

# Sustainability

## サステナビリティ

バンダイナムコグループは、ＩＰ軸戦略のもと、ファンとともに、バンダイナムコグループが向き合うべき社会的課題に対応したサステナブル活動を推進します。

### Contents

#### → バンダイナムコグループのサステナビリティ方針

#### → トップメッセージ

#### → マテリアリティ

- 地球環境との共生
- 適正な商品・サービスの提供
- 知的財産の適切な活用と保護
- 尊重しあえる職場環境の実現
  - 方針・考え方
  - 教育・研修
  - 多様な人材の採用と登用
  - 働きやすい職場環境づくり
- コミュニティとの共生
  - 地域社会に向けた取り組み
  - 文化の発信
  - 次世代を担う人づくりへの取り組み
  - 新型コロナウイルス感染症拡大に対する支援活動



# バンダイナムコグループの サステナビリティ方針

バンダイナムコグループは、IP軸戦略のもと、ファンとともに、バンダイナムコグループが向き合うべき社会的課題に対応したサステナブル活動を推進します。

## サステナビリティマネジメント

バンダイナムコグループは、「Fun for All into the Future」をパーパス(社会における存在意義)として定め、その実践のために特に重点的に取り組む必要がある5つのテーマをマテリアリティとして設定し、活動に取り組んでいます。

**Fun for All into the Future**

注力する主なSDGs



## マテリアリティ 5項目

地球環境との共生

適正な商品・サービスの提供

知的財産の適切な活用と保護

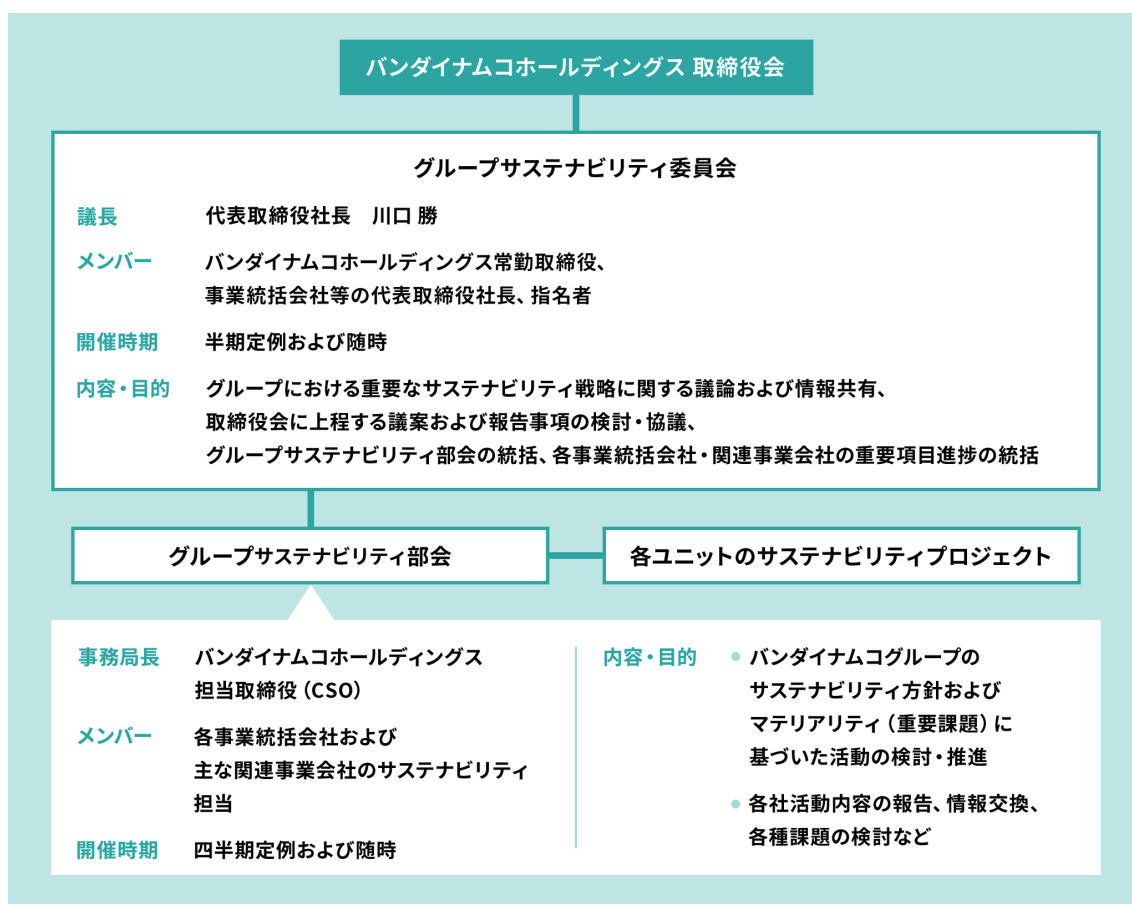
尊重しあえる職場環境の実現

コミュニティとの共生

## サステナビリティ推進体制

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サステナビリティ委員会を設置し、スピード感を持って事業と一体となったサステナビリティ活動を推進しています。また、サステナビリティ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、グループサステナビリティ委員会の下部組織としてグループサステナビリティ部会を設置しています。グループサステナビリティ部会は、バンダイナムコホールディングス担当取締役（チーフ・サステナビリティ・オフィサー、CSO）を事務局長とし、各事業統括会社と主な関連事業会社のサステナビリティ担当が参画する会議体で、各事業におけるマテリアリティに沿った取り組み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。グループサステナビリティ部会で立案された具体的施策はグループサステナビリティ委員会で検討のうえ実行されます。





## トップメッセージ

バンダイナムコグループの最上位概念である「パーパス」の中で特に重要な要素は、“つながる”“ともに創る”で、バンダイナムコがファンとつながりともに創った結果が「Fun for All into the Future」であり、それが「世界中の人々に楽しさと感動を届け、未来に向かって笑顔と幸せを追求していく」という意味となります。そして「パーパス」のもとバンダイナムコが目指す姿は、世界中のIPファン、あらゆるパートナー、グループ社員、そして社会とつながる姿です。サステナブル活動においても、ファンをはじめ、あらゆるパートナーやグループ社員、社会とともに持続可能な社会の実現に向けたサステナブルな活動を推進します。



バンダイナムコグループのサステナブル活動の  
イメージキャラクター  
「くまのがっこう」のジャッキーと撮影

© BANDAI

バンダイナムコグループは、2021年4月に「バンダイナムコグループのサステナビリティ方針」を策定しました。本方針は、バンダイナムコ

グループが持続可能な社会の実現に向けてサステナブル活動を推進するにあたっての基本となる考え方であり、具体的には、「IP軸戦略のもと、ファンとともに、バンダイナムコグループが向き合うべき社会的課題に対応したサステナブル活動を推進」することとしています。また、脱炭素化社会の実現に向け、2050年までにエネルギー由来の二酸化炭素排出量を実質ゼロとすることを中長期目標として掲げ省エネルギー施策や再生可能エネルギーの導入などの取り組みを推進しています。

2022年4月からスタートした中期計画では、サステナブル活動は経営戦略上の重要な取り組みであるという認識のもと、重点戦略として「サステナビリティ 笑顔を未来へつなぐ」を掲げ、重要度の高い5つの項目をマテリアリティとして特定しました。今後は、このマテリアリティに沿った具体的なアクションプランに取り組めます。また、サステナブル活動を推進する体制を強化すべく「グループCSR委員会」を取締役に直結する「グループサステナビリティ委員会」として再編し、社会的課題にさらにスピード感をもって取り組んでいきます。

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  
グループCEO  
川口 勝



## 地球環境との共生

地球環境に配慮した事業を推進することが、社会と企業の持続可能な発展の実現に欠かせないことを認識し、様々なステークホルダーとともに、地球環境との共生を目指します。

### CO<sub>2</sub>排出量削減への取り組み

バンダイナムコグループでは、社会が直面している自然環境の問題に対応するべく、エネルギー由来の二酸化炭素排出量削減による脱炭素化に向けた2050年までの数値目標とステップを設定しました。

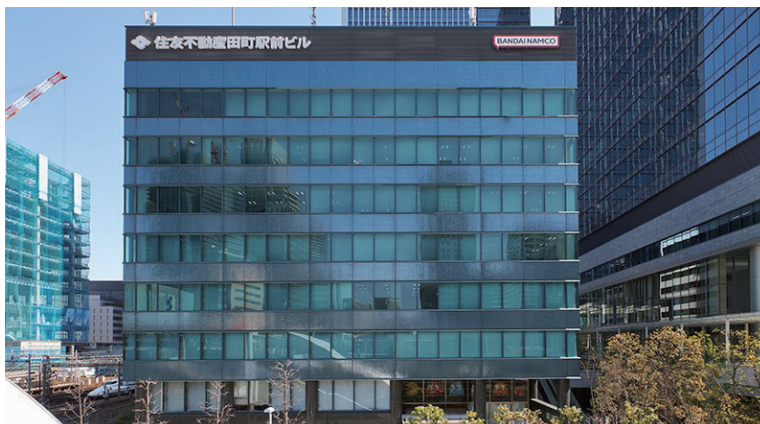
| 脱炭素化に向けた中長期目標 |                                                                    |
|---------------|--------------------------------------------------------------------|
| 目標            | 2050 年まで：<br>自社拠点（社屋、自社工場、直営アミューズメント施設等）におけるエネルギー由来の二酸化炭素排出量 実質ゼロ  |
| 中間目標          | 2030 年まで：<br>自社拠点におけるエネルギー由来の二酸化炭素排出量 2019 年度比 35%削減（2013 年度比 50%） |
| 主な取り組み        | 省エネルギー施策のさらなる推進、再生可能エネルギーの導入等                                      |

各事業分野において年度ごとにCO<sub>2</sub>排出量の削減目標を設定し、削減努力を行っています。その結果、2021年度のグループ全体の排出量は2013年度対比約30%の削減となる52,016t-CO<sub>2</sub>となりました。

### 脱炭素化に向けた取り組み

脱炭素化に向けた取り組みとして、グループ会社が入居する一部のビルにおいて、使用する電力の全量を再生可能エネルギー由来の電力に切り替えています。

バンダイナムコアミューズメントでは、2022年3月23日より本社ビル（住友不動産田町駅前ビル）で使用する電力の全量を実質的に再生可能エネルギー由来の電力に切り替え、オフィス業務で発生するCO<sub>2</sub>排出量を実質ゼロにいたしました。



バンダイナムコアミューズメント本社  
（住友不動産田町駅前ビル）



また、「GUNDAM FACTORY YOKOHAMA」（横浜市）では、「動くガンダム」の演出を含む使用電力を再生可能エネルギー化するなど、IPを通じてファンと一体となった環境施策を推進しています。

## 省エネルギーに向けた取り組み

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CO<sub>2</sub>の排出削減に努めています。



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

なお、アミューズメント施設では、お客さまの安全面や防犯面などで支障のない範囲をライトダウンし、ゲーム機の明かりなどで運営を行う「ライトダウンキャンペーン」を自主的に実施しています。ライトダウンは、照明設備面で実施要件を満たしている店舗の中で、母体商業施設様のご理解ならびにライトダウンを行ってもお客さまの安全が十分確保でき、お客さまが安心してお楽しみいただけるエリアに限定して実施しております。2021年度は、東京オリンピック・パラリンピックが掲げる持続可能コンセプト「Be better, together」に同調し、大会期間中のライトダウンをアミューズメントユニットの各本社・営業拠点含む90拠点で実施しました。

バンダイロジパル・ロジパルエクスプレスでは、倉庫内の照明のLEDへの切り替え、定温倉庫用としてエネルギー効率の高い冷房設備への切り替えも積極的に行い、省エネルギー化に取り組んでいます。



## 環境ラベル「エコメダル」認定制度の推進

トイホビー事業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、2021年度は490アイテムがエコメダル認定となりました。(昨対153%)

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）にて消費者にPRし、普及に努めています。



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）にて認定製品をチェックできます。

## 梱包材や容器の材料削減・再資源化

バンダイナムコグループでは、商品・サービスの販売に関わる梱包材や容器の削減と再資源化に取り組んでいます。

BANDAI SPIRITSでは「一番くじ」の梱包材をプラスチック製ブリスターから段ボール製に積極的に移行しています。





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割に軽量化した「MONOカプセル」の投入を2013年より開始しました。現在では、ほぼすべてのカプセルが「MONOカプセル」へ移行しています。（カプセル自体が製品のものを除く）

MONOカプセル



## ガシャポンカプセルリサイクル

バンダイとバンダイナムコアミューズメントおよびバンダイロジパルは3社合同で、ガシャポンの空カプセルのリサイクル事業「ガシャポン カプセルリサイクル」を2021年9月より開始しました。取り組みの結果、2021年4月※～2022年3月末で約22トンの空カプセルを回収しました。

※空カプセルの回収は2006年より開始。2021年4月より本プロジェクトのために規模拡大



## 「リサイクルエコカプセル」について

「リサイクルエコカプセル」は回収した空カプセルをカプセルの原料となる「ペレット」（リサイクルペレット）の状態に戻し、通常の「ペレット」（バージンペレット）に混合して成型します。リサイクルペレットは約20%の割合で配合し、今後、この配合率はさらに上げていく予定です。



## 空カプセルの回収ボックスもアプリと連動し楽しく回収

「ガシャポンのデパート」「ガシャポンバンダイオフィシャルショップ」では空カプセル回収ボックス「ガシャポイントステーション」(右図イメージ)を設置し、お客さまに楽しんでいただきながら空カプセルを回収できる工夫を行っています。「ガシャポイントステーション」はバンダイナムコアミューズメントが提供する無料のスマートフォンアプリ「ナムコポイントアプリ」と連動し、空カプセルを回収ボックスへ入れることでポイントを獲得でき、さまざまなサービスを受けることができます。



## カプセルがおもちゃの一部になったカプセルレス商品

2015年からはカプセル容器を使用せず、商品そのままの形で排出されるカプセルレス商品も発売しています。

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人気となり、2015年10月～2022年3月までにシリーズ累計5,938万個以上を出荷しています。



カプセルがおもちゃの一部になった「カプキャラ」シリーズ

©SAN-X CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

カプセルレス商品ラインナップはこちら

(<https://www.bandai.co.jp/csrrkids/ecomedal/pkg04.html>)

バンダイは、ガシャポンのカプセルレス商品の拡大や「MONOカプセル」の普及をはじめ、プラスチック製プリスターを段ボールに変更、パッケージの簡素化の拡大に伴い、容器包装使用のプラスチックの使用量を2014年度の売上原単位2.42 t/億円と比較し、2021年度は2.01t/億円と2014年度対比83%（17%のプラ削減）を達成しました。



## ガンプラにおける環境配慮の取り組み

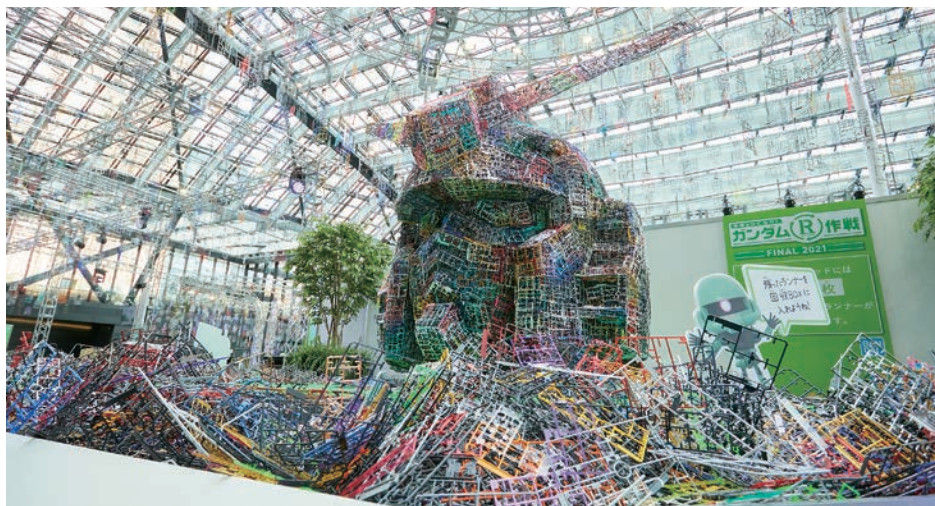
### ■ ガンプラリサイクルプロジェクト

バンダイナムコグループ4社（バンダイナムコホールディングス、BANDAI SPIRITS、バンダイナムコアミューズメント、バンダイロジパル）共同企画として、ガンダムシリーズのプラモデル「ガンプラ」のランナー（プラモデルの枠の部分）を回収し、最先端技術である「ケミカルリサイクル」によっ



て新たなプラモデル製品へと生まれ変わらせ、ファンの皆さまと共に循環型社会の形成に貢献していくことを目指した「ガンプラリサイクルプロジェクト」を2021年4月よりスタートしました。

初年度となる2021年度は、ランナーの目標回収量を1年間で10トンと設定し活動しました。「ガンプラ」のランナー回収方法として全国の「namco」をはじめとするバンダイナムコアミューズメントの対象店舗約200カ所に専用のボックスを設置し、ファンの皆さまからの回収を受け付けたほか、『ガンダムR（リサイクル）作戦』と題したイベントの中で、約4.4万人の方にエコプラ（生産の過程で出るプラスチックの廃材や回収した使用済みランナーを原料に生産したプラモデル）を配布し、製作から回収までを体験いただくことで「ガンダム」、「ガンプラ」を通じてリサイクルへの関心を高める活動などを行い、年間目標回収量を上回る11トンを超えるランナーを回収することができました。



『ガンダムR作戦』使用済みランナーで作成した1/1ガンダムヘッド

集まったランナーは、「ガンプラ」の生産工場「バンダイホビーセンター」から生産工程で排出されるプラスチックと合わせて、一部をケミカルリサイクルの実現に向けた実証実験用の材料として、残りをマテリアルリサイクルとサーマルリサイクルにより再活用します。



©創通・サンライズ

## バンダイホビーセンターでの取り組み

BANADI SPIRITSのプラモデル生産拠点「バンダイホビーセンター」（静岡県静岡市葵区長沼）では、カーボン・オフセットの取り組みや、PPA事業（Power Purchase Agreement：電力購入契約）によって、電力使用によるCO<sub>2</sub>排出量を実質ゼロにしています。

一つ目のカーボン・オフセットの取り組みは、トラッキング付非化石証書(※1)が付与された再生可能エネルギー由来の電力を購入するものです。これにより「バンダイホビーセンター」はCO<sub>2</sub>排出量が実質ゼロの電力を使用します。

二つ目の太陽光発電のPPA事業による電力自給の取り組みでは、「バンダイホビーセンター」の屋上約1,202㎡に、2022年12月にソーラーパネルを設置完了し、2023年1月以降「バンダイホビーセンター」で太陽光発電した電力を購入し、使用開始する予定です。年間の電力自給量は約26万kWhとなる計画(※2)です。

「バンダイホビーセンター」では、2006年の竣工時より、本館壁面に324基のソーラーパネルを設置し、太陽光で発電した電力を使用したり、雨水・地下水の再利用システムを設置し、施設内で水を再利用するなど、これまでも環境負荷低減に努めてきました。今回導入する二つの新たな電力施策は、これまでのソーラーパネルのシステムと並行して活用するものとなります。

「バンダイホビーセンター」は、プラモデル技術の進化を追求するとともに、環境に配慮した取り組みを継続していきます。



「バンダイホビーセンター」本館（右）・新館（左）  
（本館壁面のソーラーパネルは2006年設置のもの）



(※1)トラッキング付非化石証書は太陽光、風力、バイオマス、地熱、小水力などの発電方法や発電所所在地などの電気に付随する環境価値を証書化したものです。環境価値とは、ゼロエミ価値（CO<sub>2</sub>ゼロである価値）、非化石価値（高度化法における価値）、環境表示価値（付加価値を明示できる価値）を指します。

(※2)JIS 8907に基づく太陽電池の発電量計算方法により算出。

## プラスチック代替素材活用の取り組み

BANDAI SPIRITSは、石灰石を主原料とする新素材などのプラスチック代替素材を、一部のプラモデルに採用しています。今後も石油由来プラスチックの使用量を削減し、CO<sub>2</sub>の排出削減にも貢献できる取り組みを続けていきます。

### 卵殻プラスチックを使用した初の「ガンブラ」が登場

本商品の素材である卵殻プラスチックは、産業廃棄物として排出される卵の殻を一部に使用した新素材です。ポリスチレン樹脂と生物由来（バイオマス）の素材を複合することで、石油由来プラスチックの比率を抑えます。

「GUNDAM NEXT FUTURE」限定  
ENTRY GRADE 1/144 RX-78-2 ガンダム  
[クラシックカラー]  
※本商品はイベント限定品です。



©創通・サンライズ

### 石灰石を主原料とする新素材で生産しているプラモデル

従来使用してきた石油由来プラスチックに替わり、石灰石を主原料とする新素材を使用することで、製品中の石油由来プラスチックの比率を重量ベースで50%以下に抑えています。



恐竜骨格プラモデル ティラノサウルス

## ゲーム業界による地球環境問題への取り組み支援

バンダイナムコエンターテインメントは2021年より、国連の気候行動サミットで発足した「Playing For The Planet Alliance」に参加しています。「Playing For The Planet Alliance」は、国連環境計画（UNEP）およびゲーム業界が協力し、環境問題への意識を高める活動を行っています。



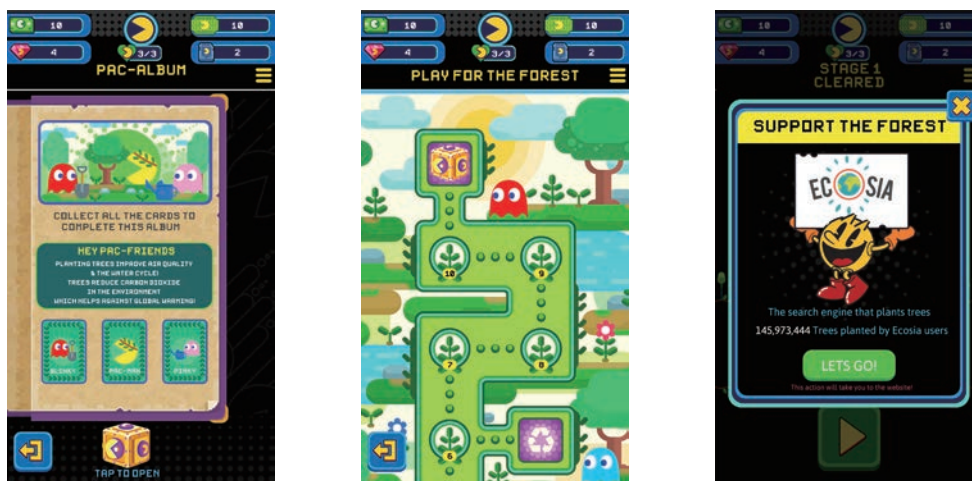
「Playing For The Planet Alliance」のロゴ

2021年より UNEP が主催している「Green Game Jam」に、スマートフォン向けゲームアプリケーション「PAC-MAN」で参加し、森林再生の重要性を伝えることを目的としたゲーム内イベント「Play for the Forest」を実施いたしました。開始から2週間で10万人以上のファンにプレイいただいております、2022年末まで継続します。このゲーム内イベントでは、検索すると緑が増える検索エンジン「Ecosia」を通じた植林活動への貢献も呼びかけています。

※Green Game Jamの詳細については、こちらをご参照ください。

<https://playing4thepanet.org/greengamejam/>

※Ecosiaの詳細については、こちらをご参照ください。 <https://info.ecosia.org/what>



「PAC-MAN」アプリ内イベント「PLAY FOR THE FOREST」

PAC-MAN™&© Bandai Namco Entertainment Inc.

## ライブ・イベントにおける環境配慮への取り組み

バンダイナムコミュージックライブでは、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。





(ラブライブ！サンシャイン!! Aqours 6th LoveLive! ～ KU-RU-KU-RU Rock 'n' Roll TOUR ～<SUNNY STAGE>)

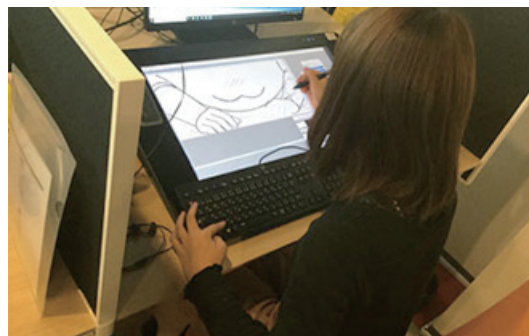
©2017 プロジェクトラブライブ！サンシャイン!!

## アニメ制作における環境配慮への取り組み

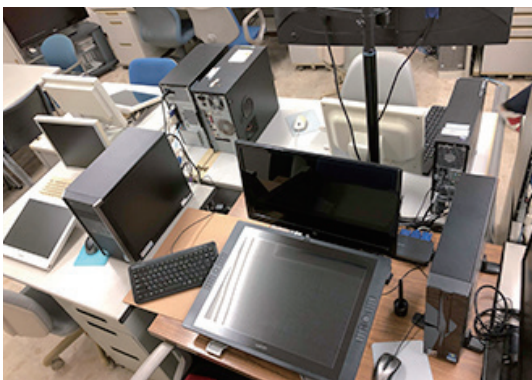
バンダイナムコピクチャーズでは、デジタル作画導入によるペーパレス化を推進しています。デジタル作業に特化したスタジオとして、2018年8月に設立した大阪スタジオをはじめ、2019年10月には福島県にいわきスタジオを設立しました。アニメーションのデジタル化は、それまでの作画用紙の大量使用を抑制するだけではなく、ネットワークを経由した作画の送付が可能となるため、運送によるCO<sub>2</sub>排出の削減にも貢献しています。



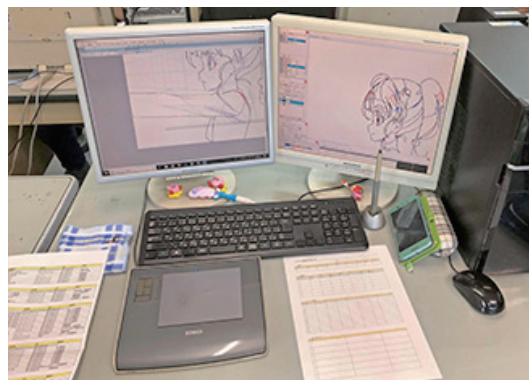
大阪スタジオ



デジタル作画の様子



いわきスタジオ



## 業務用ゲームにおける環境配慮設計

バンダイナムコアミューズメントでは、国内で販売する業務用ゲームを対象に「エコアミューズメント製品要求事項」を策定しています。このガイドラインに設けられた7つの基準の中で一定レベルを満たす設計をし、2019年2月以降に発売されたバンダイナムコアミューズメント設計の製品はすべて「エコアミューズメント製品」となっています。

### 7つの基準（要求事項）

1. バンダイナムコアミューズメントグリーン調達基準／特定化学物質一覧に沿った部材選定及び化学物質管理が行われている
2. 現在の知見で、省エネルギーと考えられる部品を採用している
3. 省電力のための制御を仕様に盛り込んでいる
4. 製品梱包材の使用量を把握し、最小限の梱包材を使用している
5. 省資源のための独自の工夫がされている
6. 主要成形品に材料を明示している
7. 主要部品が解体又は取り出しやすい設計を行っている

### エコアミューズメント製品の一例



機動戦士ガンダム 戦場の絆II

©創通・サンライズ

### 設計のポイント

- 社内グリーン調達基準適合
- 省エネルギー部品の採用
- 最小限の梱包材を使用

全ての照明にLEDを採用しているほか、発砲スチロールを使用せずに梱包。また工具のみで材料別に解体できるようにし、リサイクルしやすい設計となっています。



## 物流業務における環境配慮への取り組み

バンダイロジパル・ロジパルエクスプレスでは、環境保全を目的としてエコドライブ活動や低公害車導入などの取り組みを行っており、環境負荷の少ない事業運営を実施している運送事業者に対して与えられる「グリーン経営認証」を取得しています。



### エコドライブ活動の実施

バンダイロジパル・ロジパルエクスプレスでは、安全・環境に配慮した運転（エコドライブ）を17年以上継続して推進しており、活動開始時と比較して、平均燃費は12.5%改善しました。（2022年5月現在）



エコドライブ研修の様子

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エコドライブ活動コンクールに毎年参加しています。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ており、2018年度には応募件数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』を受賞しています。

### エコドライブ活動受賞実績一覧

|        |               |
|--------|---------------|
| 2018年度 | 国土交通大臣賞（事業部門） |
| 2019年度 | 優良活動認定証       |
| 2020年度 | 優良活動認定証       |
| 2021年度 | 優良賞           |

## ■ 低公害車の導入

バンダイロジパル・ロジパルエクスプレスでは、CNG車・ハイブリッド車・新長期規制車など、環境負荷を削減するための車両を積極的に導入しており、コンテナシャーシーなどを除く228台中90台が低燃費かつ低排出ガス認定車となっています。また、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。





## 適正な商品・サービスの提供

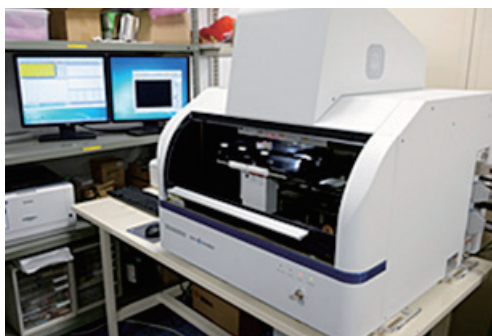
お客さまの安心・安全を第一に考え、適正な倫理規範のもと、品質や安全性が確保された商品・サービスをパートナーと一体となって提供し、顧客満足度の向上に努めます。

### 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

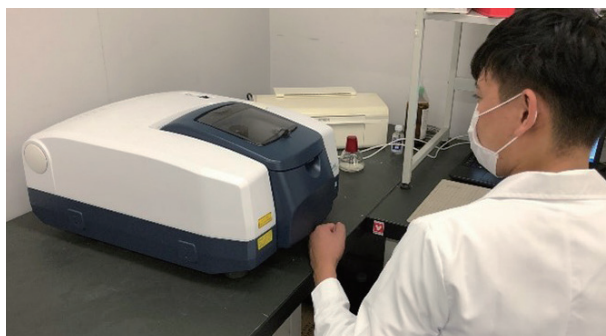
バンダイでは年間14,500点におよぶ商品を取り扱っています。そのうち新商品は年間8,000点に上り、その種類も多岐にわたります。それに伴い、商品の特性や幅広いお客さまのニーズによりさまざまな品質基準を設け、設計や素材の選定を行っています。例えば、対象年齢に応じて部位の形状を確認したり、首にかける紐などは、長さに配慮するとともに一定の荷重がかかるように外れる構造を採用しています。

バンダイでは、(一社)日本玩具協会の定める玩具安全基準(=ST基準)に加え、「安全性」「性能」「表示」の大きく3つのカテゴリーに分かれている約260項目の独自の品質基準を定めています。すべての商品をこの品質基準を基に検査し、安全性を確認しています。

#### 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。



フーリエ変換赤外分光光度計  
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。



プッシュブルゲージ  
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

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、お客さまに安心・安全な商品・サービスをお届けするため、安全性や性能、表示などに関する数多くの品質基準を定め、これを厳密に運用しています。バンダイやバンプレストで長年培ってきた経験を生かすとともに、グローバル対応にも積極的に取り組んでいます。



品質基準書

## 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」で、第2回（2008年度）、第6回（2012年度）、および、第9回（2015年度）において、「大企業 製造事業者・輸入事業者部門」の最上位賞である「経済産業大臣賞」を受賞し、「製品安全対策ゴールド企業」に認定されています。

「製品安全対策ゴールド企業」マークは、「経済産業大臣賞」を3回以上受賞した企業に授与されるものです。認定から5年経過ごとに更新審査が行われ、認定が維持された際にはマークに★が追加されます。2020年の更新審査の認定では、「大企業 製造事業者・輸入事業者部門」で初めて「製品安全対策ゴールド企業」マークに★が追加されました。



## 2020年度更新審査結果の総評

製品安全対策ゴールド企業の認定後、従来の取組を維持しつつ、独自の品質・安全基準の更新を続けるなど、より高いレベルでの製品安全実現に向けた新しい取組を加えられていることを確認しました。また、学校教育やインターネットを通じて、製品安全文化醸成に向けた発信や各種取組を積極的に行っていることを確認しました。今後は、製品安全のトップランナーとして、業界内にとどまらず、広く他社の模範となる取組を進めるとともに、製品安全に関する普及啓発を図っていくことを期待します。



## 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「協力メーカー様品質勉強会」を毎年実施しています。

また、世界で求められる人権・労働基準や、生産環境の品質基準の情報共有を行う「サプライヤーカンファレンス」を毎年実施しています。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、お取引先様と一体となってCOC等法令遵守・品質管理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。

※2021年度は新型コロナウイルスの感染拡大防止の観点からオンラインにて実施

## バンダイサプライヤーアワード



メーカー社長



工場長

総経理

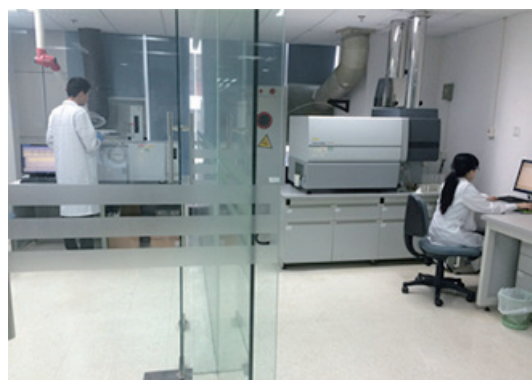


## 生産段階における安全・安心への取り組み

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、玩具ホビー事業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、定期的に工場監査を実施。生産現場における製品の品質管理の徹底、向上に取り組んでいます。商品生産時はセクションごとに1時間に1回抜取検査を実施。初期ロットにて丁合検査を行い早い段階での不備改善、ロス率減少に努めております。また、使用資材について、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品質基準に沿った外部検査を実施することで、安全性の確保に努めています。



グッズ商品 梱包状況確認の様子

バンダイナムコフィルムワークスでは、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の環境視察を行っています。

## 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、バンダイではお客さまからセンターに寄せられる月間約1万件のご意見やご要望は、個人情報を取り除き、データベース化を行っています。蓄積されたお客様からの声を商品開発に反映し、さらなる商品品質や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ディビジョン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を2019年2月より定期的に発信しています。





## ライブ・イベントにおける安全・安心への取り組み

バンダイナムコミュージックライブでは、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、新型コロナウイルス感染拡大防止の観点から、オンラインでの配信、ライブ・イベント実施におけるガイドラインを策定しています。

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

## 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

バンダイナムコフィルムワークス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<br>日本語音声ガイド | 8タイトル  |
| 聴覚障がい者対応<br>日本語字幕    | 35タイトル |

(2022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 謎メキ！花の天カス学園」

© 臼井儀人／双葉社・シンエイ・テレビ朝日・ADK 2021

## 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、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。

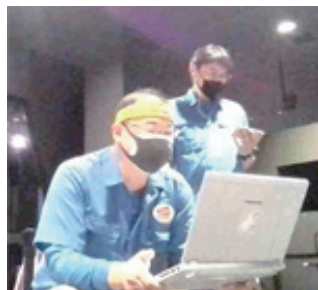


直営アミューズメント施設での電気設備点検の様子

### 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。

#### リモートを活用した検証の様子



指示役



観察者



観察者の視点

指示役と観察者はインターネット経由でリモート接続している指示役からの指示に従って、観察者はスマートグラスを使って危険部位の発見をする



## 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。2021年度は、新製品を中心に43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。

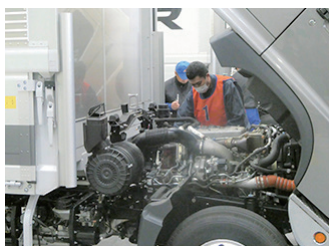


業務用ゲーム開発での安全性検証

## 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、採用時の安全運転教育としてインストラクター制度を導入し、添乗教育指導員の育成及びドライバーの見極め検定を実施しています。

運行管理者研修、各種安全運転研修を開催、ドライバーコンテストにて優秀なドライバーを決定し表彰を行うことで、モチベーションの向上及び安全運転への意識向上を徹底しています。



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、（公社）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。

2021年度は、新たに3拠点（栃木営業所・静岡成形集配センター・北九州営業所）で取得し、申請資格要件を満たしている全営業所（20拠点）で認定を取得しています。



## 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、あらかじめ税関長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。

## 表現に関する研修の適時実施および情報の集積・共有

適切な表現のもと商品・サービスの提供が行えるよう、各ユニットにおいて倫理表現に関する各種研修を従業員向けに実施するとともに、最新情報や過去の事例に基づいた従業員向けメールマガジンの配信やグループ横断の勉強会を行っています。また、商品・サービスにおける表現が適切なものになっているか確認するための社内体制の強化にも努めています。



倫理表現に関する勉強会の様子  
（写真は2019年度の活動／2020年度、2021年度はオンラインにて実施）



## 知的財産の適切な活用と保護

重要な経営資源であるIP（キャラクターなどの知的財産）を適切に活用・保護することにより、エンターテインメントの持続的な発展に寄与します。

### 「ガンダム」を活用したサステナブルプロジェクト

バンダイナムコグループは、人口問題・地球環境問題への新しい発想や技術を募集する企画「ガンダムオープンイノベーション」を2021年度より実施しています。



GUNDAM  
OPEN  
INNOVATION

「ガンダムオープンイノベーション」は、「機動戦士ガンダム」の作中に登場する架空の年号「宇宙世紀」を新たに捉えなおし、現実の社会が抱える課題に対して、「ガンダム」と「未来技術」を掛け合わせることで、夢や希望の現実化を目指すプログラムです。「宇宙世紀」を起点に、人類の革新や人類が望む未来社会を構想し、本気で実現に向けて挑むことのできるさまざまな分野のエキスパートやイノベーター、研究機関や先端企業などのパートナーとともに、課題解決に挑みます。

#### グランドスケジュール

|             |                      |
|-------------|----------------------|
| 2021年度      | 採択パートナー発表            |
| ▼           |                      |
| 2022年度      | 採択パートナーとのアクションプランを公開 |
| ▼           |                      |
| 2023年度      | 採択パートナーとの進捗状況を公開     |
| ▼           |                      |
| 2024～2025年度 | 採択パートナーとの活動報告（発表の場）  |

ガンダムオープンイノベーション ホームページ <https://www.bandainamco.co.jp/guda/goi/>

## 知的財産保護の取り組み

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るほか、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行政機関・関連団体と連携し、実効性のある対策に努めています。



真正品  
© 創通・サンライズ



模倣品



## 「知財功労賞 特許庁長官表彰（商標）」受賞

バンダイでは、経済産業省 特許庁の令和3年度「知財功労賞」において、知的財産権制度活用優良企業として「特許庁長官表彰（商標）」を受賞しました。知的財産の観点による「キャラクターマーチャンダイジング」の保護と促進を両立する取り組みが評価されました。

### 受賞理由（概要）

- 外部企業との共同企画等において、知的財産の取り扱いを子細に規定した個々の契約に基づき商標・著作権の取得・管理・運用を行うことで、自社のビジネスモデルの保護と促進を両立している。
- 多種多様な販売商品について、迅速に知財チェックを行い、さらに事業のニーズやスピード感に合った知的財産の取得・管理体制を整備している。
- 国内外で模倣品対策に積極的に取り組んでおり、警察・税関とも協力して、模倣品のスムーズな排除を実現している。



授賞式の様子

バンダイナムコピクチャーズでは、一般社団法人コンテンツ海外流通促進機構（CODA）が事務局を務める「マンガ・アニメ海賊版対策協議会」と連携し、日本が誇るマンガ・アニメを全世界で守り、さらなる良質な作品を生むプロジェクト「Manga-Anime Guardians Project」（MAGP）の普及啓発活動の一環として、バンダイナムコピクチャーズ製作のアニメーション作品「ケロロ軍曹」とNO MORE映画泥棒のコラボレーション動画を制作いたしました。全国の劇場で上映されたほか、YouTubeでも公開中です（期間限定公開）。



「STOP！海賊版」 ケロロ軍曹x NO MORE映画泥棒

<https://www.youtube.com/watch?v=ka0J9qhXQo>

## ゲームコンテンツにおける取り組み

バンダイナムコエンターテインメントは、青山学院大学総合プロジェクト研究所「知財と社会問題研究所 Solving Social Problems through Intellectual Properties」（以下SSP-IP）と共同で、「ゲームを活用した社会課題解決の可能性の研究」を2021年1月より開始しています。主にゲームコンテンツにおけるアクセシビリティやポリティカルコレクトネス（社会的包摂を目指すための社会課題の探求）、ダイバーシティ＆インクルージョン（多様性の尊重と包摂）などをテーマに、より多くの方が安心して遊べるゲームコンテンツを長期的に提供し続けることを目指して研究を行っています。

2021年6月にはスタートアップシンポジウムを開催し、共同研究内容の紹介や「ゲーム実況におけるコミュニケーション」に関する講演、「ゲームが想像する新たな公共圏」をテーマにパネルディスカッションを実施いたしました。





## — 尊重しあえる職場環境の実現

従業員をはじめバンダイナムコグループに関わるあらゆる人々が互いを尊重しあい、生き生きと働くことができる職場環境を実現することで、社会と企業の持続的な発展を目指します。

## — 方針・考え方

バンダイナムコグループは、働く社員の多様性を尊重し、グループ各社がそれぞれの特性に合わせた人事管理（採用・配置・育成・評価・報酬・福利厚生など）を行っています。本ページでは、各ユニット（事業）の事業統括会社における方針・考え方を紹介します。

### エンターテインメントユニット（デジタル事業）

もっと広く、もっと深く「夢・遊び・感動」を世界中に届けるべく、バンダイナムコエンターテインメントは、「長く深く遊べる良質なコンテンツ」と「多彩なエンターテインメント」の提供を通じて、ファンのみなさまの心の豊かさ・つながりを実現し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、バンダイナムコグループのパーパス「Fun for All into the Future」の実現を目指す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。

### エンターテインメントユニット（トイホビー事業）

バンダイでは誰もが「楽しいとき」をつくりたいという想いを強く持ち、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。

### サプライチェーンにおける取り組み

バンダイでは、バンダイ製品を生産する海外の最終梱包工場（2021年度は180工場）に対して、品質監査と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。

なお「バンダイCOC宣言」や管理マニュアルなどは、日本語、英語、中国語で制作し、メーカー様向けホームページにも掲載し、逐次最新状況をご理解いただくように図っています。



中国生産工場でのBFAの様子

## バンダイCOC宣言

### 基本方針

バンダイは、全世界において事業拡大するにあたり、多くの国における公正かつ人権を尊重した労働条件を基に優良な製品を生産販売し、世界の人々に夢を与える企業として、下記コードオブコンダクト基準を遵守します。

### 強制労働

バンダイは、強制労働を使用する業者に対し取り引きは行わない。強制労働によって製造された材料は購入しない。また、バンダイは、そのような労働を強要している製造業者とのビジネスは中止する。

### 児童労働

バンダイは、子どもの生活に重大な関心を抱いており、児童労働を使用することは認めない。児童労働を強要する業者とは、取り引きしない。「児童」とは、その国、地域で適用される法律において、義務教育を終了する年齢未満の子どもをいうが、15歳未満の子どもはいかなる場合にも児童に含まれる。バンダイは若年者を搾取するものではなく、若年者の健康や安全に対して危険なものでない限り、合法的な訓練や労働実習のプログラムを推薦する。

### 労働時間

バンダイは、生産スケジュールが柔軟であることは認めるが、適用される法律に従った適切な報酬が支払われる残業を除いては、その国、地域での法的な労働時間を超過していない業者とのみ、取り引きを行なう。労働者は、少なくとも7日のうち1日は休暇を与えられなければならない。

### 賃金及び手当

バンダイは、その国（地域）での産業界の賃金基準に合致するか、それを超える賃金及び手当を支払い、かつ最低賃金法を含むすべての適用法律を守る業者とのみ取り引きをする。

### 懲罰

バンダイは、体罰、その他の精神的、肉体的強制を強要する業者と契約したり取り引きを継続したりはしない。

### 差別

バンダイは、全世界における文化の違いを認め、尊重する。しかし、労働者は一定の仕事を実行する能力に基づき、雇用されるべきであり、個人の特質や信条に基づいて雇用されるべきではない。従って、バンダイは、人種国籍、政党への加盟、性的嗜好、もしくは性別によって採用及び雇用関係を差別する業者と契約したり、取り引きを継続したりはしない。

### 環境保護

バンダイは、適用される環境規則に従う業者とのみ取り引きを行う。

### 製造国に由来

バンダイは、虚偽のビザによって積み替えられ、もしくは輸送された製品をそれと知って購入しない。すべてのバンダイ製品は、適用法に従って、当該製品が由来する国について正確に押印され、ラベルを貼付されなければならない。バンダイ製品のすべての輸送は適切な書類によって裏付けとともに実行されなければならない。

バンダイCOC宣言



## IPプロデュースユニット

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。

## アミューズメントユニット

バンダイナムコアミューズメントは、“Responsive to Change”『未来へ向けて、「変化」に適応し進化するユニットへ』を中期ビジョンに掲げています。これは長期ビジョンに向けてありたい姿に向かうために、外部環境に対して柔軟に変化し対応できるしなやかなユニットを目指すものです。

ここ数年でウェブ上でのコミュニケーションが日常化した社会は大きな変化の一つであり、一方でリアルな体験価値へのニーズはますます高まっています。リアルの「場」はお客様との接点としてバンダイナムコグループのIP軸戦略の出口として必要不可欠なものです。

この変化に対応する中期ビジョンを実現するために、多彩な人材が活躍できる採用、育成、制度を提供しています。

## 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。

## — 多様な人材の採用と登用

バンダイナムコグループは、働く社員の多様性を尊重し、グループ各社がそれぞれの特性に合わせた人事管理（採用・配置・育成・評価・報酬・福利厚生など）を行っています。なお、採用・登用については、グループ共通の基本方針として、新卒・キャリア、性別、年齢、国籍にこだわらない採用・登用を行うこととしています。本ページでは、ユニット（事業）の事業統括会社ごとに、具体的な考え方を紹介します。

### エンターテインメントユニット（デジタル事業）

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」「新たな事業やコンテンツを生み出し、広く育てていける」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で活躍できる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。

### エンターテインメントユニット（トイホビー事業）

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。引き続き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。

### IPプロデュースユニット

バンダイナムコフィルムワークスでは「“いいもの”をつくり続ける」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。



## アミューズメントユニット

多彩な人材が活躍するためのしくみである、ジョブ制・職種別制度を導入しています。バンダイナムコアミューズメントには幅広い事業に携わる多彩な人材、つまり様々な経験やスキルを持った人材が存在しており、その人材が大きな強みでもあります。その強みを、より効率的に活かし、パフォーマンスを最大化するために、求められる人材要件を明確にしています。

### ■ 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、全国のリアルな体験の場を提供する施設の運営を支え、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、店長業務を筆頭に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。

## — 教育・研修

バンダイナムコグループは、働く社員の多様性を尊重し、グループ各社がそれぞれの特性に合わせた人事管理（採用・配置・育成・評価・報酬・福利厚生など）を行っています。本ページでは、各ユニット（事業）の事業統括会社における教育や研修の取り組みについて紹介します。

### エンターテインメントユニット（デジタル事業）

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、様々な観点でスキルやスタンスを身に付けてほしい対象を絞った「選抜型研修」や、個々のニーズに対応した「自由選択型研修」など、幅広い研修を実施しています。「学びやすく、視野が広がり、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 | 2021年度実績   |
|---------------------------------|------------|
| 階層別研修                           | 103名       |
| 新入社員研修                          | 45名        |
| 自由選択型研修                         | 897名（延べ人数） |
| 選抜型研修                           | 30名        |



## エンターテインメントユニット（トイホビー事業）

「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 | 2021年度実績 |
|--------------------|----------|
| アドベンチャープログラム       | 62名      |
| 新卒入社3年目研修          | 51名      |
| 早朝英語活動（エイカツ）       | 42名      |

## IPプロデュースユニット

バンダイナムコフィルムワークスでは、「5年目研修」、「新任マネージャー研修」などのバンダイナムコグループ合同での研修に加え、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。



2021年度1年目研修

| バンダイナムコフィルムワークスの主な教育・研修カリキュラム | 2021年度実績 |
|-------------------------------|----------|
| 新入社員研修                        | 20名      |
| 育成担当者研修（全2回）                  | 42名      |
| 1年目研修                         | 20名      |
| 5年目研修                         | 2名       |
| 新任マネージャー研修                    | 3名       |

## 作画塾・美術塾によるクリエイター育成

アニメーション制作において重要な役割を担うクリエイターの人材不足が顕在化している現在、バンダイナムコフィルムワークスでは、次世代のアニメ作品を支える人財の育成を目指し、「サンライズ作画塾」「サンライズ美術塾」を開設しました。現場で活躍する優秀な講師陣による指導で基本から実践までを学ぶことができ、さらに奨励金制度により塾生の生活をサポートしています。



サンライズ作画塾



サンライズ美術塾



## アミューズメントユニット

多彩な人材が最大限パフォーマンスを発揮するには、従業員自身が、「自分の強みは何か」、「自分はどうありたいか」を主体的に考える必要があります。そのため、人材要件に沿った一律の教育だけではなく、個々の強みに応じた能力開発も行っています。主体的なキャリア志向の醸成や、自身の強みを知るアセスメントを含めた、各年代やステージに応じた育成と、ジョブや職種の人材要件に沿った育成の両輪で多彩な人材の活躍を促進します。



| 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 | 2021年度実績 |
|-------------------------------|----------|
| 若手社員研修（2年目～5年目社員各年次ごと実施）      | 87名      |
| ストアマネジャー研修                    | 208名     |
| 新人事制度 管理職研修                   | 80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、障がいについての理解を深める研修をバンダイナムコグループ内で実施しているほか、障がいのある社員も含めた社員全員で、それぞれが仕事に対して大切だと思うことを話し合う「ウィルのwillプロジェクト」を2021年度より実施しています。定期的に行われる対話を通じて、会社全体の業務の質向上や働く意欲向上を目指しています。



## — 働きやすい職場環境づくり

バンダイナムコグループは、働く社員の多様性を尊重し、グループ各社がそれぞれの特性に合わせた人事管理（採用・配置・育成・評価・報酬・福利厚生など）を行っています。本ページでは、各ユニット（事業）の事業統括会社において取り組んでいる職場環境づくりについて紹介します。

### エンターテインメントユニット（デジタル事業）

バンダイナムコエンターテインメントでは、「Activity Based Working」を導入しており、仕事の内容に合わせ、働く“時間と場所”を“チームと個人”で主体的に選択できる環境を整えています。

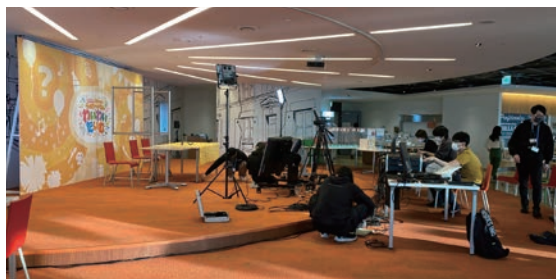
また、社員自身と周囲の安全に配慮すべく、出社時には、マスク着用・消毒・検温を行い、安心かつ働きやすい職場環境づくりを進めています。





## 「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の社員とご家族、グループ社員を対象に「ファミリーイベント」を実施しています。2021年度はコロナ禍を考慮し、安心してイベントに参加いただけるようオンライン生配信にて開催しました。当日は、プラモデルの組み立て体験、イラストコンテストやクイズ大会など、子どもから大人まで非常に楽しく盛り上げられるコンテンツを実施し、多くの社員とご家族が参加しました。



©創通・サンライズ

## エンターテインメントユニット（トイホビー事業）

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。また、社員に訪れる様々なライフステージに寄り添うことが、社員の仕事における自己実現にも繋がると考え「ファミリーフレンドリープラン」も策定しました。このプランでは、結婚、出産、育児休業、不妊治療、子の看護、子の不登校、さらには今後の高齢化社会の中で起こりうる看護・介護事由等での休暇取得や、支援金受給をすることができます。

## 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。

## IPプロデュースユニット

バンダイナムコフィルムワークスでは、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。

## 制作スタジオの集約

バンダイナムコフィルムワークスは、分散していた自社の制作スタジオをひとつの拠点に集約しました。これにより、ビル自体の安全管理に加えて、より安心・快適に働けるように独自の設備や運営体制を構築し、制作環境の向上を目指しています。また照明器具のLED化など効率的なオフィス運用を実現することで更なる省エネの推進を図ってまいります。



新オフィス「ホワイトベース」

## オフィス内へのフリーアドレスの導入

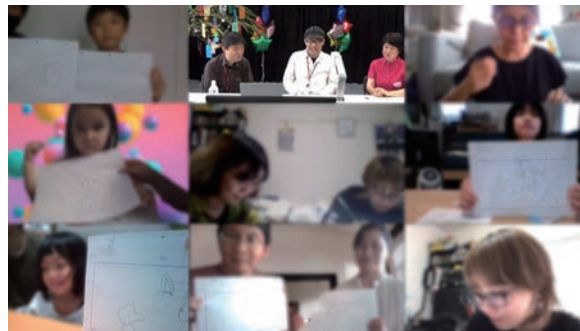
バンダイナムコフィルムワークスの恵比寿オフィスでは、個人専用のデスクではなく、社員が自由に着席場所を選んで仕事ができるフリーアドレス制度を導入しています。異なる部署の社員でも隣り合って自由に会話することができるため、新たなアイデアや取り組みが生まれやすい環境となっています。





## 「ファミリーイベント」の実施

バンダイナムコフィルムワークスでは、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、「ファミリーイベント」を実施しています。2021年度は、コロナ禍でも安全に安心して参加できるよう、昨年につきオンライン上でのイベントを開催し、のべ300名の社員とその家族が参加しました。イベント当日は、ガンブラ教室やアニメーター直伝のお絵描き教室、「ラブライブ！サンシャイン!!」のライブ応援体験会、七夕にちなんだイベントなどを実施しました。



©創通・サンライズ

## アミューズメントユニット

バンダイナムコアミューズメントでは、社員が力を100%発揮するには、「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。

## ワークライフバランスの取り組み

### ACTviewプロジェクト

会社のミッションである「境界がない新しい遊びの世界を創造する」ために、様々な属性、価値観を持つ‘一人ひとり’がイキイキと活躍できる職場づくりを行うプロジェクトです。

### 2021年度の活動実績

ダイバーシティ＆インクルージョンを社内に広げていくためのワークショップ「BNAM meets Diversity」を開催しています。



バンダイナムコアミューズメントで働く社員の様々な働き方を紹介していくことで、互いの価値観を受入、多様な働き方を可能とし実現してくため、WEB社内報にて発信しています。





## 関連事業会社

### ロジパルエクスプレス

※関連事業会社であるロジパルエクスプレスの取り組みを紹介します。

#### 物流業務における公的認証の取得

ロジパルエクスプレスは、従業員が安心して働ける職場環境の構築に努め、安全・安心を第一にしたサービスを提供できるよう「働きやすい職場認証制度（※）」の一つ星を取得しています。

※令和2年8月、国土交通省において、自動車運送事業（トラック・バス・タクシー事業）の運転者不足に対応するための総合的取組みの一環として創設された制度。



### バンダイナムコウィル

※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・15年・20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。



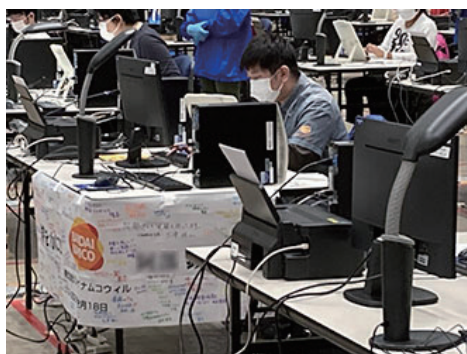
また、障がいがある方が日々の業務で培った技能を競う大会「アビリンピック」に参加した社員に対しても表彰を行っています。

2021年12月に開催された第41回全国アビリンピックに6名の社員が出場し、製品パッキング部門で銀賞、銅賞、ワード・プロセッサ部門で銅賞、オフィスアシスタント部門で銅賞に輝くなど好成績を収めることが出来ました。また、2022年1月に開催されたアビリンピック東京大会で1名が東京代表として選出され、今年度の全国アビリンピックも入賞を目指しています。

※写真は2021年度に撮影



アピリンピック全国大会の様子



ワード・プロセッサ部門



製品パッキング部門

オフィスアシスタント部門

## 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。2021年度の誕生日休暇の取得率は100%となっています。



## コミュニティとの共生

バンダイナムコグループが地域やファンから愛され、社会から必要とされる企業であり続けるために、コミュニティとともに生き、発展していくことを目指します。

## 地域社会に向けた取り組み

### 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。

※現在、新型コロナウイルス感染症対策の為、一般のお客様の入館をお断りさせていただいております。再開時期については未定です。



© BANDAI

© 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

© バードスタジオ/集英社・東映アニメーション

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

### 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。

※2020年度、2021年度は、新型コロナウイルス感染拡大の状況を鑑み実施をしておりません。(写真は2019年度の活動)



## バンダイ災害時子ども応援活動

バンダイでは、災害時の子ども支援や、おもちゃを通じた心のケアと、防災時の心得等の啓発目的としたサステナビリティ活動を開始いたしました。災害の現場で求められる適切な支援や防災の啓発を実施するため、子ども支援活動の専門家である公益社団法人セーブ・ザ・チルドレン・ジャパン協力のもと、被災地のニーズに関する情報や、支援の内容に関するアドバイス・サポートを受け準備を進めています。

当初の活動は、被災地という慣れない環境下で不安やストレスが募る子どもたちのために、オリジナルの「避難生活下でも遊べるおもちゃ」を企画・製造し、セーブ・ザ・チルドレンが災害発生時に支援品として現地に届ける「緊急子ども用キット」に同梱して提供します。

避難生活の中で、子どもに寄り添える「話し相手」、「仲間」として子どもたちに安らぎを与えられるよう、オリジナルキャラクターを用いた2つのおもちゃが企画されています。



「緊急子ども用キット」イメージ



オリジナルキャラクター「おとどけ!コロコロパワーズ!」

また今後は被災地の状況やニーズを確認しつつ、現地受け入れが可能な場合には、セーブ・ザ・チルドレンが被災地で行う支援活動とともに、「ガシャポン」の自販機を積んだ「ガシャポントラック」の派遣を検討しているため、オリジナルのおもちゃはカプセルトイとして企画しています。





## 地域活性およびアニメ文化の発展に向けた取り組み

バンダイナムコフィルムワークスでは、拠点を置く杉並区と連携し、アニメ作品のキャラクターフラッグの製作や展示協力など、杉並区の地域社会の一員として、地域活性およびアニメ文化の発展に貢献しています。



キャラクターフラッグ

また、上井草スポーツフェスティバル2021では、杉並区内の公共体育施設で指定管理をしているTAC・FC東京・MELTEC共同事業体と共に、地域の年間行事の一環としてスタンプラリーを協同開催しました。スタンプラリーの台紙作成協力やグッズの提供を行いました。



上井草スポーツフェスティバル2021

その他にも、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

## 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!!～

バンダイナムコフィルムワークスでは、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。「沼津観光ポータル」に「ラブライブ！サンシャイン!!」ロケ地を楽しく巡れるモデルコースを掲載しているほか、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ています。



© 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

## 音楽を通じた取り組み

バンダイナムコミュージックライブでは、アーティストの公演会場や配信ライブ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。



茅原実里 無観客配信ライブ「SUMMER CHAMPION 2020」  
(チャリティーリストバンド)

© Bandai Namco Music Live Inc.



## 「Sport in Lifeプロジェクト」への参画

バンダイとバンダイナムコアミューズメントでは、スポーツ庁の提唱により、国民のスポーツ実施率70%程度までの引き上げ達成に向けて、地方自治体、スポーツ団体、経済団体等オールジャパンでスポーツ振興に取り組む「Sport in Lifeプロジェクト」に参画しています。



【バンダイの取り組み:小学生向けスポーツシューズ  
UNLIMITIV(アンリミティブ)】



【バンダイナムコアミューズメントの取り組み:  
スペースアスレチック トンデミ(TONDEMI)】

## 「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ています。今後も地域と連携して健全な青少年育成の活動をしていきます。



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。

## 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。



寄付への感謝状授受の様子

## 農福連携への取り組み

バンダイナムコウィルでは、農福連携の視点から障がいのある人たちの安定した地方雇用とバンダイナムコグループへの新しい価値の提供を目指し、栃木県鹿沼市に事業所を設けています。地元の公益法人との連携により、梨を中心とする果実栽培、ジャガイモやトマト、落花生などの農作物の生産を行っています。



## セーブ・ザ・チルドレン・ジャパンとの連携による支援活動

バンダイナムコホールディングスは、2011年より公益社団法人セーブ・ザ・チルドレン・ジャパンとの連携により、日本国内の子どもたちに向けた活動や従業員向けセミナーを実施しています。また、株主優待を活用して、株主様とともにセーブ・ザ・チルドレン・ジャパンへ毎年合計1,000万円の寄付を行っています。寄付金は、セーブ・ザ・チルドレン・ジャパンが実施する日本国内の子どもたちへの支援活動に充当されます。



## IPを活用した支援活動

Bandai Namco Entertainment Germanyは、2021年12月に行われたドイツで最大のゲームチャリティイベント「Friendly Fire」に、スポンサーとして参加いたしました。「エルデンリング」のキャラクターを制作する陶芸コンテストの実施や、イベント中のライブオークションに「エルデンリング」に登場するキャラクター「マレニア」の等身大フィギュアを提供し、落札額を慈善団体に寄付する取り組みなどを行いました。

## アメリカにおける子どもたちの支援活動

Bandai Namco Toys & Collectibles America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に取り組んでいます。様々なイベントを開催し、全米の地域密着型のプロジェクトや、子どもたちの健康や福祉に焦点を当てたプログラムへのチャリティ寄付を行っています。2021年度には、Bandai Namco Entertainment Americaと提携し、「Pac-Man Takes a Bite out of Hunger」キャンペーンを立ち上げ、地元のフードバンクへの募金とアーバイン地域の食糧難を解消するための持続可能なフードガーデンを始めるための初期資金を提供しました。今後も、子どもたちとその家族がより良い生活を送れるよう、慈善活動を支援していきます。



PAC-MAN™ & © Bandai Namco Entertainment Inc.

## 北米の地元球団とスポンサーシップ契約を締結

北米地域では、拠点所在地であるカリフォルニア州の地元球団ロサンゼルス・エンゼルスとスポンサーシップ契約を締結しています。バンダイナムコのロゴマークやパックマンがデザインされた看板をスタジアムに掲出しているほか、エンゼルのラジオ番組やSNSでバンダイナムコの情報を配信するなど、多彩な演出でファンと球場を盛り上げています。



# 一 次世代を担う人づくりへの取り組み

## 小中学生向けキャリア教育教材「おしごと年鑑」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」(朝日新聞社発行)に協賛しました。



▲「ゲームはどうやって作られているの?」をテーマにした会社紹介ページを掲載

## 島根スサノオマジック選手による学校訪問授業

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、島根県内の幼稚園、保育園、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。2021年度は14校訪問しました。



※写真は2021年度に撮影



## 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」「統計と品質管理」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、2021年度は、146か所（約9,500人）に実施しました。



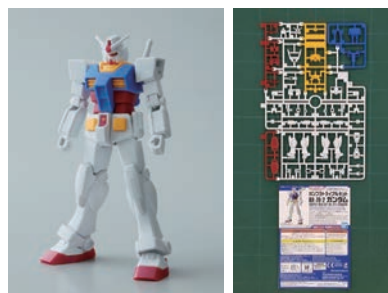
## プラモデル授業「ガンプラアカデミア」

BANDAI SPIRITSは、「ガンプラ」を題材にした教材「ガンプラアカデミア」を開発し、全国の小中学校へ無償の授業パッケージを提供しています。

「ガンプラ」の組み立て体験と、BANDAI SPIRITSのプラモデルを生産する工場「バンダイホビーセンター」の設備や生産工程、生産にかかわる人々による仕事を紹介する映像を通して、ものづくりの楽しさと、プラスチックのリサイクルなど地球環境問題に対応する取り組みを学んでいただく内容です。優れた技術や持続化可能なものづくりへの関心を高めていただくことを目的としています。2021年10月より実施し、2022年3月までの半年間で全国の小学校 約1,400校、約9万人の児童にご参加いただきました。



紹介映像



組み立て体験用キット

©創通・サンライズ

## 企業訪問学習の受け入れ

バンダイナムコフィルムワークスおよびバンダイナムコピクチャーズでは、小中学生・高校生を対象に、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。オンラインを活用することで、全国各地からの参加が可能となり、2021年度は10校（約200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バンダイナムコフィルムワークスでは、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、フォーラム（のべ190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。



2021年開催のフォーラムの様子



## 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1,700クラブ、約9万人が会員となっています。(2022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」）（写真は2019年度の活動）

## 中国の上海市にて学校巡回キャラバンを実施

BANDAI SPIRITSは上海教育发展基金会と共同で、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。

※2020年度、2021年度は、新型コロナウイルス感染拡大の状況を鑑み実施をしておりません。（写真は2019年度の活動）



© 創通・サンライズ

## 一 文化の発信

### 「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）。

### 「バンダイこどもアンケート」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、「バンダイこどもアンケート」を実施しています。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。

#### < バンダイこどもアンケート >

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





## 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、2018年より中国の無形文化遺産の保護活動を行っています。2021年度は、上海図書館、蘇州図書館と連携して、一般の方々に中国の伝統や技術の大切さを認識していただきたいという想いのもと、無形文化遺産である「古籍修復」と「拓本技術」の体験イベントを実施しました。「機動戦士ガンダム碑」の拓印体験を開催し、伝統文化を新しい感覚で楽しんでいただけるような取り組みとすることで、180名以上の方にご参加いただきました。なお、Bandai Namco Holdings Chinaは、本活動について「2022年スティービー賞\*アジア・パシフィック 公共企業活動革新賞 金賞」「2022年スティービー賞 国際ビジネス賞 銀賞」「2022年 Golden World Awards\* 金賞」を受賞しています。

\* スティービー賞・・・積極的に社会に貢献している世界中の企業/団体や働くプロフェッショナルの業績を評価し認知度を高めるために、2002年に創立されたビジネス賞。

\* Golden World Awards・・・国際PR協会が主催し、国際的な基準を満たした優れたPR活動を表彰する国際アワード。



© 創通・サンライズ

## — 新型コロナウイルス感染症拡大に対する支援活動

### 室内でチャレンジできる運動動画を公開

バンダイでは、子どもたちが屋内でも楽しく運動に取り組めるよう、IPを活用した運動動画を無料配信しています。キャラクターたちとともに運動不足を解消できる動画となっており、運動内容は日本女子体育大学教授の深代先生監修のもとに考案されています。



© BANDAI

### 玩具製造の金型生産技術で医療現場を支援

シーズ（現バンダイナムコクラフト）では、菊名記念病院（所在地：神奈川県横浜市）から要請を受け、飛沫防護マスク（フェイスシールド）を生産し、2020年4月に医療機関へ寄付いたしました。以降も、市町村や警察、行政機関などへ寄付を実施しています。2020年5月からは正式に生産を開始し、医療機関へ順次販売を行っています。



飛沫防護マスク



射出成形機

### ライブエンターテインメント産業を支援

バンダイナムコミュージックライブでは、業界団体の設立する基金への寄付を通じ、活動の継続が困難を極めている日本のライブエンターテインメント産業を担う事業者・スタッフを支援しました。



## 感染症予防の手洗い推進啓発ポスターを無料配信

バンダイナムコフィルムワークスは、厚生労働省と協力し、『ラブライブ！サンシャイン!!』に登場するスクールアイドル、Aqoursによる新型コロナウイルス感染症予防の手洗い推進啓発ポスターを制作し、2020年5月12日から無料配信しています。ポスターは厚生労働省のサイトや『ラブライブ！サンシャイン!!』公式サイト、SNSを通じて配布し、どなたでも印刷を行い、手洗いについての知識啓発を推進したい施設、環境等で利用できます。



『ラブライブ！サンシャイン!!』公式サイト ポスター配信  
© 2017 プロジェクトラブライブ！サンシャイン!!

## 子どもたちに向けた「くまのがっこう」の動画を無料配信

バンダイナムコホールディングスとキャラ研は、コロナ禍においても子どもたちが楽しい時間を過ごせるよう、絵本キャラクター「くまのがっこう」を用いた動画「映像版ジャッキーキャラバン」を制作しました。幼稚園・保育園の先生のための会員制無料情報サイト「くまのがっこう しょくいんしつ」を通じて、限定配信やDVD版の貸出を行っています。2年目となる2021年度は、7月から9月に第3回目、12月から3月に第4回目を開催しました。



© BANDAI