

Fun For the Future!

楽しみながら、楽しい未来へ

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、「Fun For the Future! 楽しみながら、楽しい未来へ。」を合言葉に、社会とステークスホルダーのよろこびにつながる活動を推進して行きます。

CONTENTS

バンダイナムコグループのCSRステートメント

CSRトップメッセージ

CSRマネジメント・CSR方針

CSR推進体制

重要項目の設定と設定プロセス

重要項目別の取り組み

商品・サービスの安全と衛生

環境配慮

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

サプライチェーン管理

地域社会とともに

地域社会に向けた取り組み

次世代を担う人づくりへの取り組み

文化の発信

社員とともに

方針・考え方

多様な人材の採用と登用

教育・研修

働きやすい職場環境づくり



バンダイナムコグループのCSRステートメント



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、「Fun For the Future! 楽しみながら、楽しい未来へ。」を合言葉に、社会とステークスホルダーのよろこびにつながる活動を推進して行きます。



CSRトップメッセージ



「楽しみながら、楽しい未来」をつくるCSR活動に取り組んでいきます。

バンダイナムコグループは、地球環境や社会とのかかわりにおいて「Fun For the Future! 楽しみながら、楽しい未来へ。」をCSR活動のコンセプトに掲げています。さらに、活動を推進するにあたり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」として設定し、事業を通して楽しい未来づくりに向けた活動に取り組んでいます。

「CSR重要項目」は中期計画ごとに妥当性を検証し、各テーマと社会要請との間に齟齬がないことを確認したうえで、施策を実行しています。さらに、具体的な活動にあたっては、事業の延長線上にあることを前提に、活動の持続性を重視しながら取り組んできました。その結果、国際社会共通の目標であるSDGs（持続可能な開発目標）についても多くの項目にアプローチできているとの評価を得られています※。

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、今後も社会の要請に応える活動を継続的に行い、「楽しみながら、楽しい未来」をつくる活動に取り組んでいきます。

※2018年度に実施した第三者機関による分析結果より

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
田口三昭

CSRマネジメント・CSR方針

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、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CSR重要項目」として設定し、さらに各ユニット・関連事業会社の活動レベルに落とし込んだ「CSR重点取り組みテーマ」を掲げ、各事業特性を活かした活動を行っています。

バンダイナムコグループのCSR方針



CSR推進体制

バンダイナムコグループでは、バンダイナムコホールディングスの取締役（社外取締役を除く）などで構成され、バンダイナムコホールディングス代表取締役社長が議長を務めるグループCSR委員会を設置し、スピード感を持って事業と一体となったCSR活動を推進しています。また、CSR活動の推進は経営戦略上の重要な取り組みであるという考えのもと、定期的に当社取締役会にて活動状況の報告を行っています。

さらに、CSR重要項目の推進を目的に、グループCSR委員会の下部組織としてグループCSR部会を設置しています。グループCSR部会は、バンダイナムコホールディングス担当取締役（チーフ・エコロジー・オフィサー）を事務局長とし、各ユニット主幹会社と主な関連事業会社のCSR担当が参画する会議体で、各事業における重要取り組みテーマの進捗状況の共有や情報交換、各種課題の検討などを行っています。なお、2021年3月期は、次期中期計画に向け、CSR重要項目の妥当性に関する検証も実施しています。グループCSR部会で立案された具体的施策はグループCSR委員会検討のうえ実行されます。

CSR推進体制



重要項目の設定と設定プロセス

CSR重要項目の設定について

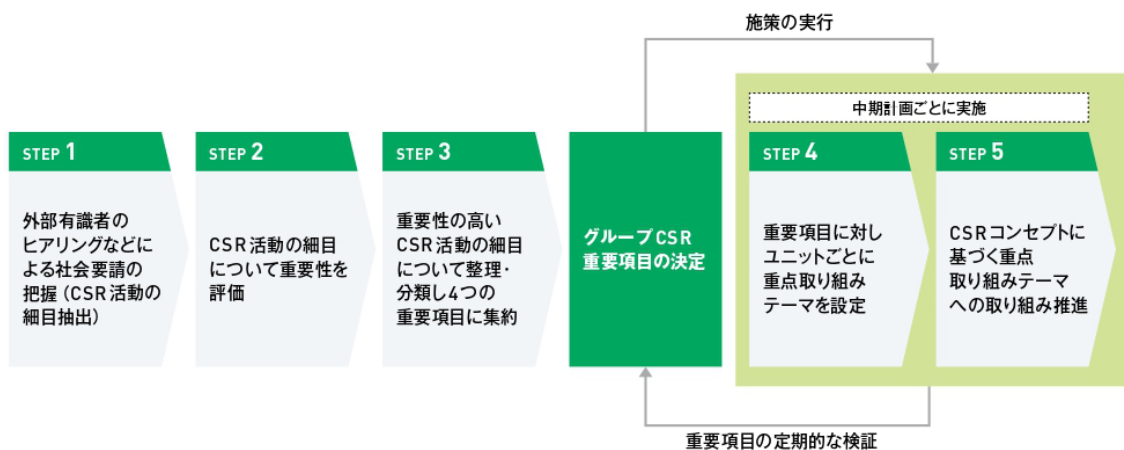
CSR活動のさらなる実効性向上を目指すため、「グループCSR委員会」で「バンダイナムコグループCSR重要項目」を設定し、2010年より運用するとともに、定期的な見直しを行っています。「バンダイナムコグループCSR重要項目」は、グループを取り巻くさまざまな社会的課題に対し、事業が社会に与える影響などから、特に重点的に取り組む必要があるCSRテーマについて、多角的な抽出と評価により設定しています。この重要項目に沿った取り組みを従業員一人ひとりが推進することで、世界中のお客さまに「夢・遊び・感動」を提供する企業として、社会的課題の解決につなげていきます

CSR重要項目の設定プロセス

「バンダイナムコグループCSR重要項目」は、ステークホルダーとバンダイナムコグループにとって「最も重要なCSR項目とは何か」を再確認するプロセスを経て設定しました。まず、グループを取り巻く社会要請の把握として、4名の有識者の方からヒアリングを実施。さらに、各種外部調査レポートなどをもとに、CSR活動の細目68項目をリストアップし、中期計画やガイドラインなど下記の観点をもとに重要性の評価を実施した結果、各CSR細目の整理分類により、4つの「CSR重要項目」として決定しました。

「CSR重要項目」は中期計画ごとに妥当性を検証し、グループの方向性と社会要請との間に齟齬がないことを確認したうえで、施策を実行しています。

なお、2019年3月期には、社会的に関心が高まっているSDGs（持続可能な開発目標）の17の目標に対して、グループの事業および「CSR重要項目」に沿った活動がどのように貢献できているか検証を行いました。第三者機関による分析の結果、すでに多くの目標についてアプローチできているという評価を得られています。



設定時に重視した観点

1. バンダイナムコグループの関連ガイドライン
2. バンダイナムコグループ中期計画
3. GRI ガイドライン、ISO26000（照会原案邦訳版）、環境省「環境報告ガイドライン」などの各種規格
4. CSR 先進企業の取り組み
5. 外部有識者の要求

設定時に参考にしたご意見・考え方

ステークホルダーのご意見

- ▶ 外部有識者ヒアリング
- ▶ CSRレポート第三者意見
- ▶ 外部調査レポート「サステナブル・ブランド調査」、「グローバルNGO調査」（株イースクエア）など

バンダイナムコグループの考え方

- ▶ バンダイナムコグループ企業理念
- ▶ バンダイナムコグループコンプライアンス憲章
- ▶ CSRへの取り組み
- ▶ バンダイナムコグループ環境方針
- ▶ バンダイナムコグループ環境ビジョン
- ▶ バンダイナムコグループ社会貢献基本方針

検証時に参考になっている観点

- ▶ 国内外の潮流／社会要請
- ▶ 外部有識者ヒアリング
- ▶ バンダイナムコグループ中期計画



各重要項目における取り組み

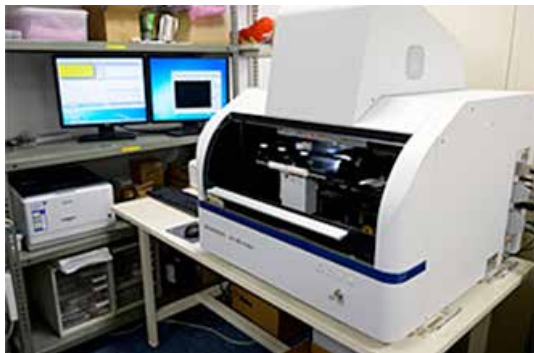
商品・サービスの安全と衛生

*2019年度の活動内容に基づき掲載しています。

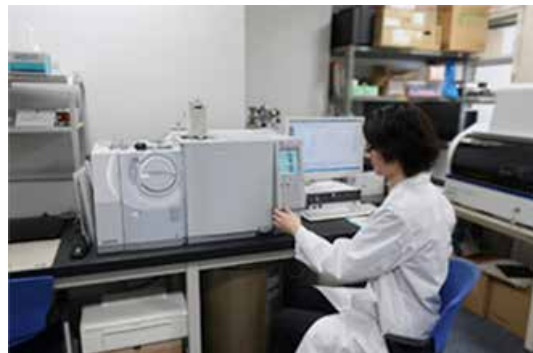
玩具の安全性について広範囲にわたる厳しい検査を実施

バンダイでは年間14,500点におよぶ商品を取り扱っています。そのうち新商品は年間8,000点に上り、その種類も多岐にわたります。それに伴い、商品の特性や幅広いお客さまのニーズによりさまざまな品質基準を設け、設計や素材の選定を行っています。例えば、対象年齢に応じて部位の形状を確認したり、首にかける紐などは、長さに配慮するとともに一定の荷重がかかるとすぐに外れる構造を採用しています。バンダイ品質基準は「安全性」「性能」「表示」の大きく3つのカテゴリーのもと、約370にわたる項目で構成されています。

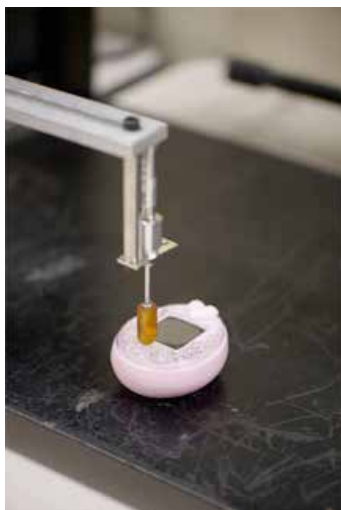
<検査の一例>



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。



ガスクロマトグラム質量分析装置
身体に害を与える可能性のある
規制化学物質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。



首にかけるストラップは、
引っ掛けても喉を圧迫しないよう、
ある一定の荷重を超えると
外れるか検査します。



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
安全かを検査します。

©BANDAI,WIZ

また、ハイターゲット（大人層）向けの商品を展開しているBANDAI SPIRITSでは、お客様が安心して適切に商品をお使いいただけるように、バンダイやバンプレストで長年培ってきた経験ノウハウを活かした品質管理を行っています。製品を安全に使っていただくための情報（組み立て方や使用方法、注意事項など）や通常使用しても問題の無い強度など、構造についての基準を定め、それに則った商品をお客さまにお届けしています。



バンダイが製品安全対策優良企業表彰 製品安全対策ゴールド企業に認定

バンダイは、経済産業省が主催する「製品安全対策優良企業表彰」の大企業製造・輸入者部門にて、最上位賞である経済産業大臣賞を受賞しました。2008年・2012年・2015年と3度の受賞で、製品安全対策ゴールド企業に認定されています。



受賞のポイント

● 消費者からの情報収集・分析による情報提供

お客さまからの情報を収集・分析し、新製品への反映やお客さまへの自己解決を促す情報提供を行なっている。

● 本質的な安全を再現するための取り組み

想定を超えた使用方法による事故についても、再発防止の検証を継続的に行うとともに、さまざまな異業種企業との交流による情報収集から、社内のみならずグループ企業間で情報共有を行っている。

● サプライヤー表彰制度による品質維持の取り組み

各生産工場やメーカーの自主性を促すための表彰制度や、良好な労働環境と人材スキルの標準化等により製品の安定した品質の維持・向上を実現している。

生産段階における安全・安心への取り組み

バンダイの商品は、そのほとんどを海外の協力工場に生産委託しています。中国・深圳にある BANDAI (SHENZHEN) は、玩具ホビーユニットにおける生産管理の重要拠点であり、品質管理・品質検査や各種安全性の確認などの業務を行っています。品質保証活動の充実に向けた情報収集及びそのフィードバックや、検査体制の強化、幅広い社員教育などに取り組むと同時に、生産品質課題の共有化を図っています。



現場での品質管理の様子



BANDAI (SHENZHEN) での材料検査の様子

アートプレストでは、生産工程における製品の品質の維持、不良品の発生防止のための体系を図式化し管理するとともに、工場監査を行い、生産現場における製品の品質管理の徹底に取り組んでいます。また、使用資材について、材料種類ごとおよび製品タイトルごとのデータベースを構築・管理するとともに、新規に導入した資材について材質に沿った定期検査を実施することで、安全性の確保に努めています。

お客さま相談センターの取り組み

お客さま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「お客さま相談センター」です。一例として、バンダイでは月間約1万件寄せられるお客さまからの声に迅速に対応するため、センターに届いたご意見やご要望について、個人情報の取り扱いに細心の注意を払いながらデータベース化を行っています。これにより、よりの確できめ細やかな対応を可能にするとともに、蓄積された情報を商品開発に反映し、顧客満足の向上につなげています。



社内啓発の取り組み

品質維持のための社内啓発活動の一例として、バンダイナムコエンターテインメントでは、一般消費者向けの商品、販促品等に関して、不具合事例や最新法規制等の情報共有を目的とした事業部向けの説明会を適宜開催しています。また、モノづくりの基礎知識を若手社員や部署異動者向けに周知することを目的として、製品の品質関連情報メールマガジンを2019年2月より毎月配信しています。



社員向け情報発信媒体



社内向け説明会の様子

AOU青少年アドバイザーの資格取得を推進

バンダイナムコアミューズメントとプレジャーキャストでは、健全な遊びの場の醸成を目的として、青少年育成活動での専門的知識及び経験を有する「AOU青少年アドバイザー」の資格取得を推進しています。

両社のゲームセンターにおける2019年度店舗責任者の資格取得率は100%を達成しています(2020年3月末現在)。



施設の安全性に関する点検を実施

バンダイナムコアミューズメントでは、建築・電気・消防・筐体などを含め、すべてのアミューズメント施設で安全点検（注意点検・自主点検）を実施しています。また、キッズスペースや大型遊戯施設においても、法定点検に加え自主点検などの定期点検を実施しています。さらに、飲食を提供する施設においては、自主衛生検査や衛生講習会も実施しています。

直営アミューズメント施設での電気設備点検

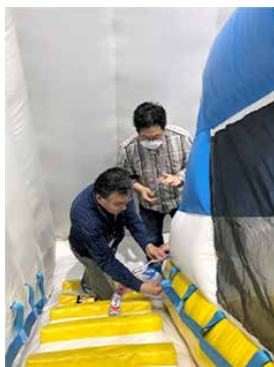
多くのアミューズメントマシンが稼働するバンダイナムコアミューズメントのゲームセンターでは、店内設備の安全点検のほかにも、バックヤードを含む電気設備に特化した定期点検を専門業者の手で実施しています。



直営アミューズメント施設での電気設備点検の様子

大型遊戯施設の立体遊具設置検証

安全性の高い遊具であっても、使用方法や設置条件によっては、けがや事故など思わぬ事態が発生する可能性があります。バンダイナムコアミューズメントでは、設置遊具の安全性はもとより、実際に施設に設置された状況での安全性も検証し、安心して施設をご利用いただけるよう取り組んでいます。



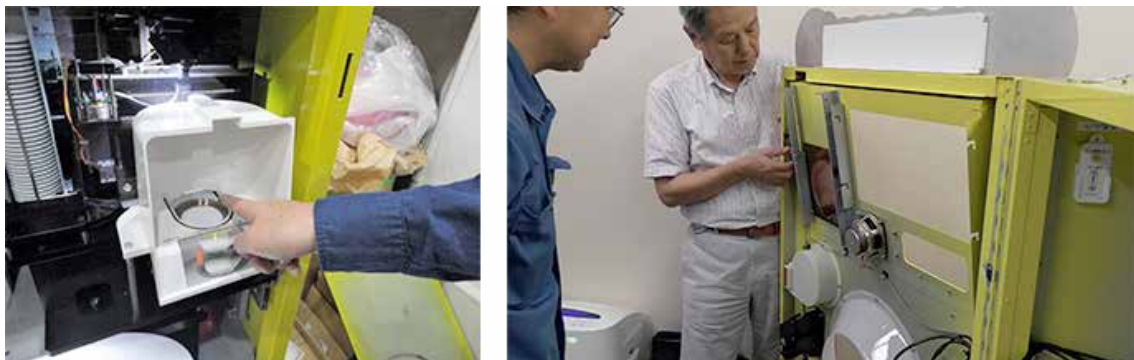
「TONDEMI桑名店」での芝目・段差の安全性検証の様子

「TONDEMI桑名店」でのエアランエリア検証の様子

業務用ゲームにおける安全性検証の取り組み

バンダイナムコアミューズメントでは、ゲームの「楽しさ」を追求すると同時に、お客さまに安心して安全に遊んでいただくための取り組みを推進しています。その一環として、開発、生産、品質保証、サービスなどさまざまな部署による安全性検証（セーフティーレビュー）を行っています。2019年度は、新製品を中心に48件のセーフティーレビューを行いました。

新製品の開発過程では、お客さまが手に触れる部分の安全性のほか、施設スタッフがメンテナンスする際の安全性についても検証しています。



業務用ゲーム開発での安全性検証

ライブ・イベントにおける安全・安心への取り組み

バンダイナムコアーツやバンダイナムコライブクリエイティブでは、ライブ・イベントの開催において、来場するお客さまが安心してお楽しみいただけるように、安全に配慮した運営に取り組んでいます。

一例として、事故の未然防止や、万が一の際に迅速に対応できるよう、ライブ・イベントの運営マニュアルの中に対策や対応方法を詳細に記載し、事前のスタッフミーティングにて関係者に周知徹底を図っています。また、多くのお客さまが来場する一部のライブ・イベントでは、安全な開催に向け、手荷物検査や本人確認にご協力いただくなどのセキュリティ対策を導入しています。

そのほか、ユーザビリティとセキュリティの向上を目的として、紙チケットから電子チケットへの移行を推進しています。



セキュリティチェックの様子

物流業務における安全運転教育への取り組み

ロジパルエクスプレスでは、採用時の運転適性診断、安全運転教育、添乗教育のほか、職場での教育、エコドライブ研修、ドライバーコンテスト、事故惹起者研修などの集合研修において、ドライバーへの安全運転教育を徹底しています。



ドライバーコンテストの様子

安全性優良事業所（Gマーク）の認証取得

ロジパルエクスプレスでは、輸配送業務の安全性向上の一環として、公益社団法人全日本トラック協会が認定する貨物運送事業安全性評価事業の安全性優良事業所（Gマーク）の取得に取り組んでいます。

交通安全の啓発活動への取り組み

バンダイロジパル・ロジパルエクスプレスのトラック・乗用車を配置している事業所では、地区の交通安全協会の活動に賛同し、交通安全活動の一助となるよう寄付を継続して行っています。また、春・秋の交通安全週間には所轄の警察署や交通安全協会等と街頭活動を行い、交通安全の啓発に努めています。

各重要項目における取り組み

環境配慮

*2019年度の活動内容に基づき掲載しています。

CO₂排出量削減への取り組み

バンダイナムコグループでは、各事業分野において年度ごとにCO₂排出量の削減目標を設定し、エコに関する取り組みを通じた削減努力を行っています。2019年度のグループ全体の排出量は2014年度対比約9%の削減となる58,169t-CO₂となりました。なお、2018年度からは排出量管理とともにユニットごとに原単位(*)による管理も導入し、CO₂排出量の削減に努めています。

※従業員数や延床面積あたりのCO₂排出量

環境ラベル「エコメダル」認定制度の推進

トイホビーユニットの製品全てを対象に、独自の環境基準をクリアした製品に与えられる「エコメダル」認定制度を導入しています。

「製品本体」「容器包装」「取扱説明書その他」の 카테고리ごとに設定した基準を満たせば認定となり、2019年度は256アイテムがエコメダル認定となりました。

このエコメダルマークは商品パッケージやWEBサイト（おもちゃの会社バンダイのCSR <https://www.bandai.co.jp/csrkids/>）にて消費者にPRし、普及に努めてまいります。



エコメダルの一例



パッケージやWEBサイト（おもちゃの会社バンダイのCSR <https://www.bandai.co.jp/csrkids/>）にて認定製品をチェックできます。

ガシャポン®カプセル容器の材料削減・再資源化

バンダイは、2種類のプラスチック素材で構成されているガシャポン®カプセル容器と比較して、プラスチック素材の種類をPP（ポリプロピレン）1種類にすることで約6割軽量化された「MONOカプセル」を投入しています。現在、ほぼすべてのカプセルの「MONOカプセル」への移行を達成しています（カプセル自体が製品のものを除く）

プラスチック使用量を削減する活動を推進する一方で、2008年度より店舗で排出される空カプセルの収集および再資源化活動に取り組み始めました。初年度の2009年度は約3.7トンの空カプセルを収集し、2019年度には約7.0トンに収集量を拡大しました。収集された空カプセルは再資源化され、プラスチック製植木鉢や事務用文具トレイなどに生まれ変わっています。

さらに近年はカプセル自体を廃止し商品そのままの形で排出されるカプセルレス商品を発売し、人気となっています。カプセルにあたる部分がキャラクターフィギュアの頭部になり胴体・手足といったパーツを取り付けることで大きなフィギュアになる仕様など、新しい商品価値を生み出しつつ、環境にも配慮した商品としてエコメダル認定しています。

2019年度は61点のカプセルレス商品を発売。人気の「だんごむし」シリーズをはじめ多くの新製品が発売されています。



MONOカプセル



店舗に設置された収集BOX



かめ インドホシガメ



だんごむし04
まんまるこがね



カプキャラ サンリオキャラクターズ4
ハローキティ（70'sデザイン）



カプキャラ ポケットモンスター6
ピカチュウ



かいじゅうステップ ワンダバ
カプセルラトル



ガシャポンタマゴラス4
カルノタウルス

「バンダイホビーセンター」における環境保全の取り組み

プラモデルを生産するバンダイホビーセンターでは、壁面にソーラーパネルを設置し年間56,000kWhの太陽光発電を行っています。また、雨水・地下水の再利用システムを設置し、年間2,000トンの水を再利用しています。



施設運営における地球温暖化防止（CO₂削減）への取り組み

アミューズメント施設では既存機器・設備の省エネ施策を進めており、一部店舗の照明、クレーンゲーム機、大型メダルプッシャーゲーム機、シングルメダル機等のハロゲンランプ・蛍光灯をLEDランプに変換して、使用電気量の削減とともに二酸化炭素の排出削減に努めています。

2019年度はバンダイナムコアミューズメントのアミューズメント施設で稼働するクレーンゲーム機「クレナ2」1,030台のLED照明化を実施、併せて店舗基本照明のLED化も推進しています。

クレーン機に使われていた電球をLEDランプに交換



店舗の看板や店内照明をLED化



namco伊勢佐木町店

ライブ・イベントにおける環境配慮への取り組み

バンダイナムコライブクリエイティブでは、ライブ・イベントの照明にLEDを積極的に利用し省エネを図っているほか、舞台道具を再利用し木材などの自然材料の削減に努めています。

また、会場でオリジナルのエコバッグの販売のほか、ライブ・イベント中に使用する使い捨てのペンライトを、繰り返し使える電池式のペンライトに切り替えて販売するなど、再利用可能なライブグッズの販売に努めています。



再利用可能なLEDペンライトを販売し、ライブ照明をLED化した「ランティス祭り2019」の様子

©BANDAI NAMCO Arts Inc.

アニメ制作におけるデジタル作画の推進

バンダイナムコピクチャーズでは、デジタル作画導入によるペーパーレス化を推進しています。デジタル作業に特化したスタジオとして、2018年8月に設立した大阪スタジオをはじめ、2019年10月には福島県にいわきスタジオを設立しました。アニメーションのデジタル化は、それまでの作画用紙の大量使用を抑制するだけでなく、ネットワークを経由した作画の送付が可能となるため、運送によるCO₂排出の削減にも貢献しています。



大阪スタジオ



デジタル作画の様子



いわきスタジオ

物流業務におけるエコドライブ活動への取り組み

バンダイロジパル・ロジパルエクスプレスでは、エコドライブ活動を15年以上継続して行っており、全社の平均燃費は活動開始時と比較して24.0%改善しております。

首都圏近郊の集配を担当する3t車1両は、廃食用油100%のバイオディーゼル燃料を使用しています。インタンクを設置している営業所では、バイオディーゼル燃料を5%混合した軽油を使用しています。



エコドライブ研修の様子

ロジパルエクスプレスがエコドライブ活動コンクールで国土交通大臣賞を受賞

ロジパルエクスプレスは、公益財団法人交通エコロジー・モビリティ財団主催の「平成30年度エコドライブ活動コンクール」で、応募件数665件の中から最も優秀な取り組みを行った団体に贈られる『国土交通大臣賞』を受賞しました。長年にわたる独自の環境マニュアルの整備や、デジタルタコグラフを活用した燃費管理と教育の実施、また、ドライバーコンテスト等の取り組みを継続して行っていることが高く評価されました。

「2019年度エコドライブ活動コンクール」では『エコドライブ優良活動認定証』を受賞しています。



「平成30年度エコドライブ活動コンクール」表彰式の様子

分港化で国内輸送を削減

物流業務において、海外で生産された商品を輸入する際に、仕向け地別に港を東京と神戸港の2か所に分けることで、輸送時に排出されるCO₂の削減に繋がっています。

各重要項目における取り組み

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

*2019年度の活動内容に基づき掲載しています。

倫理表現に関する研修の適時実施および情報の集積・共有

各ユニットにおいて、倫理表現に関する各種研修を実施するとともに、さまざまな事例や最新情報を集積し、適切な表現のもと商品・サービスの提供が行えるよう、勉強会の開催や社員向けメールマガジンの配信など、社内共有を推進しました。



倫理表現に関する勉強会の様子

映像パッケージにおけるバリアフリー音声ガイド等の導入

バンダイナムコアーツでは視覚や聴覚に障がいのある方にも映像本編を楽しんでいただけるよう、作品内の背景や人の動き、表情などを音声で解説したり、字幕を表示する取り組みを行っています。

視覚障がい者対応副音声	7タイトル
視覚障がい者対応日本語音声ガイド	5タイトル
聴覚障がい者対応日本語字幕	34タイトル

(2020年3月31日時点)



バリアフリー音声ガイド導入作品
 「映画クレヨンしんちゃん 新婚旅行ハリケーン ～失われたひろし～」
 ©臼井儀人／双葉社・シンエイ・テレビ朝日・ADK 2019

知的財産保護の取り組み（模倣品対策）

バンダイナムコグループでは、IPが持つ世界観を守り、お客さまに安心・安全な商品・サービスをお届けするため、社外のパートナーと緊密に連携して模倣品対策を実施しています。国内外の市場およびインターネット販売を含むウェブサイトの監視や、税関への輸出入差止申立を適宜行うことで、模倣品の早期発見、流入防止ならびに排除を行っています。また、国際知的財産保護フォーラム（IIPPF）のメンバーとして各国の法執行機関・関連団体と連携し、実効性のある対策に努めています。

さらに、BANDAI NAMCO Holdings CHINAでは、中国のゲーム媒体と共同で知的財産意識の向上を目的としたオンラインラジオを放送するなど、啓発活動に取り組みました。



真正品
©創通・サンライズ



模倣品



知的財産意識の向上を目的としたオンラインラジオ番組収録の様子

各重要項目における取り組み

サプライチェーン管理

*2019年度の活動内容に基づき掲載しています。

各種監査の実施

バンダイでは、バンダイ製品を生産する海外最終梱包工場（2019年度は168工場）に対して、新規工場監査とCOC（Code of Conduct：行動規範）監査を一元化した「BANDAI Factory Audit」(BFA)を実施しています。「BFA」では、8つの基準（「強制労働」「児童労働」「労働時間」「賃金及び手当」「懲罰」「差別」「環境保護」「製造国に由来」）の遵守を宣言した「バンダイCOC宣言」を基本方針とし、独自の「BFAマニュアル」に基づき、監査を行っています。



中国生産工場でのBFAの様子

バンダイナムコアーツでは、DVD・Blu-ray Discパッケージのアッセンブルを行う工場に対する製造工程の立ち会い検査を実施するとともに、ライブ・イベント会場にて販売するグッズについても、自社基準を記載した工場監査チェックリストに基づいたヒアリング調査や工場環境視察を行っています。



映像パッケージ アッセンブル状況確認の様子

サプライヤーと一体となった取り組み

バンダイでは、国内外の玩具関連の法改正に伴う安全基準や、バンダイが独自に定める品質基準の情報共有等を行う「サプライヤーカンファレンス」を毎年実施しています(2019年度は東京、上海、深圳の3会場で開催)。

また、バンダイが設ける評価指標に対して高いレベルを維持しているサプライヤーを表彰する「バンダイサプライヤーアワード」を制定し、取引先と一体となって労働環境や品質面の向上に努めています。表彰されたサプライヤーには、現場での取り組みについて他サプライヤーへ講演を行っていただき、ノウハウを共有しています。



バンダイサプライヤーアワード

物流業務における公的認証の取得

バンダイロジパルでは、「AEO認定通関業者(※)」の資格を取得し、法令に基づいた速やかな通関業務にあたっています。また、品質マネジメントシステムの国際規格である「ISO9001」や、個人情報保護にあたっての「プライバシーマーク」の取得など、各種公的認証を取得し、グループ内において品質の高いサービスの提供に努めています。

※貨物のセキュリティー管理とコンプライアンス(法令遵守)の体制が整備された者として、あらかじめ財務大臣の認定を受けた通関業者。国内で6社目となる認定をバンダイロジパルが受けています。

地域社会とともに 地域社会に向けた取り組み

*2019年度の活動内容に基づき掲載しています。

本社所在地での取り組み

バンダイ本社では1階・2階をミュージアムとして、お越しいただいた一般の方々に楽しんでもいただける空間を演出し、本社横には様々なキャラクターの立像を設置して、地域の皆さまとの交流や地域への貢献に努めています。



©BANDAI,WiZ

©やなせたかし/フレーベル館・TMS・NTV

©BANDAI/TV TOKYO・ここたま製作委員会

©パードスタジオ/集英社・東映アニメーション

©Fujiko-Pro,Shogakukan,TV-Asahi,Shin-ei,and ADK

オセロなどおもちゃの企画・開発・販売を行うメガハウスでは、本社がある東京都台東区の社会福祉協議会と連携して、地域に住むすべての人が、自分らしく安心した生活が送れるように、地域全体で支え合っていく関係をつくる取り組みを推進しています。

<取り組み例>

「たいとう地域活動メッセ2020～ここからつながる～」

(2020年2月16日開催 主催：たいとう地域活動メッセ2020実行委員会)

当イベントは、地域で活動する団体の取り組みを周知・PRするとともに、団体間の交流を深めることを目的に開催されました。メガハウスは、「大回転オセロ」（オセロ石が盤面と一体化し、障がい者の方にも遊びやすい）「UDオセロ」（視覚障がい者の方にも判別しやすい）の試遊や、名人との多面同時対局を実施したブースで、交流を行いました。



サンライズでは、本社最寄り駅の西武新宿線「上井草駅」前に機動戦士ガンダムのモニュメントを設置しています。このモニュメントを活用して地域の火災予防運動などの啓発に協力しています。



©創通・サンライズ

また、杉並区上井草の地域活性およびアニメ文化の発展に貢献するべく、地域の年間行事にも協力しています。



上井草商店街の夏祭り



上井草スポーツフェスティバル2019

©BNP/BANDAI, DENTSU, TV TOKYO

おもちゃ団地協同組合への参加・支援

バンダイでは、栃木県下都賀郡壬生町にあるおもちゃ団地協同組合が社会貢献と地域活性化を目的に開催するイベントへの参加、支援を行っています。グループ会社のおもちゃバザーのほか、飲食店やキャラクター遊具の運営などを通じてイベントを盛り上げています。



BNJ PROJECT

バンダイナムコエンターテインメントでは、地域と共に新しいエンターテインメントを創出し、日本全体を盛り上げる「BNJ PROJECT」において、日本各地の自治体・企業と一緒に「地域協働」をテーマに取り組んでいます。

2019年8月に三重県桑名郡木曾岬町で開催された「やろまいマルシェ & 夏まつり」では、木曾岬町役場および国土交通省とともに、防災用の公共Wi-Fiをアソビに利用する試みを実施したほか、屋内外でさまざまなエンターテインメントを提供しました。



「やろまいマルシェ & 夏祭り」の様子

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

慶仲祭への出展

バンダイナムコエンターテインメントは、2019年7月に東京都港区の慶應仲通り商店街で開催された「慶仲祭」へ出展しました。「慶仲祭」は「慶應仲通り商店街」が主催する夏祭りです。バンダイナムコエンターテインメントでは、「三田をモットアソぼう。」をテーマに子どもたちが自らデザインしたオリジナルの建物ペーパークラフトで三田の街を作って楽しむ体験ブースを展開しました。



PAC-MAN™&©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

Humble Bundleを通じてアメリカがん協会に寄付

BANDAI NAMCO Entertainment America Inc. は購入金額の一部を寄付できる販売サイト Humble Bundleでの家庭用ゲーム「DARK SOULS III」の売上を通じ、693,365ドルの寄付を行いました。この取り組みが評価され、アメリカがん協会から表彰楯が授与されました。



PAC-MAN™&©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

「AOU青少年アドバイザー」育成と地域での活動

バンダイナムコアミューズメントとプレジャーキャストでは、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に、「AOU青少年アドバイザー」資格の取得を推進し、ゲームセンターにおける2019年度店舗責任者の資格取得率が100%を達成しています(2020年3月末現在)。今後も地域と連携して健全な青少年育成の活動をしてまいります。



AOU青少年アドバイザーの在籍する店舗には、在籍パネルが掲示されています。

音楽を通じた取り組み

バンダイナムコアーツ、ハイウェイスターでは、日本のエイズ危機を防ぐための音楽活動「Act Against AIDS(AAA)」に賛同したアニソンライブ「アニソンAAA Vol.8」の企画・制作を行ったほか、東日本大震災復興支援のため、「三陸コネクトフェスティバル」に関連アーティストが参加するなど、音楽を通じたさまざまな取り組みを行っています。

また、アーティストの公演会場で販売するチャリティグッズの売上金の一部を、震災や豪雨などの被災地への義援金として、日本赤十字社を通じて寄付しました。



「アニソンAAA Vol.8」

©HIGHWAY STAR Inc.

アニメの舞台となる地域での取り組み ～ガールズ&パンツァー～

バンダイナムコアーツでは、アニメ「ガールズ&パンツァー」の舞台となった茨城県・大洗町にて、「大洗あんこう祭」などに参加し、声優らによるトークショーといったイベントを盛り上げ、地域と連動した取り組みを行っています。2019年度の来場者数は、過去最高の14万人に達しました。



「大洗あんこう祭」内での「ガールズ&パンツァー」のキャストトークショー

©GIRLS und PANZER Finale Projekt

アニメの舞台となる地域での取り組み ～ラブライブ！サンシャイン!!～

サンライズでは、アニメ「ラブライブ！サンシャイン!!」の舞台である静岡県沼津市の地域活性化を支援しています。

2019年は「第35回沼津こいのぼりフェスティバル」をはじめとする各種年中行事への参加や、公共交通機関のラッピング鉄道やバスの協力、市内の観光地を巡るご当地スタンプ「まちあるきスタンプ」などを行い、地域の方々と一緒に沼津市を盛り上げました。また、作品に登場するアイドルグループAqoursのメンバーが、沼津市特産の「西浦みかん」PR大使に任命されました。



©2017 プロジェクトラブライブ！サンシャイン!!

©2019 プロジェクトラブライブ！サンシャイン!!ムービー

被災地支援活動（東日本大震災被災地支援）

バンダイナムコグループでは、2011年より岩手県・宮城県・福島県の各地で、東日本大震災被災地の子どもたちに向けた活動を継続して実施しています。

絵本シリーズ「くまのがっこう」をテーマとした工作教室や、プラモデル教室の開催など、バンダイナムコグループらしさを生かした活動を行っているほか、株主様とともに公益社団法人セーブ・ザ・チルドレン・ジャパンへ毎年合計1,000万円を寄付しています。この寄付金は東日本大震災被災地の子どもたちへの支援活動資金として活用されています。



岩手県下閉伊郡山田町



宮城県石巻市



©BANDAI
©Nintendo・Creatures・GAME FREAK・TV Tokyo・ShoPro・JR Kikaku
©Pokémon

地域社会とともに 次世代を担う人づくりへの取り組み

*2019年度の活動内容に基づき掲載しています。

子ども向けワークショップ 「カプセルはんこ エコ工作ワークショップ」開催

バンダイでは、2013年度より未来ある子どもたちに向け「普段捨ててしまうもの遊びに変身させちゃおう！」をテーマにしたエコ工作ワークショップを開催しています。ガシャポン®の空カプセルと東京都墨田区の町工場からでる廃材を組み合わせてオリジナルのはんこづくりが楽しめる「カプセルはんこ」制作プログラムは2019年3月末までに約47,000名の子どもたちに体験していただいています。



各種イベントに出展しワークショップを開催



カプセルはんこ

©BANDAI,WIZ

おもちゃを題材にした出前授業の開催

バンダイではおもちゃを題材にしたおもちゃのエコ」「おもちゃのユニバーサルデザイン」「おもちゃの安全・安心」を学べる無料の出前授業プログラムを関東近辺の小中学校を中心に行っています。全国の小中学校や施設で行える教材提供型の授業プログラムも含め、2019年度は、223か所（約15,000名）に実施しました。

また、小学校高学年～中学生を対象に、指導要綱「統計学習」をテーマにした新プログラム「品質管理と統計」を開始しています。



中国の上海市にて学校巡回キャラバンを実施

BANDAI SPIRITSは上海教育発展基金会と共同で、上海市内の小学校などの教育機関において、プラモデル教室を開催しています。

2019年度は、49か所で開催し、約24,500個のプラモデルを提供しました。



©創通・サンライズ

アメリカにおける子どもたちの支援活動

BANDAI AMERICA INC.では、1995年より、BANDAI FOUNDATIONという財団を通じて地域社会貢献活動を行っています。主に子どもたちとその家族がより良い生活を送れるよう、各種イベントや寄付活動を実施し、地域慈善団体の活動を支援しています。これからも、子どもたちへ健やかな未来を提供することを理念に、支援を続けていきます。



「こども霞ヶ関見学デー」の参加

バンダイナムコエンターテインメントでは、霞ヶ関の府省庁が連携して、こどもたちが広く社会を知り、府省庁の施策に対する理解を深めてもらうための「こども霞ヶ関見学デー」に2016年度より継続参加しています。2019年度はAI(人工知能)を活用した「The AI Gamer Q56 (キューゴロー)」(開発：バンダイナムコ研究所)や、カードゲーム「イロトカタチ」(開発：バンダイナムコ研究所、バンダイナムコスタジオ)を出展しお楽しみいただきました。



©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
©BANDAI NAMCO Research Inc.

小中学生向けキャリア教育教材「おしごと年鑑2019」への協賛

バンダイナムコエンターテインメントでは、子どもたちが仕事に対して興味をもつキャリア教育に貢献することを目的として、全小中学校と教育委員会等に寄贈されている「おしごと年鑑2019」(朝日新聞社発行)に協賛しました。



▲「世界中に、楽しい『アソビ』を届けるには?」をテーマにした会社紹介ページを掲載

イギリスにおけるゲームを題材にした出前授業の開催

BANDAI NAMCO Entertainment UK Ltd.では、子どもたちの創造性を育むことを目的に、小学校を中心に大学までの複数の教育施設を訪問し、エンターテインメント業界とパックマンの歴史について講義を行っています。講義ののち、生徒・受講者は自らキャラクターを作り、チームでアイデアを出し合いながらゲームを創り上げます。



島根スサノオマジック選手による小学校訪問授業

バンダイナムコエンターテインメントが運営に参画するプロバスケットボールチーム「島根スサノオマジック」は、島根県内の小学校に訪問し選手の夢や経験を子どもたちと語り合う「夢授業」の活動を行っています。2019-20シーズンに22校訪問しました。



企業訪問学習の受け入れ

バンダイナムコアミューズメントが運営するバラティースポーツ施設「VS PARK ららぽーとEXPOCITY店」では、地域の教育機関からの依頼に応え中学生、高校生による総合的学習を受け入れています。2019年度は茨木市立豊中中学校、高槻市立第四中学校、箕面市立第六中学校、兵庫県武庫荘総合高等学校の社会学習においてVS PARKを課題に挙げた生徒たちに、レクチャーや職場体験を通して学習の場を提供しました。



茨木市立豊中中学校の社会学習



箕面市立第六中学校の社会学習

「浅草花やしき」では、2019年度に6校の中高生の職業体験を受け入れました。職業体験では、

▶ 各種座学学習（花やしきの歴史、遊戯施設の安全運行、安心してご利用いただくためのメンテナンスなど）

▶ 体験学習（アトラクション、催事コーナーなど各種業務の補佐およびテーマを与えての遊戯施設試乗）

を通じ、社会において働くことの大切さを理解して、将来、社会人として自立できるよう社会観、職業観を身に付けていただくことを目的としています。



サンライズおよびバンダイナムコピクチャーズでは小中学生を対象に、アニメ制作やIPプロデュースなどを題材とした学習の場として企業訪問を受け入れ、アニメーション業界の現場の声をお届けしています。2019年は11組（76名）を受け入れました。



宇宙開発フォーラムを応援

宇宙空間を舞台にしたSFアニメーションを多く手掛けるサンライズでは、学生団体の主催する「宇宙開発フォーラム」の「学生の視点から宇宙開発の今を見つめ、文理の垣根を超えた議論をしたい」という想いに賛同し、2019年9月に実施されたワークショップ（のべ180名参加）で使用する画像の提供や参加者のブレインストーミングなどへの協力を行いました。



子どもたちとの環境活動・活動支援

バンダイナムコグループは、子どもたちが自主的に環境活動や環境学習を行う「こどもエコクラブ」のパートナーとなり、各種活動への協賛を行っています。また、環境学習の場として、グループ社員とその家族も活動に参加しています。

こどもエコクラブとは

公益財団法人日本環境協会が、環境省の後援および文部科学省の支援のもと、地方自治体や企業・団体と連携を図りながら、子どもたちの環境活動を支援する事業で、全国約1,800クラブ、約10万人が会員となっています。（2020年3月現在）



環境学習会の様子（主催：こどもエコクラブ登録クラブ「逆川こどもエコクラブ」）

地域社会とともに 文化の発信

*2019年度の活動内容に基づき掲載しています。

「おもちゃのまちバンダイミュージアム」の運営

バンダイは2007年4月に、栃木県下都賀郡壬生町おもちゃのまちに「おもちゃのまちバンダイミュージアム」を開設しました。本ミュージアムは、バンダイが所有するトイコレクションやエジソンの発明品などを一般に公開し、お子さまの学習や専門家の研究、レクリエーションなどの機会を提供することを目的に運営を行っています。



おもちゃのまちバンダイミュージアム

「ジャパントイ」、「ワールドアンティークトイ」、「エジソンの発明品」、「ホビー（ガンブラ）」の4つテーマミュージアムで構成した館内に、所蔵総数約35,000点の中から常時9,000点のコレクションを展示しています（うち約7,000点がバンダイ商品）。

「バンダイ子どもアンケート」の実施

バンダイでは、現代の子どもたちの実態をバンダイ流に解き明かすという目的から、1995年より「バンダイ子どもアンケート」を実施しています。主に0歳から12歳までのお子さまの保護者の方を対象に、毎回テーマを変えて行っています。調査結果は、報道機関やバンダイ公式サイトを通じて発表しています。

< バンダイ子どもアンケート >

<https://www.bandai.co.jp/kodomo/>

バンダイ子どもアンケート

● バンダイ子どもアンケートとは？
株式会社バンダイでは、1995年4月の12歳までアンケートという調査を実施しています。こどもたちの生活の中における声を届ける機会から、現代のこどもたちの実態をバンダイ流に解き明かすことを目的としています。

● アンケート結果

● 最新のアンケート結果

調査月	テーマ	回答数
2019年12月	小学生の習性に関する調査結果	【97,798】
2020年01月	小学生の学年玉に関する調査結果	【88,908】
2019年10月	高校のクリスマスに関する調査結果	【89,940】
2019年08月	小学生のスマホに関する調査結果	【1,198】
2019年07月	子どもの読書に関する調査結果	【64,900】
2019年05月	子どもの読書に関する調査結果	【71,298】

the bears' school
本サイトで使用しているロゴは、バンダイナムコグループの株式会社サンヨーが所有する
キャラクターデザインの一部から採られたものです。本誌のロゴは、1975年創刊の
雑誌「少年サンデー」から採られたキャラクターデザインの一部から採られたものです。
*掲載のイラスト等はすべて株式会社サンヨーのキャラクターデザインに基づいて制作
されたもので、権利を行使するものではありません。このページの掲載は、ご一読の
ためです。

中国における無形文化遺産伝承での取り組み

BANDAI NAMCO Holdings CHINAでは、特殊児童学校を含めた複数の学校において中国の無形文化遺産である切り絵、月餅作り、縄編、宮灯作り、扇子作りといった伝統工芸技術を子どもたちに体験授業する取り組みを行っています。2019年度は上海市の5校で実施し、この取り組みが評価され、「2019年度第9回中国公益節」の公益プロジェクト賞を受賞しました。



社員とともに 方針・考え方

トイホビー

※トイホビーユニット主幹会社であるバンダイの取り組みを紹介します。

バンダイでは誰もが「楽しいとき」をつくりたいという思いを強く持ち、独自の才能・個性を発揮する「同魂異才」を人材ポリシーにしています。

バンダイは「人に夢と感動を」という”同じ魂”を持った「異なる才能」の集合体であると考えています。仕事を自らつくり出す社員にとってはチャンスに溢れ、管理職から新入社員まで誰にでも平等にチャンスがあります。社員にはバンダイというステージを思う存分活用することを期待しています。

ネットワークエンターテインメント

※ネットワークエンターテインメントユニット主幹会社であるバンダイナムコエンターテインメントの取り組みを紹介します。

バンダイナムコエンターテインメントは、ゲーム事業にとどまらず、エンターテインメントという幅広い事業を通じて、お客さまに「アソビきれない毎日を。」の実現を目指している会社です。「毎日を楽しみたい・満足したい・笑顔になりたい…」そう思っている世界中のすべての人に喜びと笑顔にあふれた毎日を過ごし続けてほしいと願っています。何気ない日常が、今よりずっと楽しいものになり、ふと気がつくと、だれもが自然と遊んでしまう。そんな場面をもっと増やすために、私たち自身もワクワクドキドキしながらいつも本気で楽しく取り組み、これまでにない新しい「アソビ」を世界中に仕掛けていきたいと考えています。そこでバンダイナムコエンターテインメントでは、社員が楽しみながら学べる教育・研修制度、社員のライフスタイルに合わせて利用できる福利厚生制度をはじめ、「アソビきれない毎日を。」をお届けする企業にふさわしい環境づくり、社員を応援するための仕組みを充実させています。

リアルエンターテインメント

※リアルエンターテインメントユニット主幹会社であるバンダイナムコアミューズメントの取り組みを紹介します。

バンダイナムコアミューズメントは、従来のビジネススキームにとらわれずお客さまに想像を超える体験の場を提供し、「ネットとリアル」「バーチャルとリアル」といった境界がない「新

しい遊びの世界」を創造することをミッションとしています。
リアルエンターテインメントのコンテンツプロバイダーとして、いま、ここにしかないエンターテインメント体験を世界中に生み出すことを目指し、「そうきたかっ！をつくりだす」を合言葉として、個性豊かな社員がいきいきと活躍ができる採用・制度・教育を提供したいと考えています。

映像音楽プロデュース

※映像音楽プロデュースユニット主幹会社であるバンダイナムコアーツの取り組みを紹介します。

バンダイナムコアーツは、「映像音楽を中心としたIPプロデュースを通じて世界の人々の心を豊かにする。」というミッションを全社員が共有し、一人ひとりの能力を最大限に発揮することができる環境をつくるために、各種制度を充実させ、社員の成長を図っていくことを基本方針としています。

IPクリエイション

※IPクリエイションユニット主幹会社であるサンライズの取り組みを紹介します。

企業理念「ゼロからイチを生み出す企業」

オリジナルをゼロから創出する際に重要なこと、それは固定概念を打ち破る柔軟な発想と、時代の数歩先を読む力、そして何より強い信念を持って新しいことに恐れずにチャレンジすることです。社員には、「ゼロからイチを生み出す」ことに責任と誇りを持ち、そのイチが、世界中の人々の心の中で夢、驚き、感動、元気、憧れ、勇気などさまざまな形で10にも100にも無限大にも膨らむようにチャレンジし続けることを期待しています。

関連事業会社

※当社特例子会社であるバンダイナムコウィルの取り組みを紹介します。

バンダイナムコウィルは「障がい者の雇用の促進に関する法律」に基づき認定された特例子会社です。バンダイナムコグループの障がい者雇用促進と定着を推進し、グループ各社の事業支援を行っています。社員それぞれの異なる個性を尊重し、個々の可能性を追求し、その能力を活かし成長していける環境を創りだすこと、そして一人ひとりが業務を通じて社会に貢献していると実感できることを目指しています。

社員とともに 多様な人材の採用と登用

トイホビー

※トイホビーユニット主幹会社であるバンダイの取り組みを紹介します。

バンダイの仕事は「自主独立」の精神をベースに成り立っています。自ら手を挙げ、熱意を持って周囲を巻き込み、具体的なプランさえ提示できれば、その社員にどんどん仕事を任せていく社風です。また、各部門のマーケットごとに特性もバンダイブランドの位置付けも違うため、ジョブローテーションにより多種多様な経験を積むことができます。今後はグローバル人材の登用も積極的に実施し、世界中に拡大するエンターテインメント市場へ対応していきます。

ネットワークエンターテインメント

※ネットワークエンターテインメントユニット主幹会社であるバンダイナムコエンターテインメントの取り組みを紹介します。

バンダイナムコエンターテインメントでは、コンテンツ価値の最大化を目指すため、新卒・キャリア採用ともに、「強い成長意欲がある」「幅広くエンターテインメントに興味、関心がある」「新しい事業を創造し、推進できる」「グローバルで活躍出来る」人材の獲得を目指しています。さらに近年は、コンテンツの海外展開拡大にあわせグローバル人材の獲得にも力を入れています。これからもネットワークエンターテインメント市場の多様化、ボーダレス化に対応することができる人材の採用・登用を実施していきます。

リアルエンターテインメント

※リアルエンターテインメントユニット主幹会社であるバンダイナムコアミューズメントの取り組みを紹介します。

バンダイナムコアミューズメントの社員は、リアルエンターテインメント事業として、遊びのコンテンツを生み出すプロダクトの仕事から、お客さまにリアルエンターテインメント体験を提供する施設＝ロケーション運営の仕事まで幅広い職種で活躍しています。また、活発なジョブローテーションを推奨し幅広い経験を積むことで卒にとらわれない挑戦を通じた成長を期待しています。そのため、「情熱」「創造」「信頼」「責任」のポテンシャルをもって、自分にもチームにも仕事にも革新を起こしていける人材を積極的に採用・登用しています。

キャリアチャレンジ制度・店舗プロフェッショナル正社員

バンダイナムコアミューズメントでは、全国のリアルエンターテインメント施設の運営を支え、お客さまに遊びをお届けする「人」が重要と考えており、アルバイト・パートナー社員の方々が仕事を魅力的だと感じ、生き生きと活躍できる環境をつくるための「キャリアチャレンジ制度」を導入しています。それぞれの役割に応じた等級があり、定期的な評価によって等級のランクアップを目指せる仕組みです。上位等級には全社統一試験を設けており、試験へのチャレンジと合格支援サポートなどを通じて、現業の職場だけでは得られない能力向上の機会を用意しています。

さらなる活躍機会の拡大として、生まれ育った地元など、自分が希望する地域に密着した働き方を原則として、店長職やお客さまの笑顔を生み出すエンターテイナー＝接客専門職など、施設運営の仕事に特化して熱意と誇りを持って活躍し続ける社員区分として「店舗プロフェッショナル正社員」を導入して、積極的な採用・登用を図っています。

映像音楽プロデュース

※映像音楽プロデュースユニット主幹会社であるバンダイナムコアーツの取り組みを紹介します。

バンダイナムコアーツでは、「自分にしかできない仕事をやりたい」という強い志を持った人材を採用しています。ひとりでも多くの人々の心に残る優良なエンターテインメントをお届けするために、多様な個性を持つ社員一人ひとりの強みを活かし、バンダイナムコアーツにしかできない仕事を実現し続けることで、映像・音楽・ライブNo.1企業グループを目指します。

IPクリエイション

※IPクリエイションユニット主幹会社であるサンライズの取り組みを紹介します。

サンライズでは「ゼロからイチを生み出す企業」の企業理念のもと、次世代のIP創出を担う人材獲得を目指しています。オリジナルのIPを生み出して行くことは決して簡単なことではありません。新しい作品を生み出し、プロデュースするためには、何よりも失敗を恐れずにチャレンジをする強い信念を持つことが大切です。作品づくりへの情熱、そして作り手としての責任と覚悟を胸に秘めながら世界中の人々に感動を届けられる人材の採用を実施しています。

社員とともに 教育・研修

トイホビー

※トイホビーユニット主幹会社であるバンダイの取り組みを紹介します。

「自主独立」がバンダイの人材育成のテーマです。新入社員には、自分で考え、学び、行動を起こす人材に成長するためのプログラムを実施し、キャリアを積んだ社員には、自らを振り返る「気づき」やそれぞれの直面する課題解決につながるプログラムを実施しています。例えば、バンダイに入社する新卒社員を対象にチームビルディングの重要性を認識してもらうための「バンダイナムコアドベンチャープログラム」を実施しているほか、社員の語学力アップを応援するために「早朝英語活動（通称エイカツ）」を開催するなど、ニーズに即してさまざまな教育・研修を実施しています。



バンダイの主な教育・研修カリキュラム	2019年度実績
アドベンチャープログラム	56名
新卒入社3年目研修	44名
早朝英語活動（エイカツ）	40名

ネットワークエンターテインメント

※ネットワークエンターテインメントユニット主幹会社であるバンダイナムコエンターテインメントの取り組みを紹介します。

バンダイナムコエンターテインメントでは、役割に応じたスキルを身につけるための「階層別研修」に加え、事業を創造できる人材の育成を目指す「選抜研修」や、個々のニーズに対応した「自由選択型研修」（年間16プログラム開催）など、幅広い研修を実施しています。各研修では、社員が自ら気づきを得られるよう、ゲームメソッドを活用したビジネスマナー研修など、体感型の研修を積極的に取り入れています。「学びやすく、視点が広がり、仕事に活かせる」、そんな研修を実施しています。



バンダイナムコエンターテインメントの主な教育・研修カリキュラム	2019年度実績
階層別研修	108名
新入社員研修	52名
自由選択型研修	477名（延べ人数）
事業創造人材育成研修	15名

リアルエンターテインメント

※リアルエンターテインメントユニット主幹会社であるバンダイナムコアミューズメントの取り組みを紹介します。

バンダイナムコアミューズメントでは、全社員が“REAL INNOVATOR”として成長することを目指して人材育成を行っています。

新入社員には、自身で考え周りを巻き込んで行動することを学ぶプログラムを年間を通じて実施し、その後も定期的な年次研修で革新を起こす人材に成長するサポートを行っています。

また、バンダイナムコアミューズメントらしい風土を醸成する野外交流プログラム「若手社員交流キャンプ」や、事業活動を通じた成長を支援する「階層別研修」「スキル研修」「事業部研修」などを随時実施しています。



バンダイナムコアミューズメントの主な教育・研修カリキュラム	2019年度実績
若手社員交流キャンプ	52名
内部登用者（正社員・店舗プロフェッショナル正社員）研修	22名
新任評価者研修	21名

映像音楽プロデュース

※映像音楽プロデュースユニット主幹会社であるバンダイナムコアーツの取り組みを紹介します。

バンダイナムコアーツでは、映像・音楽の業務上基本となる著作権の理解を深めるため、毎年、事業セグメントの所属会社社員向けに法務・知的財産の研修を実施しています。また、個人のスキルアップ向上を目的とした知識・スキル向上研修や階層別研修、各自の自己啓発支援として資格取得奨励金制度を設けているほか、社員の活躍の場を広げるために語学学校受講費の一部を補助する制度を導入しています。さらに、社員の社外セミナーへの参加も積極的に支援しています。



商材品質表示セミナー

バンダイナムコアーツの主な教育・研修カリキュラム	2019年度実績
著作権関連研修 全5回	のべ175名
知識・スキル向上研修（契約・商標その他）全9回	のべ391名

IPクリエイション

※IPクリエイションユニット主幹会社であるサンライズの取り組みを紹介します。

サンライズでは、「バンダイナムコアドベンチャープログラム」、「新任マネージャー研修」、「女性選抜研修」などのバンダイナムコグループ合同での研修のほか、職場でのさまざまなハラスメント防止のための「ハラスメント防止研修」、新人育成のスキルやマインドのインプットを行う「育成担当者研修」、中堅層に必要なスキル獲得のための社外研修などさまざまな研修を実施しています。



サンライズの主な教育・研修カリキュラム	2019年度実績
新任マネージャー研修	3名
ハラスメント防止研修	39名
5年目研修	6名

関連事業会社

※当社特例子会社であるバンダイナムコウィルの取り組みを紹介します。

バンダイナムコウィルでは「人材教育プロジェクト」チームを設置し、障がいのある社員へ直接指導を行うインストラクター等に対し障がいへの理解を深める勉強会を行い、安心して業務に取り組むことができる環境づくりを行っています。また、在籍型企業職場適応援助者（ジョブコーチ）の資格を持った社員がチームを組み、課題解決（就業定着支援）のための専門性の高いサポートも行っていきます。



社員とともに 働きやすい職場環境づくり

トイホビー

※トイホビーユニット主幹会社であるバンダイの取り組みを紹介します。

バンダイでは、さまざまな家庭事情を抱える社員にとって働きやすい環境を整備し、社員の精神的安心をもって勤労意欲の高揚を図ることを目的としてライフサポート規程を導入しています。この制度は、本人の疾病だけでなく、子の不登校や今後の高齢化社会の中で起こりうる看護・介護事由での休暇も取得できます。

アニバーサリーお祝い制度

バンダイでは、社員とその子どもたちのアニバーサリーをお祝いする制度を設けています。社員の誕生日には、社長のメッセージが印刷されたカードに、上司が直筆メッセージを書き、図書カードを添えてプレゼントします。また子どもたちには誕生月に社長のメッセージが印刷されたカードとこども商品券が贈られます。

ネットワークエンターテインメント

※ネットワークエンターテインメントユニット主幹会社であるバンダイナムコエンターテインメントの取り組みを紹介します。

バンダイナムコエンターテインメントでは、社員が心身ともに健康で働くために、年齢別のきめ細かい健康診断のほか、専門機関による電話相談、常勤産業医・保健師による健康に関する相談、社内外カウンセラーによる電話・メール・面談などを通じて、メンタルヘルスを支援しています。

また、未来研究所12Fに、活きるつながりが生まれていき、さまざまなアイデアが結集する共創空間となることを目的としたスペース、「LIVE-RALLY」を2019年7月に開設しました。執務室にはない空間の提供と多様なイベントの開催



により、社内はもちろんのことグループ会社や取引先とのコミュニケーションの活性につながっています。

「バンナム誕生日会」の実施

バンダイナムコエンターテインメントでは、誕生月の社員をお祝いする「バンナム誕生日会」を毎月1回開催しています。多様なバックグラウンドを持つ個性豊かな社員が“今月が誕生月”というつながりで集まり、社長と取締役が社員一人ひとりを直接お祝いをしています。エンターテインメントに富んだ企画も取り入れ、部門や立場を超えたコミュニケーションの活性化に役立っており、年間を通じた社内の恒例行事となっています。



「ファミリーイベント」の実施

バンダイナムコエンターテインメントでは、日頃から社員を応援し支えている家族やグループ各社の社員との交流を目的として、本社の一部を活用し、「ファミリーイベント」を実施しています。2019年度はグループ会社と合同で開催し、計14社約1,000名の社員とその家族が参加しました。イベント当日は、最新ゲームの体験をはじめ、毎年大人気のお菓子作り教室や、ヒーローショー、宝探しゲームなどを実施しました。



©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

リアルエンターテインメント

※リアルエンターテインメントユニット主幹会社であるバンダイナムコアミューズメントの取り組みを紹介します。

バンダイナムコアミューズメントでは、社員の力を100%発揮していただくには、「心身の健康」、「将来への安心」、「充実した余暇利用」が必須であると考えています。社員が心身ともに健康で働くために、健康診断、健康に関する相談、メンタルヘルスのメニューにより支援をしています。そのほか、まとまった休日を計画的に取得する「リフレッシュ休暇」や、柔軟な働き方を自身で選択できるフレックスタイム制度、ライフサポート制度などさまざまな制度や施策を用意しています。

また、全国にアミューズメント施設を展開しているため、社員が引越しを伴う転勤となる際には、転勤先の住居手配から家賃費用を手厚く会社がサポートし、社員の負担の軽減を図っています。

映像音楽プロデュース

※映像音楽プロデュースユニット主幹会社であるバンダイナムコアーツの取り組みを紹介します。

バンダイナムコアーツでは、より安心して働きやすい環境を作ることを目的に健康診断に対し受診費用の補助を行っています。これにより、20代の社員でも自己負担なく人間ドックを受診できるなど社員の健康保持に努めています。そのほか、ライフサポート制度、フレックスタイム制度（コアタイムなし）、永年勤続表彰制度、在宅勤務制度、復職支援制度、出産・子育て支援制度、育児短時間勤務制度（小学校6年生終了まで利用可）など、さまざまな制度を制定し、より良い労働環境の整備に努めています。

IPクリエイション

※IPクリエイションユニット主幹会社であるサンライズの取り組みを紹介します。

サンライズでは、定期健康診断やストレスチェックなど心身ともに健康で働くための対応はもちろん、柔軟な働き方を可能にするためのフレックスタイム制、裁量労働制、時短勤務、時差勤務など、さまざまなバリエーションの働き方の制度を準備しています。また、社員同士のコミュニケーション向上を目的とする社内イベントもあり、さまざまな面から働きやすい職場環境を目指しています。

関連事業会社

※当社特例子会社であるバンダイナムコウィルの取り組みを紹介します。

スタッフ表彰制度

バンダイナムコウィルでは、1年を通しての業務功績、永年勤続（3年・5年・10年）、スポーツや文化の分野での活躍やその活動へのサポートなどを対象として、年に一度表彰を行っています。



また、障がいがある方が日々の業務で培った技能を競う大会「アビリンピック」に参加した社員に対しても表彰を行っています。

2019年度のアビリンピックでは、東京大会で5名、神奈川大会で5名が入賞し、東京都代表として全国大会へも1名が出場しました。



アビリンピック全国大会の様子



アビリンピック東京大会の様子



アビリンピック神奈川大会の様子

誕生日休暇制度

バンダイナムコウィルでは、ワーク・ライフ・バランスの一環として年次有給休暇の取得推進を行うとともに、誕生日は家族などと大切な時間を過ごしてほしいという思いのもと特別休暇として誕生日休暇制度を設けています。2019年度の誕生日休暇の取得率は100%となっています。