1	組織の活動により影響を受ける地域への影響管理方針、またそれらの問題に取り組むための手順と計画（監視システムとその結果を含む）の記述	P.54-55
製品責任		
<必須指標>		
顧客の安全衛生		
PR1	製品・サービスの使用における顧客の安全衛生の保護に関する方針、この方針が明白に述べられ適用されている範囲、またこの問題を扱うための手順/プログラム（監視システムとその結果を含む）の記述	P.19,20
製品とサービス		
PR2	商品情報と品質表示に関する組織の方針、手順/マネジメントシステム、遵守システムの記述	P.19,20
プライバシーの尊重		
PR3	消費者のプライバシー保護に関する組織の方針、手順/マネジメントシステム、遵守システムの記述	P.60
<任意指標>		
顧客の安全衛生		
PR4	顧客の安全衛生に関する規制への不適合、およびこれらの違反に課された処罰・罰金の件数と類型	P.21
PR5	製品とサービスの安全衛生を監督、規制する所轄機関、および同種の公的機関に報告されている苦情件数	P.19,20
PR6	報告組織が使用することを許されたかもしくは受け入れた、社会的、環境的責任に関する自主規範の遵守、製品ラベル、あるいは受賞	P.19,20
製品とサービス		
PR8	顧客満足度に関する組織の方針、手順/マネジメントシステム、遵守システム（顧客満足度調査の結果を含む）の記述	P.19-20

編集後記

今回、グループで初めてとなる CSR レポート編集作業において、それぞれのステークホルダーに対する活動の実情を把握することが大きな課題でした。そのため、結果として記載内容はトピックス中心の構成となり、マネジメントや効果測定の記事については不十分な領域を残したものであると反省しています。今後は、グループ各社間のレベル是正など、グループ全体の機能強化に全力を注いでいく所存です。

見直しに関する注意事項

当資料に記載されている将来に関する記述は、バンダイナムコグループが現時点で入手可能な情報から得られる種々の前提に基づいたものであり、リスクや不確実性を含んでおります。よって、実際の業績は様々な要因により、記述されている業績予想とは大きく異なる結果となり得ることをご承知おきください。
