

FUN

バンダイナムコグループの
CSR活動報告2013

FOR THE FUTURE



楽しみながら、楽しい未来へ。

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、大勢の手でカタチにして、一人ひとりのお客様の心を響かせること。

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、

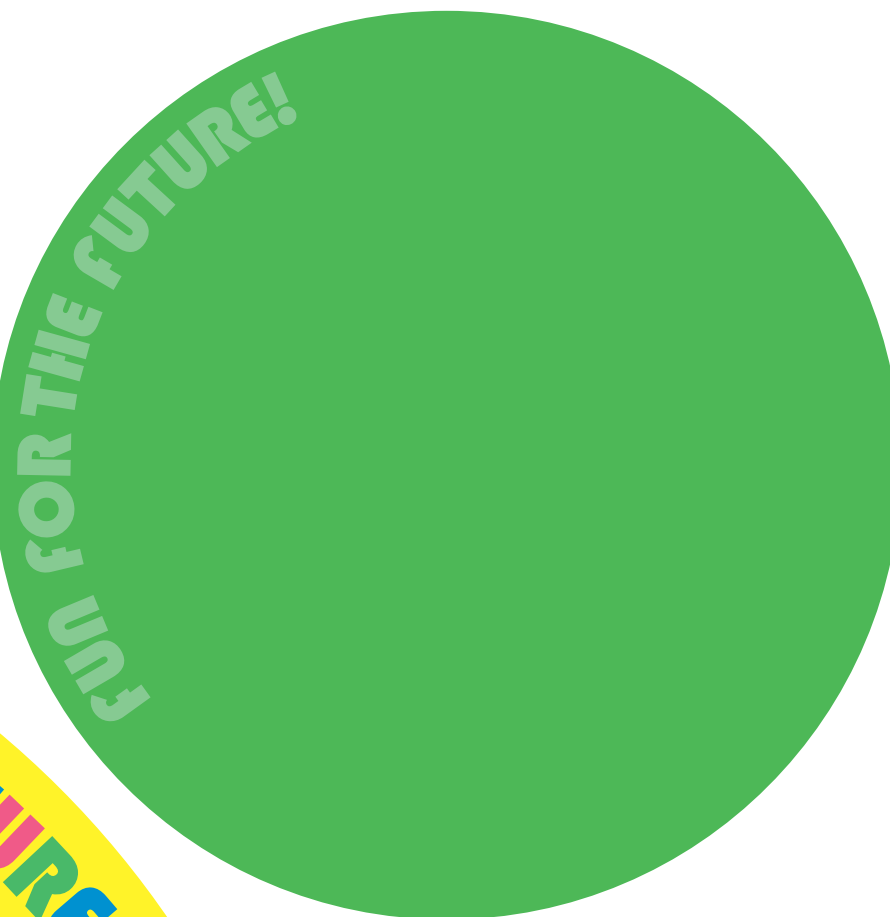
社会とステークホルダーのよろこびにつながる活動を推進し、

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。

FUN FOR THE FUTURE!



社 長 メ ッ セ ー ジ 

バンダイナムコらしい“楽しい未来づくり”を目指して

バンダイナムコグループでは、世界中の人々に「夢・遊び・感動」の提供を実現するため、“Fun for the future! 楽しみながら、楽しい未来へ。”をコンセプトにCSR活動を行っています。

2012年度を振り返りますと、バンダイの品質保証に対する取り組みが評価され、経済産業省の「製品安全対策優良企業表彰」で最上位賞である「経済産業大臣賞」を受賞しました。また、バンダイナムコゲームスでは、環境に配慮した製品であることをステークホルダーの皆様にもご理解いただけるよう、社内基準をクリアした製品を「エコアミューズメント」としてラベル表示するなどの取り組みを始めました。

このように、ステークホルダーの皆様とのかかわりを大切にしながら、社会の一員としてバンダイナムコらしく楽しい未来づくりに貢献できる活動を進めていきたいと考えています。

今後も、私たち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の責任と誇りを持って、エンターテインメントが社会にできることを追求してまいります。

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
石川 祝男



バンダイナムコグループのCSRマネジメント

バンダイナムコグループでは、「夢・遊び・感動」の提供を実現するため、“Fun for the future! 楽しみながら、楽しい未来へ。”をコンセプトにCSR活動を行っています。

また、特に重点的に取り組む必要があるテーマを「バンダイナムコグループのCSR重要項目」とし、

さらにSBU（戦略ビジネスユニット）の活動レベルに落とし込んだ「CSR重点取り組みテーマ」を策定して、各事業特性を活かした活動を行っています。

→ CSR重要項目の詳細は11ページをご覧ください。

バンダイナムコグループのCSR方針



バンダイナムコグループのCSR推進体制

2010年度から、グループCSR委員会のメンバーを各SBU主幹会社の社長とし、スピード感をもって決断し、事業と一体となるCSR体制を強化しています。また、2011年度には、グループCSR委員会の下部組織であったグループ環境部会とグループ社会貢献部会を統合し、環境・社会貢献に限らず、CSR重要項目に沿った取り組みの進捗管理・情報共有を行うグループCSR部会を設置、さらに各SBUのCSRプロジェクトにて、事業特性を活かし、より具体的な取り組みを推進しています。

CSRに関する事項の決議・報告

バンダイナムコホールディングス 取締役会（適宜）

報告事項・検討事項

グループ経営会議（四半期）

グループCSR委員会（半期）

グループCSR部会（四半期）

各SBUのCSRプロジェクト

グループ組織体制

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「戦略ビジネスユニット (Strategic Business Unit : SBU)」と各SBU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SBU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。

戦略ビジネスユニット (SBU)

トイホビー

TOYS AND HOBBY

〔主幹会社：バンダイ〕

- 玩具、玩具菓子、自動販売機用商品、カード、模型、アパレル、生活用品などの製造・販売

コンテンツ

CONTENT

〔主幹会社：バンダイナムコゲームス〕

- 家庭用ゲームソフト、業務用ゲーム機、アミューズメント機器向け景品等の企画・開発・販売、ネットワークコンテンツ等の配信、映像作品、映像ソフト、音楽ソフトの企画・制作・販売、オンデマンド映像の配信、ライブエンターテインメント事業

アミューズメント施設

AMUSEMENT FACILITY

〔主幹会社：ナムコ〕

- アミューズメント施設などの企画・運営

関連事業会社

AFFILIATED BUSINESS COMPANIES

- 流通・物流、管理業務など各SBUをサポートする事業



バンダイナムコホールディングス

CONTENTS

特集

すべてのお客様に「夢・遊び・感動」を

5

1 BABY

赤ちゃん満足度 No.1 を目指した「BabyLabo® (ベビラボ)」 6

2 GIRL

お客様の声を活かした「アイカツ!」 7

3 YOUNG

青少年の健全な育成を推進する「AOU 青少年アドバイザー」 8

4 FAMILY

ご家族全員で楽しめる「釣りスピリッツ」 9



バンダイナムコグループのCSR重要項目

11

「被災地支援」活動報告

19

FACTS & FIGURES

20

各SBUの重点取り組みテーマ 2012年度進捗報告

21

人事関連情報

23

環境関連情報

24

コーポレート・ガバナンスとコンプライアンス

25

リスクマネジメントと情報開示

26

財務・業績ハイライト

27

会社情報ほか

28



特集 1 **BABY**

赤ちゃん満足度 No.1 を目指した
「BabyLabo® (ベビラボ)」



特集 2 **GIRL**

お客様の声を活かした
「アイカツ!」



特集

すべてのお客様に 「夢・遊び・感動」を

一人ひとりのお客様の心を響かせる。
バンダイナムコグループが目指すのは、そのような商品・サービスの提供です。
私たちは、あらゆる世代、すべてのお客様に
「夢・遊び・感動」を届けたいと考えています。
この特集では、そのような思いをカタチにした取り組みに焦点を当て、
ご紹介していきます。



特集 3 **YOUNG**

青少年の健全な育成を推進する
「AOU 青少年アドバイザー」



特集 4 **FAMILY**

ご家族全員で楽しめる
「釣りスピリッツ」

赤ちゃん満足度 No.1 を目指した 「BabyLabo® (ベビラボ)」

「BabyLabo® (ベビラボ)」は赤ちゃんをとことん研究して生まれた乳児向け玩具。

「赤ちゃんの笑顔が、ママの笑顔に。ママの笑顔が、赤ちゃんの笑顔に。」

これが、ベビラボが考える、玩具の重要な役割です。

interview



岸 健一郎

株式会社バンダイ
プレイトイ事業部
プリスクールトイチーム

“赤ちゃん満足度 No.1 を目指す”というコンセプトは、「赤ちゃんは玩具が見えているのだろうか」「赤ちゃんはどんなものに興味を示すのだろうか」などの根本的な疑問から生まれました。このコンセプトには、赤ちゃんもしっかりと楽しめるものを作りたいという想いが込められています。これからも、年齢の幅を広げながら、お子様と保護者の皆様に喜んでもらえるモノづくりを追求していきます。

検証内容のご紹介

「BabyLabo® (ベビラボ)」では、延べ約300人の赤ちゃんに協力いただき、赤ちゃんの成長に適した、より良い刺激を検証しています。以下は、刺激1として提示したものと、刺激2として提示したものとを区別できるかを検証した結果です。

	刺激1	刺激2	視覚の検証結果
月齢1～2ヵ月	○	△	○と△を区別できる。
月齢3～4ヵ月	○	△	○と△を非常に良く区別できる。
	□	▣	□ (枠) の内側にある情報があるかないかを区別できる。
	◎		同心円とストライプを区別できる。
	■	■	2×2、8×8のチェッカーボードを非常に良く区別できる。
月齢5～6ヵ月	□	▣	□ (枠) の内側にある情報があるかないかを非常に良く区別できる。
	◎		同心円とストライプでは同心円を愛好する。
	■	■	8×8、24×24のチェッカーボードを非常に良く区別できる。

脳を育むとは？

「好奇心を引き出し、遊びながら感じ、考えること」だと、「BabyLabo® (ベビラボ)」は考えています。

これまで、乳児向け玩具は、仮定をもとに作られているものが多かったのですが、「BabyLabo® (ベビラボ)」では、実際に脳科学の知見に基づいてさまざまな検証を行いました。その結果、赤ちゃんが成長に合わせて何を認識できるようになるかなど、さまざまなことが明らかになってきました。私たちは検証された結果を商品に取り込み、月齢に合わせて赤ちゃんにより良い刺激を与え、好奇心をたくさん引き出せる商品づくりをしています。



赤ちゃんが本当に楽しめるものを追求

バンダイが展開する赤ちゃんの脳を育むベビートイシリーズ「BabyLabo® (ベビラボ)」は、日立製作所と大学研究機関の協力を得て、約2年間の研究期間を経て誕生しました。月齢に応じてどのような形や模様を認識し(視覚)、音を聞いているか(聴覚)を徹底的に検証し、安全性についても、さまざまな検査を行い、商品に反映しています。

また、それらの研究結果を保護者の皆様にわかりやすく伝え、玩具を通してお子様の成長を実感していただくために、商品には必ず「遊び方BOOK (または冊子)」を付属しています。「赤ちゃんを理解したい、育てている実感を得たい」というご両親に役立てていただいております、お客様アンケートでは、活用して下さっている方の比率は「100%*」という結果が出ています。

*「ステップごとの刺繍と遊びやすくすくすくプレイマット」に関する回答結果



お客様の声を活かした



2012年10月に展開を開始した「アイカツ!」は、7～9歳の女の子に向けた、トップアイドルを目指す少女たちのスポ根サクセスストーリーです。グループ横断で取り組んでいるオリジナルキャラクターで、アニメ、カードゲーム、玩具、ゲームソフト、イベントショップなどさまざまな形で展開しています。お客様からの声を活かして、常に進化し続ける「アイカツ!」は、今後もアツい活動をしていきます。

お客様の声を活かすことで進化し続ける「アイカツ!」

「アイカツ!」はスタート当初から、予想以上の反響をいただいています。その要因として、お客様の声を聞き、それを商品に活かす、ということを徹底したことが大きいと思います。市場投入前から入念な調査を実施し、ユーザーとなる女の子たちに楽しんでいただける設定にとことんこだわりました。

企画当初に行った調査では、私たちが想定していた女の子たちの好みも、実際には違っていたこともあります。例えば、今の女の子たちは、リアリティを追求する傾向にあることがわかってきました。キャラクターの髪型等、自分が実際に同じ髪型にできるかどうかで、反応は大きく変わってきます。ただし、リアリティを追求することだけが、女の子たちを魅了するわけではなく、そこに「憧れ」の要素を

バランス良く加えることも必要です。「憧れ」が自分のリアルな部分との延長線上に存在していることが重要なのです。

このように、調査を繰り返しながら作り上げていった、アニメの中に入り込んでキャラクターと一緒に頑張る、成長していくプロセスを疑似体験する、というコンセプトが、女の子たちを惹き付けています。

また、こうした調査はスタートした後も継続的に実施しています。数百人規模のインターネットによる定量調査やグループインタビューなどを定期的に行い、その都度キャラクターデザインや衣装デザインなどに反映し、商品をリニューアルしています。

これからも、「アイカツ!」は、常に女の子たちの声に耳を傾けることにこだわり、商品・サービスに反映していくことで、進化し続けていきます。

「アイカツ!」に触れられるタッチポイントをさらに増やして、お客様に色々な場所で遊んでほしいと思います。

「アイカツ!」を通じて、ファッションの新しい流行を生み出し、発信できるといいですね。

定番キャラクターと呼ばれるように、息の長いキャラクターに育てていきたいと思います。まずは、5年間を一つの区切りとして進化し、次のステージを目指します。

中村 幸恵
ゲームソフト開発

橋本 佳代子
ドレスや
カードデザイン・
プロモーション

高橋 誠
プロジェクトマネジメント

株式会社バンダイ
カード事業部
データカードダスチーム



データカードダス「アイカツ!」は、カードを使って憧れのアイドルとして活動するアイドルオーディションゲームです。

青少年の健全な育成を推進する

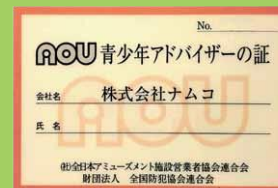
「AOU青少年アドバイザー」

ナムコでは、青少年の健全な育成を目的として、「AOU青少年アドバイザー」資格の取得を奨励しています。

AOU青少年アドバイザーとは？

アミューズメント施設は、青少年と接する機会が多い場所です。AOU（一般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）では、アミューズメント施設を健全に管理運営するために、公益財団法人全国防犯協会連合会の協力を得て、青少年との接し方などを学ぶための研修を毎年開催しています。この研修の受講修了者は「AOU青少年アドバイザー」として認定され、各地域社会で活躍しています。

ナムコでは、地域社会とのより良好なつながりと関係機関との円滑な共生を図り、地域の健全な青少年育成活動を進めるため、この「AOU青少年アドバイザー」資格の取得を推進しています。2012年度には累計で359名が資格を取得しており、店舗のアドバイザー在籍率は89.4%となっています。



「AOU青少年アドバイザー」資格の認定証

主催者の声

AOU事務局長 河野 敬一氏

AOUは、業界の健全化を目指し、ゲームセンターが風営法*の対象となった翌年の1985年に発足しました。発足当初より、青少年の育成への取り組みは非常に重要な活動と捉え、講習会の実施や地域社会との活発な交流などに努めてまいりました。講座では大学講師による青少年に関する人間学的な基礎知識や、現場に精通した講師による実務的な座学、現状に合わせた内容をテーマにしたグループ討議など、実際に店舗で役立つ内容を研修委員会で検討し、実施しています。また、地域社会との交流においては、青少

年の健全育成に携わる行政機関や学校関係者の皆様と意見交換をする「地域懇談会」を地域ごとに毎年開催するなど、相互理解に努めています。ナムコの皆様には、「AOU青少年アドバイザー」在籍店であることを店舗に掲示するなど、業界でも積極的な活動をしていただいています。今後も、地域社会と共生しながら、青少年の健全な育成を推進していただきたいと思います。

* 風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律



資格取得者の声



松岡 修

株式会社ナムコ プラボ都筑店 ストアマネージャー
資格取得年 2008年10月

青少年指導員養成講座では、お客様からの声を傾聴し、理解しようとすることで、新たな発見があることを学びました。その結果、お客様からの厳しいご意見を「サイン」として捉えることができるようになりました。

また、店舗では、青少年としっかり目線を合わせ、良い意味で対等な関係で接することを心がけています。そのうえで適切なコミュニケーションを取り、すべてのお客様に安心して遊んでいただける場づくりを行っています。

ご家族全員で楽しめる



2012年11月に展開を開始した「釣リスピリッツ」は、魚釣り体験メダルゲームです。竿型コントローラーを使い、大画面を泳ぎまわる魚を釣り上げてメダルを獲得していきます。本物のような魚釣りの興奮を体全体を使って感じられるこれまでにないメダルゲームとして、全国のアミューズメント施設で、多くの方々に楽しんでいただいています。

お子様の安全にこだわる

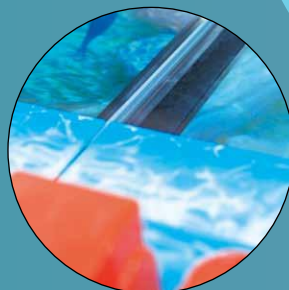
「釣リスピリッツ」はお子様を対象にしていることから、さまざまなこだわりが盛り込まれています。



激しい操作でも手を痛めないようにした、ツバツきのグリップ。投げても壊れないように強度のある素材を使用。



筐体の高さを、お子様の身長に見合った60cmに抑え、モニターの視認性を確保。また、お子様が手を入れてケガをしないように、下にゴムのスカート標準装備。



誤ってモニター上に登っても壊れないように、100kgの荷重に耐えられるアクリル板。

HIDEHISA ICHIKAWA

市川 秀久

株式会社バンダイナムコゲームス
第1事業本部 第1ディビジョン

今回の企画では、これまでの常識にとられず、挑戦し続ければ、まだまだ皆様に楽しんでいただけるゲームが作れる!と改めて感じました。「釣リスピリッツ」も、どんどん進化し続けます!そして世界のお子様にも体験してもらおうべく、グローバル展開にも取り組みたいと思います。





汗をかいて家族ぐるみで盛り上がる「釣りスピリッツ」

「釣りスピリッツ」は、“本物のような魚釣りの興奮を全身で感じられるゲーム”をコンセプトとしています。小学生を対象にしていますが、あくまで「本物感」を追求しました。ただ、これまでの釣りゲームと違うのは、リアルな大人の魚釣りを再現したゲームではなく、実際に魚釣りの経験がないお子様にも楽しんでもらうために、リアルな映像表現

やコントローラーなどにはこだわりながらも、シンプルな操作性を追求していることです。

コンセプトに忠実に丁寧なモノづくりを行った結果、私たちも驚くほど、お様が熱中して遊んでくれています。また、夢中になって竿を振り続けるお様の様子を見たご両親も興味を示し、自分たちもゲームに夢中になってしまいます。さらには、

その様子を見た通りすがりのお客様がギャラリーとして集まり、ゲームの応援に加わります。「釣りスピリッツ」を中心に家族ぐるみで、またその場にいるお客様が一体となって盛り上がるという光景が広がっています。これまでにない、汗をかきながら皆で盛り上がるメダルゲーム「釣りスピリッツ」は、新たな遊びの提案をしています。

HIDEYUKI KANEKO

兼子 英之

株式会社バンダイナムコスタジオ
AM開発本部 メカトロ開発部

操作は簡単でも、本物のような魚釣りを体験できる、この両立は高い壁でしたが、研究を重ね、クリアすることができました。これからもメカの設計担当として、新しく生まれた企画やアイデアの魅力を形にして、皆様に楽しんでいただけるように、チャレンジし続けます。



INTERVIEW

現場の声



SHOICHIRO MATSUMOTO

松本 正一郎

株式会社ナムコ
イオンモール北戸田店
ストアマネージャー

Q.「釣りスピリッツ」で遊ぶお客様の反応はどのようなですか？

A. とても人気があり、プレーされるお客様は皆様が笑顔です。ご家族で遊ばれていますが、もしかしたらご両親の方が真剣かもしれません。大きな獲物が登場すると、周囲で見ていた方々も含めて、その場全体がとても盛り上がっています。店舗の楽しい雰囲気を作るうえでも、大きな役割を果たしてくれています。

Q. さまざまなお客様が楽しむ場をつくるうえで気を付けていることは？

A. 皆様が気持ちよく過ごせるよう、一人ひとりのお客様のお話に耳を傾け、動作もよく観察するようにしています。また、ご来店されるお客様にはリピーターの方も多く、親身な接客をすることで、顔を覚えていただき、気さくに声を掛けていただけると、地域との密着を強く感じることができます。これからも、ご来店いただいたすべてのお客様にご満足いただけるような「場」づくりをしていきたいと思っています。

バンダイナムコグループのCSR重要項目

CSR重要項目の抽出

4つのCSR重要項目は、有識者へのヒアリングや、各種外部調査レポートをもとにリストアップした、バンダイナムコグループに求められるCSR活動の68項目のなかから、GRIガイドラインなどの各種規格、当社グループの中期計画などの観点を踏まえ、抽出しています。

① 商品・サービスの安全と衛生

私たちがお届けする「夢・遊び・感動」の基盤となる商品・サービスの安全と衛生の向上について、最優先に努めていきます。

② 環境配慮

「夢・遊び・感動」を次の時代につなげるために、地球環境に配慮し、企業活動におけるエネルギー削減や商品・サービスにおける省資源化に努めていきます。

③ コンテンツや商品の表現における社会への影響とポリシー

世界中の人々へ「夢・遊び・感動」をお届けするため、「表現の自由」の尊重とともに、多様なコンテンツや商品を適切にお客様にお届けするよう努めていきます。

④ サプライチェーン管理

私たちがお届けする「夢・遊び・感動」の質的向上のために、それぞれの事業に対応したサプライチェーンの管理向上に努めていきます。

各SBU・関連事業会社の重点取り組みテーマ ※CSR重要項目に該当する事業領域がない場合は空欄となっています。

「CSR重要項目」を、より具体的な活動にするために、各SBU・関連事業会社で「重点取り組みテーマ」を策定しています。2012年度は以下のテーマを掲げ活動しました。

→ 具体的な結果報告については、21～22ページをご覧ください。

* BLP:(株)バンダイロジバル・LPX:(株)ロジバルエクスプレス

CSR重要項目	トイホビー SBU	コンテンツSBU	アミューズメント施設SBU	関連事業会社*
① 商品・サービスの安全と衛生	安全・安心への取り組み	グリーン調達の推進 品質基準の推進	健全な売場の醸成/ 青少年の社会学習への取り組み	【BLP/LPX】安全運転により車両事故を抑制し、 貨物を遅滞なく届ける 【アートプレスト】安全・安心の製品提供
② 環境配慮	Act. Now for Future Smiles (笑顔のためにできること)	環境配慮設計への取り組み/ 製品リサイクル	環境データの把握/CO ₂ 削減・省エネ 施策/省エネ法・温対条例対策/ 環境意識啓発	【BLP/LPX】車両より排出するCO ₂ の抑制と事業 所の節電によるCO ₂ 排出の抑制 【アートプレスト】使用部材の把握
③ コンテンツや商品の表現における社会への影響とポリシー	コンテンツ・商品における倫理 表現の統制	各種コンテンツの 適切な表現の統制	—	—
④ サプライチェーン管理	労働規範監査(COC監査)	グリーン審査/CO ₂ 監査/ サプライヤーへの情報発信	—	【BLP/LPX】一貫物流サービスの展開 【アートプレスト】工場登録の管理

バンダイの品質保証への取り組み

バンダイでは、商品・サービスの徹底した安全性追求や品質の向上に取り組んでいます。商品の安全性や強度・耐久性などを確認するため、ST玩具業界基準だけでなく、海外の規格や過去の事故事例等も踏まえた検査基準が約370項目あり、商品の特性などに応じて、これらの検査項目の中から必要な検査を実施しています。このような徹底した取り組みが評価され、2012年度は、経済産業省の「製品安全対策優良企業表彰」で最上位賞である「経済産業大臣賞」を受賞しました。



PICK UP

たまごっちを検査します

わずか39グラムのたまごっち。
その製品化までに行われる検査の数は110種類に及びます。
こちらでは、その一部をご紹介します。



「お子様の笑顔を守る」
それが私の仕事です。

間違った使用方法で遊んでしまったり、思わずなめてしまったら…。誤使用も想定し、お客様に安全で安心できる商品を提供し、信頼と満足を得られるように、日々製品の品質保証業務にあたっています。食品の安全にも留意し、お子様の笑顔を守る、という強い責任感をもって今後も品質向上に努めていきます!

千田 彩織
株式会社バンダイ
プロダクト保証部



子どもの喉の大きさに作られた筒状の検査道具。子どもが飲み込むことができない大きさであることを検査します。



ガスクロマトグラフ質量分析装置。体に害を与える規制化学物質の有無を検査します。



首に付けるストラップは、何かに引っかかっても喉を圧迫しないように、ある一定の荷重を超えると外れるかを検査します。



プッシュプルゲージ。子どもの力で引っ張っても壊れないか、壊れる場合にも安全に壊れるのかを検査します。



蛍光X線分析装置。毒性のある重金属の有無を検査します。



ボタン耐久試験機。想定された使用回数に応じて、ボタンの耐久性を確認します。



重要項目 ①

商品・サービスの安全と衛生



「総合品質」の向上を目指して

2009年4月、バンダイナムコゲームスは、「総合品質」の向上・強化を目指した品質保証活動の一つとして、「モノづくり」基準(BANDAINAMCO STANDARD (BNG-ST))を制定しました。「総合品質」とは製品の品質だけでなく、開発・生産・販売・修理・環境対応などの企業活動すべての「質」を包括したものです。

また、サプライチェーン全体で取り組んでいるグリーン調達(製品含有化学物質管理)を進めるうえでは、お取引先様の協力が不可欠です。

そのため、右記のような取り組みなどを通じて、お取引先様と一体となって品質向上に取り組んでいます。

さらに、2011年からは、家庭用ゲームソフト、業務用ゲーム機、ネットワークコンテンツ等の製品ジャンルにとらわれることなく、品質に関する社内の情報共有化にも取り組み始めており、設計から生産に至るまでのリスク回避を図っています。

これからもすべてのお客様が安心してご満足いただける製品品質を実現するモノづくりに取り組んでまいります。

お取引先様への情報発信・情報共有を目的とした
バンダイナムコゲームス品質保証部HP
「お取引先様向け専用サイト」を開設



国内外のお取引先様を対象に
グリーン調達に関する
BNGグリーン調達説明会(日本・中国深圳)を開催



担当者の声

「安心」や「安全」を「守る」ことで、製品の楽しさを伝えます。

私たちは、お客様に「安心」して遊んでいただける「安全」な製品やサービスをお届けするため、さまざまな品質保証活動に取り組んでいます。例えば、各種当社製品を構成する部品に身体や環境に悪影響を及ぼす化学物質が含まれていないか、法規制に従い管理を行う「グリーン調達」もその一つです。これからも「お客様の「安心」や「安全」を「守る」」ことで、製品の楽しさを伝えていきたいと思ひます。

山道 公

株式会社バンダイナムコゲームス
品質保証部
品質保証推進プロジェクト



現地工場における
化学物質管理体制を確認する
グリーン審査を実施



安心・安全に思いっきり 遊んでいただくための取り組み

ナムコでは、屋内で安心して遊べる「砂場」を併設したアミューズメント施設を運営しています。「砂場」を利用するお客様は、お子様が中心となります。そのため、安全で安心して遊んでいただけるよう、設計から日常のメンテナンスまで、品質保証の徹底に努めています。



お子様の想像力と創造性を喚起する「砂場」

「砂場」の設計は、同志社女子大学 現代社会学部現代こども学科 教授の笠間浩幸先生に一部監修をしていただきました。笠間先生は、『く砂場』と子ども』の著者で、砂場遊びを20年以上研究されています。同書では、お子様の想像力と創造性を喚起するとともに、親と子のコミュニケーションを深める遊び場として、「砂場」の重要性を説いています。

日常のメンテナンス

砂場に混じってしまったモノでケガをすることがないように、砂をフルイにかけて異物を取り除く作業も実施しています。



クッション素材の使用

砂場の周囲は柔らかな素材で保護し、お子様に思いっきり遊んでいただけるような工夫をしています。

衛生面に配慮した砂

砂は抗菌のホワイトサンドを採用することで、衛生面にも配慮しています。



重要項目 ①

商品・サービスの安全と衛生

1977年

カプセルが誕生

自動販売機によるカプセル玩具の販売を開始しました。



2004年

カプセルも遊びの一部に変身

カプセル自体が、おなべやバスケットのおもちゃになりました。



2007年

アースカプセルを開発

カプセルの素材にも従来のプラスチック製ではなくバイオマスチップ*を利用しました。

第4回エコプロダクツ大賞
農林水産大臣賞受賞



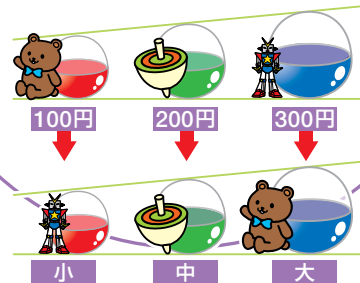
*再生可能な植物由来の有機資源であるバイオマスから生まれた素材

「アースカプセル®
昆虫採集」

2008年

カプセルのサイズの見直しをスタート

これまでは金額でサイズを決めていましたが、商品のサイズに合わせてカプセルを選ぶことで、素材の無駄を減らしました。



2013年

35周年を迎え、新型カプセルも誕生

軽量化を実現し、使用する材料も少なくなりました。

メリット1
単一素材

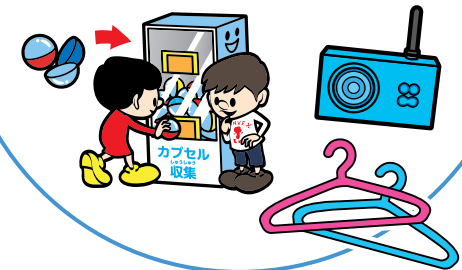
メリット2
重量比
約半分



2008年

カプセルの収集実験をスタート

集まったカプセルは、素材ごとに分別され、それぞれ再生・再利用されています。



「エコアミューズメント」の 取り組みがスタート

バンダイナムコゲームスは、2012年1月、国内で販売する業務用ゲーム機を対象に「環境配慮設計ガイドライン」を策定しました。基準をクリアした製品を「エコアミューズメント」と認定しています。

また、「エコアミューズメント」に認定された製品には、遊んでいただくお客様、導入していただく店舗の皆様など、すべてのステークホルダーに、環境に配慮された製品であることが一目でおわかりいただけるよう「エコラベル」を表示しています。

この取り組みは、従来より取り組んできた環境配慮設計（「LED照明や液晶ディスプレイ等の省エネ製品採用」や「梱包材をできるだけ減らす省資源化」等）を、より一層推進していくことを目的としています。



以下の項目に基づき、一定基準をクリアすることで、「エコアミューズメント」に認定されます。

化学物質管理 (安全な素材の利用)

BNGグリーン調達基準に沿った部材選定、化学物質管理が行われている。

省資源

製品保護、または品質の保全上、必要以上の梱包、包装はしない。省資源のための独自の工夫がされている。

省エネルギー

省エネ部品を積極的に採用し、または省電力のための制御を仕様に取り込み、製品稼働にともなう消費電力の削減に取り組んでいる。

リサイクルしやすい設計

リサイクルしやすいよう成形品における材料を表記したり、リサイクルを考慮して主要製品が解体しやすい、取り出しやすいような設計を行っている。



「エコアミューズメント」第1号に認定された『新幹線はどーこだ?』(2012年12月発売)



「エコアミューズメント」認定製品に添付されるエコラベル

コンテンツの適切な表現の統制








バンダイナムコゲームスでは、コンテンツの適切な表現の統制を重点取り組みテーマとして設定しています。展開している事業が幅広く、家庭用ゲームソフト、業務用ゲーム機、ネットワークコンテンツ等、それぞれの事業固有の「基準」があるため、それぞれの基準と時勢を反映しながらチェック運用を行っています。

また、これまでは各事業部がそれぞれチェックを行っていましたが、品質保証部が中心となって各事業担当と連携し、チェックを行うよう、体制を整備しました。これにより、全社でレベルを合わせながら、適切な表現でお客様にお楽しみいただける商品開発を行っています。

家庭用ゲームソフトにおける年齢別レーティング制度

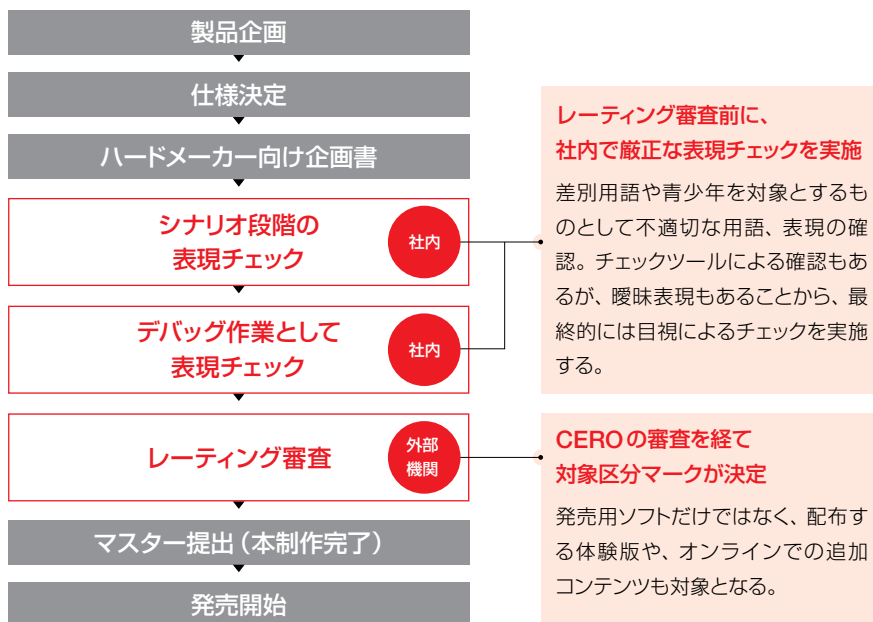
年齢別レーティング制度は、ゲームソフトの表現内容により、対象年齢等を表示する制度です。以下のような審査を経て、対象となる年齢区分マークが付与されます。年齢区分マークは以下の5種類で、マークはパッケージの表面左下部分に表示され、パッケージの背表紙にも帯色をつけて表示されます。

《CERO*におけるレーティング》

	年齢区別対象となる表現内容は含まれておらず、全年齢対象であることを表示しています。
	12才以上を対象とする表現内容が含まれていることを表示しています。
	15才以上を対象とする表現内容が含まれていることを表示しています。
	17才以上を対象とする表現内容が含まれていることを表示しています。
	18才以上のみを対象とする表現内容が含まれていることを表示しています。 (18才未満者に対して販売したり頒布したりしないことを前提とする区分)

* 2002年6月に設立したコンピュータエンターテインメントレーティング機構

《表現チェックおよびレーティング審査の流れ》



担当者
インタビュー



お客様により楽しんでいただけるコンテンツの提供を目指しています。

当社には、当社のクリエイターが制作するオリジナルのビデオゲームから、さまざまな版權元から許諾していただいているビデオゲームまで、幅広い製品ラインナップがあります。これらを、お客様に楽しんでいただき、また、その楽しみを損ねるような表現がないよう、確認作業を行っています。担当者の独りよがりにならないよう、複数の目で確認し、お客様により楽しんでいただけるコンテンツを提供できるよう努めています。

田崎 吉則

株式会社バンダイナムコゲームス
品質保証部 品質保証課

COC監査の取り組み

アジア地域に生産委託拠点を持つバンダイでは、安全で品質の高い商品をお届けするため、生産を支える従業員の労働環境整備が重要と考え、1998年に「バンダイCOC*宣言」を策定し、現在ではすべての海外の生産委託工場でCOC監査を行っています。また、そのノウハウを活かし、各SBU・関連事業会社でもCOC監査の取り組みを始めています。

* Code of Conduct : 行動規範

バンダイのCOC監査 2012年度実績

地域名	監査実施数
日本	14
中国	157
タイ	4
韓国	3
インドネシア	3
台湾	2
ベトナム	2
合計	185

COC監査の内容

1

監査の実施

10カテゴリー約80項目の監査項目について、現場監査、書類監査、従業員へのインタビューの3手法を組み合わせて整合性を確認することで、労働環境を客観的に把握します。

COC監査の内容

2

結果のフィードバック

各項目の適合／不適合、その理由をまとめた監査レポートを、協力メーカーを通じて現地工場に送付します。また、[サブライヤーカンファレンス](#)での報告も行います。

COC監査の内容

3

是正対策の推進

不適合項目の是正実施結果を書類にまとめ、提出するように各工場に依頼し、すべての項目が適合になるよう対策を実施してもらいます。



サブライヤーカンファレンス

監査結果は、協力メーカーを対象に行う「サブライヤーカンファレンス」でも報告します。また、監査結果の報告だけでなく、外部講師による講演や、契約に関する説明、情報共有など、さまざまなコミュニケーションを通じ、サブライヤーの皆様にもさらに意識を高めてもらう場としています。

上海会場



東京会場



工場の改善活動で重要なことは、継続と定着です。

私の仕事は、人権に基づいた現場の環境を整えることです。COC監査では、社内で作成したスタンダードをもとに、さまざまなチェックと、工場の改善活動を行っています。継続、定着が重要と考えておりますので、今後も、商品が問題なく供給できるような環境づくりを心がけていきたいと思っています。

大平 刑二 BANDAI (SHENZHEN) CO., LTD.



重要項目 ④

サプライチェーン管理

バンダイナムコグループの社会貢献活動

バンダイナムコグループは、継続的な被災地支援活動を行うために、公益社団法人セーブ・ザ・チルドレン・ジャパン（以下SCJ）とパートナーシップを結び、東日本大震災被災地の子どもたちに向けた、さまざまな活動を2011年より、岩手県・宮城県・福島県で実施しています。



プラモデル教室

機動戦士ガンダムなどのプラモデル作り



夏休みイベントで、福島県大熊町から会津若松市に避難している子どもたち40名を対象に「プラモデル教室」を実施しました。また、岩手県大船渡市のキッズクラブいかわでも、同様のイベントを開催しています。



岩手県 陸前高田市

宮城県 東松島市

福島県 会津若松市



ジャッキーの工作教室

絵本「くまのがっこう」のジャッキーをモチーフにした、壁掛け作りや、ダンス、絵本の読み聞かせ



陸前高田市の矢作保育所でダンスと「ジャッキーの工作教室」を実施しました。



ジャッキーのクリスマスリース作り

絵本「くまのがっこう」のジャッキーをモチーフにしたクリスマスリース作りや、ダンス



東松島市の保育所や児童クラブで、「ジャッキーのクリスマスリース作り」を実施しました。

開催場所：大塩保育所／野蒜小放課後児童クラブ／子育てセンターほっとふる／小野・浜市小放課後児童クラブ

「こども☆はぐくみファンド」への寄付

上記の活動のほか、株主優待の選択肢に寄付を設け、株主の皆様からいただいた寄付と同額を当社グループからも拠出し、寄付しています。2012年度は、合計1,000万円をSCJを通し、「こども☆はぐくみファンド」へ寄付しました。

東日本大震災の被災地では、復興への取り組みが継続するなか、子どもたちの健やかな成長を支える場、機会、環境、組織、仕組みづくりが求められています。「こども☆はぐくみファンド」は、SCJと一般財団法人地域創造基金みやぎによる協働事業として、被災地で活動する地域のNPO等とのパートナーシップを結んでいます。被災地における子どもたちの生存、成長、保護、参加を支援し、その活動を担う団体の成長と組織強化へのサポートを行っています。子どもたちとともに、子どもたちの今と明るい未来づくりに貢献していきます。

FACTS & FIGURES

バンダイナムコグループの
CSR活動報告2013

各SBUの重点取り組みテーマ 2012年度進捗報告

トイホビー SBU

CSR重要項目	重点取り組みテーマ	2012年度活動報告
商品・サービスの安全と衛生	安全・安心への取り組み	<ul style="list-style-type: none"> SBU横断のグループ情報交換会を毎月実施し、情報共有により全体の取り組み向上を図る プロダクトセーフティーフォーラム（製品安全に関する展示会）を継続的に実施 協力メーカーとの勉強会を毎月開催 バンダイ品質基準の適時見直しを行い、毎年2回品質基準の改定を実施 玩具安全基準（ST2012）改定に伴うバンダイ品質基準の見直し
環境配慮	Act. Now for Future Smiles（笑顔のためにできること）	<ul style="list-style-type: none"> CSRプロジェクト環境分科会を隔月開催 ⇒ 資源リサイクル分科会では、中国のリサイクルルートを確立 環境広報の充実（イベント出展・冊子発行など） 環境配慮設計ガイドラインの策定
	CO ₂ 排出量削減	<ul style="list-style-type: none"> 新工場設立に伴い、排出量が増加 ⇒ 今後各種対策を行い、全体での削減を目指す
コンテンツや商品の表現における社会への影響とポリシー	コンテンツ・商品における倫理表現の統制	<ul style="list-style-type: none"> 倫理に関する研修、開発担当者への適時指導の実施 他社事例や社内事例を蓄積し、倫理判断基準を適時見直し グループ情報交換会を実施し、倫理判断事例の報告を行う
サプライチェーン管理	労働規範監査（COC監査）	<ul style="list-style-type: none"> バンダイ製品を生産する最終梱包工場すべての監査を実施 ⇒ 監査適合度目標80%以上も達成 キャラクター情報規制がある著作権元の製品を生産する工場のサプライチェーン把握 サプライヤーカンファレンス（国内外）の実施

コンテンツSBU

CSR重要項目	重点取り組みテーマ	2012年度活動報告
商品・サービスの安全と衛生	グリーン調達への推進	<ul style="list-style-type: none"> 業務用ゲーム製品や家庭用ゲーム機周辺機器などの電気電子製品におけるグリーン調達の推進 海外グループ会社間での管理体制連携強化
	品質基準の推進	<ul style="list-style-type: none"> 業務用ゲーム機の品質向上のため、基準を見直すなど検証方法を協議 ⇒ 2013年度新ガイドラインの制定 海外生産品の品質向上のため、ブランドガイドライン制定 ⇒ 2013年度制定へ 家庭用ゲーム機や景品、販促品に適用される品質基準を見直し、改定を実施 また、品質保証体制の見直しも実施
環境配慮	環境配慮設計への取り組み	<ul style="list-style-type: none"> 環境配慮設計ガイドラインの運用開始 エコラベルの運用開始
	製品リサイクル	<ul style="list-style-type: none"> 首都圏内で不具合品等の製品リサイクルを実施 ⇒ 2012年度実績 2.84t
コンテンツや商品の表現における社会への影響とポリシー	各種コンテンツの適切な表現の統制	<ul style="list-style-type: none"> 社内のレポートラインを確立、各種コンテンツの表現基準について時勢に応じた内容へ精度をアップする
サプライチェーン管理	グリーン審査	<ul style="list-style-type: none"> 国内外サプライヤーに対するグリーン審査の実施 ⇒ 目標実施率50%に対し43% グリーン審査システムの全面的な見直し ⇒ 諸条件を考慮し、含有リスクの高いサプライヤー、不具合の発生しやすい工程等を重点的にチェックするシステムへ変更 ⇒ グリーン審査システムの全体的な見直し、および新たな審査員の養成を行った結果、審査業務のアウトソーシングは不要と判断した
	COC監査	<ul style="list-style-type: none"> COC監査説明会を中国サプライヤー向けに実施 ⇒ 2013年度より監査実施予定
	サプライヤーへの情報発信	<ul style="list-style-type: none"> 定期的なサプライヤーカンファレンスの実施 ⇒ 日本、アメリカ、中国で年3回実施 バンダイナムコゲームス品質保証部HP（お取引先様専用サイト）の拡充 ⇒ 効率的な情報発信等を目的に、システム改修を実施

アミューズメント施設SBU

CSR重要項目	重点取り組みテーマ	2012年度活動報告
商品・サービスの安全と衛生	健全な売り場の醸成	<ul style="list-style-type: none"> ● AOU青少年アドバイザー講習受講 累計資格取得者計：359名 店舗責任者の資格取得率89.4% ● 「サービス接客検定」の資格取得者数 1級： 33名 準1級： 574名 2級： 723名
	青少年の社会学習への取り組み	<ul style="list-style-type: none"> ● 企業訪問、職場体験の受入 ナムコ： 17校91名 花やしき： 21校97名
環境配慮	環境データの把握、CO ₂ 削減・省エネ施策、省エネ法・温対条例対策、環境意識啓発	<ul style="list-style-type: none"> ● 店舗形態別電力量の研究 ● 184店舗の大型メダルゲーム機約1,600台のハロゲンランプをLED化 ⇒削減電力1,288千kWh/年 ● 経済産業省「改正省エネ法」対応 ⇒原油換算量：計画目標▲6%に対し▲10.8% ● 地方自治体温暖化対策条例対応 ● エコ検定受験・取得の推進 ⇒2012年度累計取得者202名 ● 「熱中症予防 声かけプロジェクト」をnamco伊勢佐木町店で実施

関連事業会社

CSR重要項目	重点取り組みテーマ	2012年度活動報告
商品・サービスの安全と衛生	【バンダイロジパル・ロジパルエクスプレス】 安全運転により車両事故を抑制し、貨物を遅滞なく届ける	<ul style="list-style-type: none"> ● 【バンダイロジパル・ロジパルエクスプレス】 ● ドライバー研修の実施 ● 点呼時の安全指導 ● ドライブレコーダーの装着 ● 安全性優良事業所（Gマーク）の維持
	【アートプレスト】 安全・安心の製品提供	<ul style="list-style-type: none"> ● 【アートプレスト】 ● 全商品生産の把握のため、商品のリスト化 ● 出荷前、量製品の検査徹底 ● Pマークの更新手続き
環境配慮	【バンダイロジパル・ロジパルエクスプレス】 車両より排出するCO ₂ の抑制と事業所の節電によるCO ₂ 排出の抑制	<ul style="list-style-type: none"> ● 【バンダイロジパル・ロジパルエクスプレス】 ● 車両代替時の低公害車の導入 ● エコドライブ活動継続による平均燃費の維持 ● 事務所・倉庫の不要照明消灯による節電継続
	【アートプレスト】 使用部材の把握	<ul style="list-style-type: none"> ● 【アートプレスト】 ● 材料状態で部材をリストアップ ● オフィスの節電のためサーバーの集約化
サプライチェーン管理	【バンダイロジパル・ロジパルエクスプレス】 一貫物流サービスの展開	<ul style="list-style-type: none"> ● 【バンダイロジパル・ロジパルエクスプレス】 ● アメリカ国内の流通構築 ● 海外通販事業の物流体制構築
	【アートプレスト】 工場登録の管理	<ul style="list-style-type: none"> ● 【アートプレスト】 ● 工場への監査実施のため、一次生産業者のリスト化完了

人事関連情報

各SBU主幹会社計(バンダイ・バンダイナムコゲームス・ナムコ)

雇用形態別従業員数 (名)

		2008年度	2009年度	2010年度	2011年度	2012年度
正社員	男性	2,829	2,999	2,892	2,866	1,972
	女性	695	761	741	751	614
準社員	男性	1,364	1,331	1,208	1,156	1,039
	女性	986	857	770	754	669
契約社員	男性	168	137	40	50	53
	女性	53	52	39	46	41
臨時雇用者数	男性	837	663	569	544	453
	女性	798	664	619	703	464
合計	男性	5,198	5,130	4,267	4,616	3,517
	女性	2,532	2,334	2,611	2,254	1,788
	合計	7,730	7,464	6,878	6,870	5,305

※バンダイナムコゲームスの分社化により、2012年度は従業員が大幅に減少しています。

女性管理職数

	2008年度	2009年度	2010年度	2011年度	2012年度
女性管理職数(名)	50	71	74	88	86
全社員に占める割合	0.6%	1.0%	1.1%	1.3%	1.6%

新卒採用数

	2008年度	2009年度	2010年度	2011年度	2012年度
新卒採用数(名)	105	105	88	72	52
うち女性採用数(名)	38	38	30	30	26
女性比率	36.2%	36.2%	34.1%	41.7%	50.0%

障がい者雇用率(グループ全体)

	2008年度	2009年度	2010年度	2011年度	2012年度
障がい者雇用率	1.74%	1.79%	1.88%	1.81%	1.83%

平均データ

	2008年度	2009年度	2010年度	2011年度	2012年度
平均勤続年数(年)	7.5	8.3	8.2	8.9	9.5
平均年齢(歳)	37.2	38.0	38.0	38.6	39.4

育児・介護休業取得者数 (名)

	2008年度	2009年度	2010年度	2011年度	2012年度
育児休業取得者数	81	105	94	101	107
うち男性	5	1	4	2	8
介護休職取得者数	3	2	1	0	1
うち男性	1	0	0	0	0

年次有給休暇取得率

	2008年度	2009年度	2010年度	2011年度	2012年度
年次有給休暇取得率	63.7%	59.5%	60.4%	60.5%	53.3%

労災件数

	2008年度	2009年度	2010年度	2011年度	2012年度
労災件数(件)	94	64	63	46	47

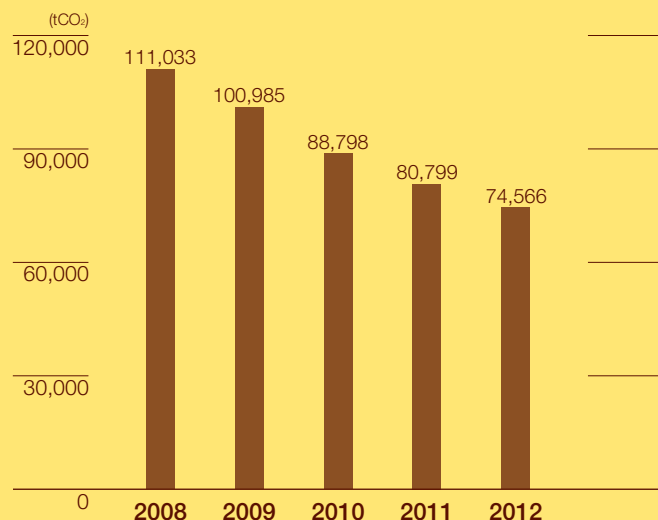
ワークライフバランス実現のための制度一覧(特に法定以上のもの)

名称	概要
育児休業	1歳6ヶ月に達する年の3月31日まで、または満2歳に達する日まで取得可能
育児援助措置	小学校3年生終了まで、時短勤務や時間外労働・深夜労働の免除が利用可能
妻出産休暇	男性社員は、妻の出産時に5日間の特別有給休暇
フレックスタイム制度	所定労働時間を1日ではなく月で定める
育児フレックスタイム制度	中学校就学開始期に達するまでの子を養育する社員は、所定労働時間を1日ではなく月で定める
ファミリーサポート休暇	1年に最大2日間まで利用可能な休暇(子の入学式、卒園式、一親等内の誕生日、本人結婚記念日等)
キッズルーム設置	小学生の子どもが長期休暇中(夏休み等)に一人で居場所がない場合に社内で待機できる部屋を確保
出産・子育て支援金の支給など	第一子、第二子が誕生時に、それぞれ20万円支給 第三子以降誕生時に、子1人あたり200万円支給 (支給には、連続した1週間以上の育児休業取得が要件)

※グループ各社によって導入している制度は異なります。

環境関連情報

バンダイナムコグループCO₂排出量の推移



バンダイナムコグループでは、各SBUにおいて、年度ごとに削減目標を設定し、CO₂排出量の削減に努めています。

結果、2012年度も前年度に比べ、削減することができました。

環境マネジメント対象範囲

▶バンダイナムコグループ本社

環境パフォーマンスデータ収集範囲

▶バンダイナムコグループ連結対象会社

管理基準

▶総排出量

2012年度環境パフォーマンスデータ一覧

測定項目			単位	年度	バンダイナムコ ホールディングス	トイホビー SBU	コンテンツ SBU	アミューズメント 施設SBU	関連事業会社	合計
燃料	揮発油 (ガソリン)	営業車使用分	kl	2011	0	64	69	179	39	351
				2012	0	69	64	54	74	261
		上記以外*	kl	2011	0	56	10	0	3	69
				2012	0	0	10	0	3	13
	灯油*		kl	2011	0	0	0	98	12	110
				2012	0	0	0	104	14	118
	軽油	営業車使用分 (ディーゼル車)	kl	2011	0	52	0	0	928	980
				2012	0	52	0	0	941	993
		上記以外*	kl	2011	0	0	0	0	1	1
				2012	0	0	0	0	1	1
	A重油*		kl	2011	0	6	0	0	0	6
				2012	0	5	0	0	0	5
石油ガス	液化石油 ガス (LPG)	営業車使用 分以外*	t	2011	0	4	0	11	7	22
				2012	0	4	0	5	9	18
可燃性 天然ガス	その他 可燃性 天然ガス	営業車 使用分	m ³	2011	0	0	0	0	70,266	70,266
				2012	0	0	0	0	60,517	60,517
	上記 以外*		m ³	2011	0	0	15,924	0	0	15,924
				2012	0	0	9,814	0	0	9,814
水	用水使用量		m ³	2011	990	55,533	47,451	142,309	6,884	253,167
				2012	992	69,668	44,208	85,608	6,528	207,004
	温泉水汲み上げ量		m ³	2011	0	560	0	39,030	0	39,590
				2012	0	0	0	0	0	0
	排水量		m ³	2011	745	56,347	37,286	181,330	6,884	282,592
				2012	702	70,760	32,456	85,604	6,502	196,024
電気*			kWh	2011	396,758	18,524,701	13,321,660	138,086,429	3,609,679	173,939,227
			2012	465,553	10,977,116	12,709,083	115,654,725	3,548,038	143,354,514	
その他の 燃料	都市ガス*		m ³	2011	11,778	46,659	484,402	1,342,622	100	1,885,561
				2012	12,439	25,488	468,002	892,076	88	1,398,093
	蒸気 (産業用)*		MJ	2011	0	0	0	0	0	0
				2012	0	0	0	0	0	0
	蒸気 (産業用除く)*		MJ	2011	0	0	0	1,685,850	0	1,685,850
				2012	0	0	0	1,646,295	0	1,646,295
	温水*		MJ	2011	0	0	271,154	35	0	271,189
				2012	0	0	301,244	1,313	0	302,557
冷水*		MJ	2011	199,629	0	1,897,968	6,453,382	0	8,550,979	
			2012	99,234	0	1,607,687	6,407,415	0	8,114,336	
廃棄物	一般廃棄物		kg	2011	1,205	397,635	96,103	1,279,203	78,139	1,852,285
				2012	793	382,325	174,685	1,169,615	112,016	1,839,434
	産業廃棄物		kg	2011	1,366	952,331	249,616	1,857,828	13,585	3,074,726
				2012	1,671	927,324	268,047	1,131,503	12,573	2,341,118
	リサイクル量		kg	2011	2,115	412,267	113,510	91,265	22,282	641,439
				2012	3,037	652,973	143,564	88,208	3,491	891,273
コピー用紙			kg	2011	8,830	55,460	61,789	26,197	16,345	163,621
			2012	7,379	54,744	56,971	22,508	21,954	163,556	

※バンダイナムコグループでは、「エネルギーの使用の合理化に関する法律」に基づき、上記一覧の*印の項目によりCO₂排出量を算定しています。

コーポレート・ガバナンスとコンプライアンス

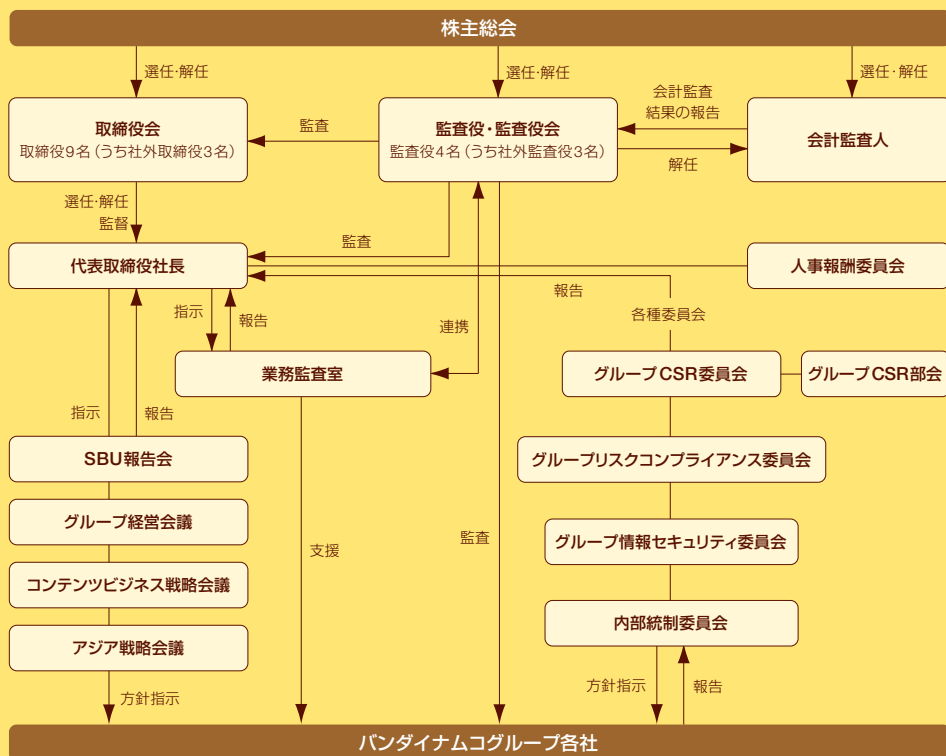
コーポレート・ガバナンス

● 方針・考え方

当社は、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・ガバナンスの強化を重要な経営課題であると認識しています。社会から信頼され、社会に貢献し続ける企業グループを目指し、経営の健全性・透明性・効率性を高めるとともに、最適な情報開示を可能とするコーポレート・ガバナンス体制を構築していきます。

● コーポレート・ガバナンス体制

当社の取締役会は取締役9名で構成されており、うち3名は社外取締役として、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。



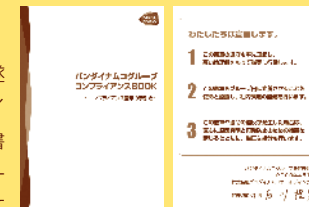
コンプライアンス

● 方針・考え方

バンダイナムグループは、「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」に求められる、コンプライアンスに関する考え方を明確化し、グループ企業への周知徹底を図っています。すべての国・地域の法律を遵守し、公正な競争のもとで利潤を追求すること、企業活動を通じて広く社会に貢献することが企業の重要な使命であるとの認識に立ち、バンダイナムグループでは2007年4月に「バンダイナムグループ コンプライアンス憲章」を制定し、これに基づき「バンダイナムグループ コンプライアンス宣言」を行いました。

● コンプライアンス意識の醸成

バンダイナムグループでは、グループすべての役員および社員が業務遂行において遵守すべき8項目を掲げた「バンダイナムグループ コンプライアンス憲章」を制定、同憲章をグループ全社で日々実践するため、その手引書となる「バンダイナムグループ コンプライアンスBOOK」を作成し、グループすべての役員および社員に配布しています。2012年度は、グループすべての役員・社員を対象に、「バンダイナムグループ コンプライアンスBOOK」に基づくeラーニングを3回実施し、延べ15,000名が受講しました。また、グループ各社において、各項目に特化した独自のコンプライアンス研修を実施しました。今後も、コンプライアンス意識の醸成とコンプライアンス体制のさらなる強化のため、定期的実施していきます。



● リスクマネジメント

バンダイナムグループでは、健全な事業活動の継続におけるリスクマネジメントの重要性を認識し、グループリスクコンプライアンス規程を制定し、役員、社員一人ひとりが危機発生時に取るべき行動の指針を示しています。また、バンダイナムコホールディングス社長を委員長とするグループリスクコンプライアンス委員会を設置し、リスクの把握、該当危機発生時の未然防止に努めるとともに、危機発生時に迅速な対応がとれる体制の整備に努めています。さらに、グループ各社において法令違反が発生したことが確認された場合には、グループリスクコンプライアンス規程に基づき、各社のコンプライアンス委員会からグループリスクコンプライアンス委員会に報告を行います。

今後も、社会の動向などを的確に把握し、企業経営をめぐる多様なリスクに迅速・適切に対応できるよう、リスクマネジメント体制の強化を図っていきます。

● 内部通報制度の整備・運用

バンダイナムグループ各社では、それぞれ社内規程を制定し内部通報制度を整備・運用しています。社員が法令違反を発見した場合、上司に相談するか、あるいは内部通報制度（ホットライン）を通じて代表取締役、社外顧問弁護士、社内相談窓口、監査役のいずれかに報告することを規定しています。公益通報者保護法などに基づき、通報を行ったことにより不利益を受けることがないように対応を図っています。内部通報制度により、法令違反の発生が明らかになった場合、各社のコンプライアンス規程に基づき、事案に応じて適切な対応を行います。

リスクマネジメントと情報開示

バンダイナムコグループのBCP（事業継続計画）

バンダイナムコグループでは、重大な災害や事故などの発生に備え、グループの基本方針を策定し、BCP（事業継続計画）の作成を行っています。また、eラーニングによる社員教育などにも着手し、お客様の安全確保や、早期に事業の再開ができるよう、対策を行っています。

バンダイナムコグループBCP（事業継続計画）基本方針 ～「夢・遊び・感動」を提供しつづけるために～

バンダイナムコグループの使命は、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、みんなの手でカタチにして、一人ひとりのお客様の心を響かせることです。

そして、その「夢・遊び・感動」は人の心を癒し、励まし、世界に広がることで、世の中を変えることも、未来を変えることもできると信じています。

バンダイナムコグループは、予想される重大な災害・事故等の発生に際し、人命を尊重するのはもちろん、いち早く事業の再開・継続を行い、一人でも多くのお客様に「夢・遊び・感動」を提供しつづけたいと考えています。

- グループ従業員とその家族、お客様の安否確認・安全確保を最優先します。
- 早期の事業復旧を行い、商品・サービスの提供責任を全うします。
- 地域社会と連携し、復旧・復興を支援します。

情報開示

バンダイナムコグループでは、経営の透明性を高めるため、さまざまな形で経営に関する情報を開示しています。

● 決算説明会の開催

決算発表後に、機関投資家や証券アナリストの皆様を対象に、決算説明会を開催しており、中期計画等についても、その機会にご説明をさせていただいています。また、バンダイナムコホールディングスのホームページにて、発表内容の動画配信や、当日の配布資料、質疑応答に関する書類がダウンロードできるようにになっています。



IR・投資家情報はこちら

➔ <http://www.bandainamco.co.jp/ir/index.html>

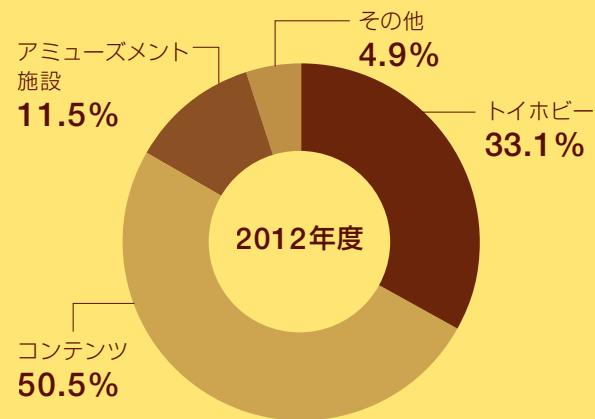
● 株主総会の開催

バンダイナムコホールディングスでは、株主総会を決議の場だけではなく、株主の皆様と対話できる場として、積極的なコミュニケーションを心がけています。株主総会終了後には役員と対話できる時間を設けるとともに、商品・サービスの展示等を行いました。



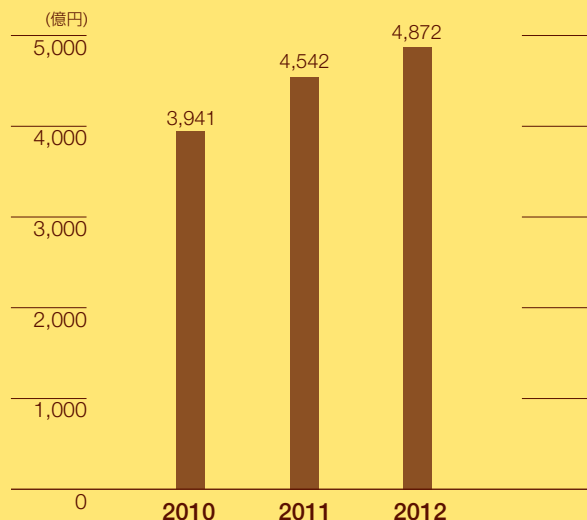
財務・業績ハイライト

事業の種類別売上高比率

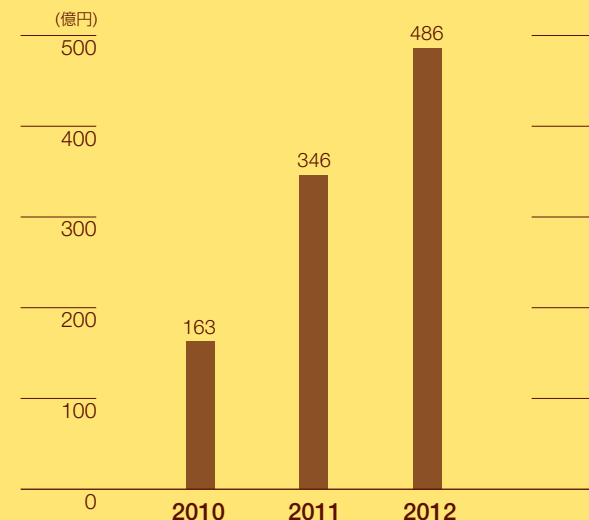


※内部取引の消去前の売上高で計算しています。

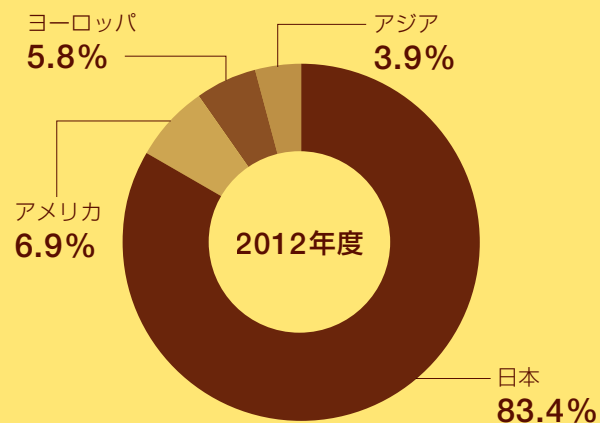
売上高



営業利益

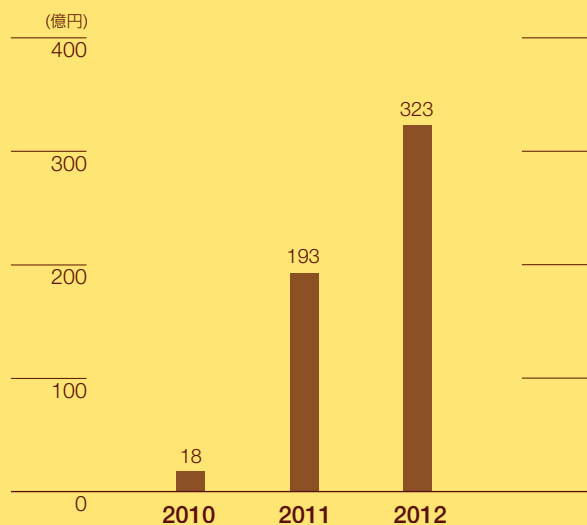


ご参考:所在地別売上高比率

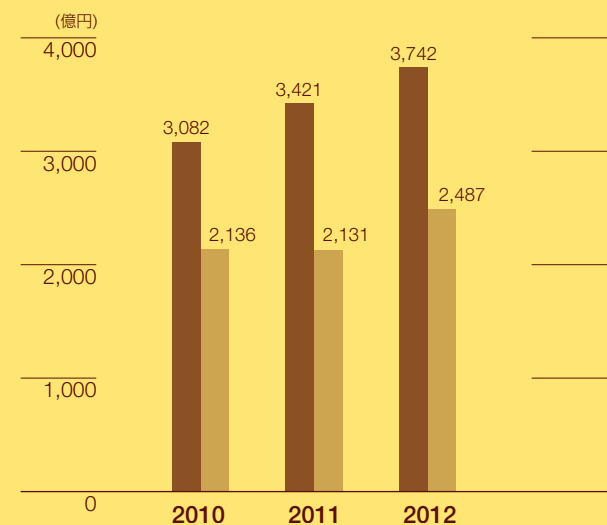


※1 管理数値をベースとした概算値です。
 ※2 外部顧客に対する売上高で計算しています。

当期純利益



総資産・純資産



会社情報ほか

会社概要 (2013年6月24日現在)

● 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.

● 本店所在地

〒140-8590
東京都品川区東品川4-5-15
バンダイナムコ未来研究所

● 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

● グループ社員数

6,983名

● 連結対象会社数

子会社70社
持分法適用会社7社

編集方針

「Fun for the future! バンダイナムコグループのCSR活動報告2013」は、グループ全体のCSR（企業の社会的責任）に関する取り組みを、ステークホルダーの皆様によりわかりやすく報告することを目指して発行しています。2012年度は、「バンダイナムコグループCSR重要項目」をもとに、各戦略ビジネスユニット(SBU)で策定している取り組みテーマのなかから代表的な取り組みを中心に報告する冊子版と、より詳細な活動報告・情報開示を目的としたWEB版で構成しています。

対象期間 2012年度(2012年4月1日～2013年3月31日) ※一部、2013年度に開始した活動も含んでいます。

対象範囲 グループ会社における持分法適用会社を除く連結対象会社

バンダイナムコグループの(株)キャラ研が手がける人気絵本シリーズ「くまのがっこう」は、女の子くまジャッキーと11匹のおいちゃんくまが繰り広げる日常を描いた物語です。“何気ない一日の幸せ”を大切にしたいが、私たちのCSR活動と重なり、ジャッキーをイメージキャラクターとして、CSRコンセプト「Fun for the future! 楽しみながら、楽しい未来へ。」を広くアピールしています。



参考にしたガイドライン
GRI (Global Reporting Initiative)

©やなせたかし/フレーベル館・TMS・NTV ©SUNRISE/BANDAI, DENTSU, TV TOKYO
©BANDAI 2012 ©2012 NAMCO BANDAI GAMES INC. ©BANDAI・WIZ ©BANDAI
©創通・サンライズ・MBS

CSR活動報告2013 WEB版のご案内

冊子の報告内容に加えて、社会・環境の側面に関する具体的な取り組みについて詳しく報告しています。

WEB版

活動内容の詳細報告

<http://www.bandainamco.co.jp/social/index.html>



WEB CONTENTS

● グループのCSR活動

バンダイナムコグループのCSR
重要項目について&進捗報告
コーポレート・ガバナンス
コンプライアンス
環境とともに
社員とともに

● 各SBUの取り組み

トイホビー SBUのCSR活動
コンテンツSBUのCSR活動
アミューズメント施設SBUのCSR活動
関連事業会社のCSR活動
お客様とともに
地域社会とともに
環境とともに
社員とともに

冊子版

主な取り組みテーマの特集





株式会社バンダイナムコホールディングス

〒140-8590 東京都品川区東品川4-5-15

バンダイナムコ未来研究所

URL: www.bandainamco.co.jp/

発行日 2013年8月 (前回2012年8月)