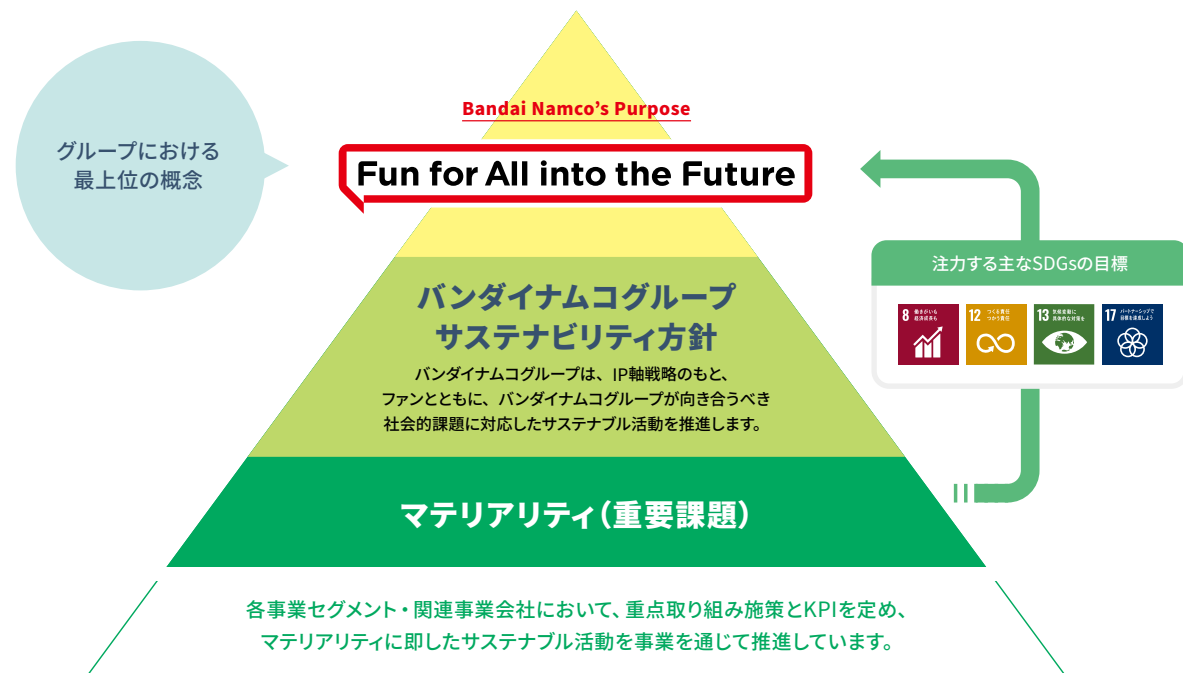


バンダイナムコグループでは、「パーパス“Fun for All into the Future”」をグループにおける最上位概念と位置付け、パーパスのもとIP軸戦略を活用したバンダイナムコならではの活動に取り組むといったバンダイナムコグループサステナビリティ方針を定めています。その実践に向け、特に重点的に取り組む必要がある5つのテーマをマテリアリティ(重要課題)として特定し、サステナブル活動を推進しています。



サステナブル活動の推進にあたっては、当社の常勤取締役および当社グループの事業統括会社((株)バンダイナムコエンターテインメント、(株)バンダイ、(株)バンダイナムコフィルムワークスおよび(株)バンダイナムコミュージズメント)の代表取締役社長などで構成され、当社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、事業と連携した活動に取り組んでいます。サステナブル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認識のもと、

当社取締役会直轄となるグループサステナビリティ委員会でサステナビリティ戦略に関する協議を行い各施策を検討、当社取締役会に定期的に報告し、当社取締役会がその審議・監督を行います。また、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、バンダイナムコグループのサステナビリティ方針およびマテリアリティに沿った活動に取り組んでいます。

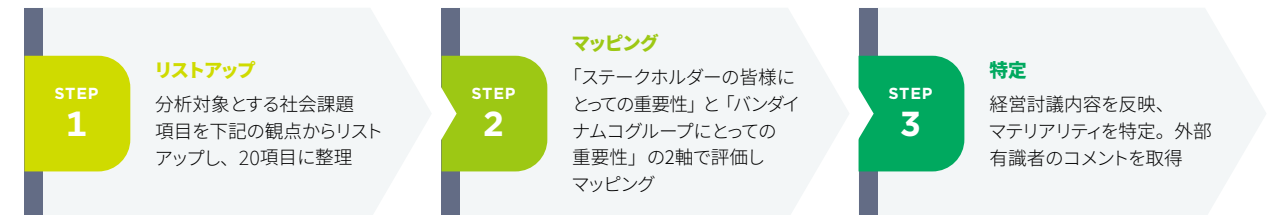


マテリアリティの特定

当社グループでは、サステナビリティに関するリスクと機会についてグループサステナビリティ委員会で協議のうえ、当社グループが取り組むべきマテリアリティを特定、グループ全体のサステナブル活動を推進しています。
また、グループ各社がマテリアリティに沿って、その事業特性に合わせた施策に取り組んでおり、その結果は、連結会計年度

ごとにグループ全体および事業セグメントごとに分析、翌連結会計年度以降の施策の改善につなげており、併せてその内容についてグループサステナビリティ委員会にて協議のうえ、当社取締役会に報告し、当社取締役会が審議・監督を行っています。

マテリアリティ特定の3ステップ



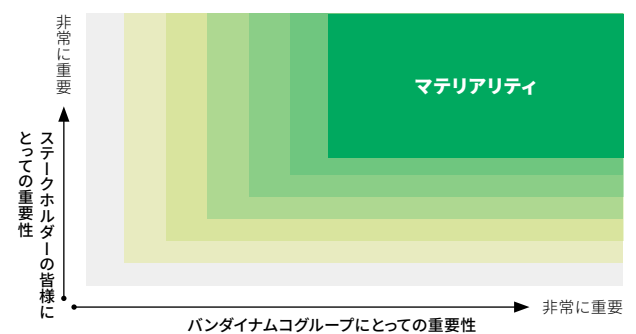
特定・検証時に重視している観点

▶ バンダイナムコグループの考え方・方針

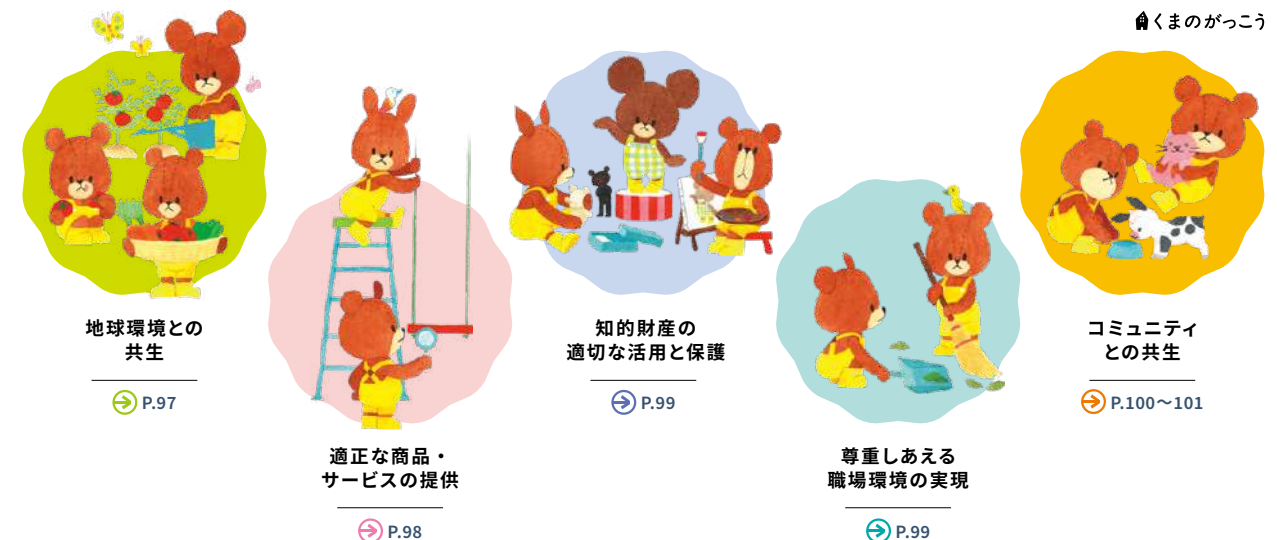
- ・バンダイナムコグループのパーパス
- ・バンダイナムコグループのサステナビリティ方針
- ・バンダイナムコグループコンプライアンス憲章
- ・バンダイナムコグループ中期計画
- ・グループの関連方針・ガイドライン

▶ 国内外の潮流・社会要請

- ・国際機関や調査機関、政府の各種指針、ガイドライン
例：SDGs(持続可能な開発目標)、環境省「環境報告ガイドライン」、GRIガイドライン、TCFD提言、SASB基準、ESG評価機関のガイドラインやレポート(CDP、MSCI、Sustainalytics、FTSE) など
- ・外部有識者ヒアリング
- ・消費者アンケート(不定期実施)
- ・サステナビリティ先進企業の取り組み



マテリアリティ5項目



GUNDAM

ガンダムシリーズでは、ファンや外部パートナーと手を組み、未来の子どもたちのための様々なアクションを行っていきます。

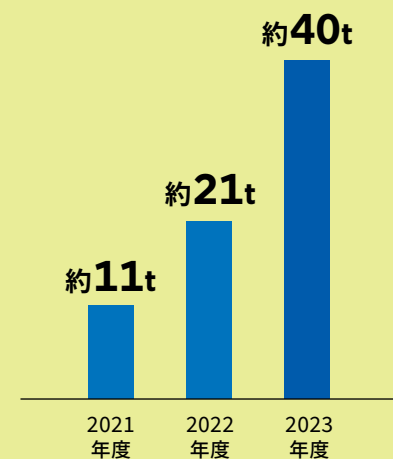
ガンブラリサイクルプロジェクト

2021年4月よりスタートした「ガンブラリサイクルプロジェクト」では、ガンダムシリーズのプラモデル「ガンブラ」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ることで、ファンの皆様とともに循環型社会の形成に貢献していくことを目指しています。集まったランナーは、(株)BANDAI SPIRITSのプラモデル生産工場であるバンダイホビーセンター

に輸送し、同工場の製造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、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。2023年度における回収実績は約40トンとなりました。



ランナー回収実績



「ガンダムR作戦」

2023年度は全国47都道府県で「ガンダムR(リサイクル)作戦」を開催しました。全国各地のショッピングセンターや音楽フェス会場などで、回収したランナーをリサイクルして生産した「エコプラ」の体験キットと特別冊子、限定ステッカーを配布。その場でエコプラを組み立てていただき、回収ボックスでランナーを回収することで、プラスチックの循環を身近なものとして体験してもらう取り組みを行いました。

ガンダムエデュケーショナルプログラム

“ガンブラ”やGUNDAM FACTORY YOKOHAMAの“動くガンダム”を題材に、モノづくりの楽しさや地球環境などについて考えるきっかけを与える教育プログラム「ガンダムエデュケーショナルプログラム」を2021年度よりスタートしました。

「エデュケーショナルサポート」

GUNDAM FACTORY YOKOHAMAでは、2021年11月から、モノづくりへの興味喚起を目的に、小中学生を対象とする“エデュケーショナルサポート”として、実物大“動くガンダム”の動く仕組みを知り、体感するプログラムを実施。公開最終日の2024年3月末までに合計102校、7,554名の子どもたちに参加いただきました。

「ガンブラアカデミア」

全国の小学校で展開しているプラモデル授業「ガンブラアカデミア」は、2021年10月より開始し、2024年7月までに累計で小学校8,000校以上、参加児童数60万人以上が参加されました。映像とプラモデルの組み立て体験によって、モノづくりの楽しさや、生産の仕事、「ガンブラリサイクルプロジェクト」などの地球環境に配慮した取り組みを伝えています。

ガンダムマンホールプロジェクト

全国の自治体と協力する「ガンダムマンホールプロジェクト」は2021年8月からスタートしました。本取り組みは、『機動戦士ガンダム』に登場するキャラクターやモビルスーツなどがデザインされたマンホール蓋「ガンダムマンホール」を全国の様々な場所に設置するものです。地方自治体と協力し、国内の活性化をはかるとともに、世代を超えたガンダムファンの皆様とガンダムとの絆の証にしていきたいと考えています。



THE IDOLM@STER

～ファンとつながる、
ともに創るサステナブル活動～

『アイドルマスター』シリーズでは、バンダイナムコグループが掲げるマテリアリティ「地球環境との共生」「知的財産の適切な活用と保護」「コミュニティとの共生」の3つを軸に、IPを活かしたファンが気軽に参加できる、ファンと「つながる」「ともに創る」サステナブル活動に取り組んでいます。

リサイクル推進に向けた取り組み

ライブ会場における古着回収とアップサイクル

2023年3月に開催した「THE IDOLM@STER SHINY COLORS 5thLIVE If I_wings.」の会場では、来場者から古着を回収する取り組みを実施。会場に来場するファンの皆様に呼びかけ、会場に設置されたボックスにて古着を回収しました。なお回収した古着は再利用可能な新素材へ再生され、「THE IDOLM@STER SHINY COLORS 5.5th Anniversary LIVE 星が見上げた空」でパネルとして再利用しました。



古着をアップサイクルして制作されたパネル



ライブ会場に設置された回収ボックス

環境省とのコラボ施策 プラスチック資源循環を推進

2023年4月から約1年間、「アイドルマスター シャイニーカラーズ」と環境省によるコラボ施策として283(ツバサ)プロダクション所属のユニット「放課後クライマックスガールズ」がプラスチック資源循環に関する広報PRを務めました。ゲーム内イベントシナリオ「アジェンダ283」では地域の清掃活動を通して、海洋プラスチックごみ問題について学習、話し合いながら、自然とプラスチック資源循環のための取り組みを実践しています。なお「放課後クライマックスガールズ」メンバーから選出されたアイドル・杜野凛世がナビゲートを務める「プラスチック削減・リサイクル促進」をPRする啓蒙動画も公開されています。



▶ 「プラスチック削減・リサイクル促進」PR



地域創生に向けた取り組み

「アイドルマスター SideM」が銚子を盛り上げる！

(株)バンダイナムコエンターテインメントが展開する「アイドルマスター SideM」に登場する315(サイコー)プロダクション所属のアイドルユニット『Jupiter』と銚子電鉄のコラボレーションは2021年10月よりスタートしました。2022年7月には銚子市とのコラボレーション「銚子PR大作戦」へと発展し、以降315プロダクションのアイドルたちが銚子市の各スポットをPRしてきました。銚子市の各所では、アイドルたちのポスターや等身大パネルの掲示、オリジナルグッズが販売されており、多くの皆様に足を運んでいただきました。



さらに2023年11月からユニット『DRAMATIC STARS』がJR東日本千葉支社のPRアイドルに起用され、銚子電鉄開業100周年記念& EeeE銚子サービス開始記念銚子観光誘致キャンペーン「315にイイ銚子!」が2023年12月より開催されました。

アイドルたちが街を盛り上げる! みなとみらい×THE IDOLM@STER MILLION LIVE!

(株)バンダイナムコエンターテインメントが展開する「アイドルマスター ミリオンライブ!」は横浜みなとみらいとのコラボ施策を実施しました。

みなとみらい21地区では、横浜を音楽の街としてブランディングするため、街のさらなる魅力向上や活性化を目指す『Music Port YOKOHAMA』の取り組みを推進しています。その一環として2024年2月にKアリーナ横浜で開催された「THE IDOLM@STER MILLION LIVE! 10thLIVE TOUR Act-4 MILLION THE@TER!!!!」の公演に合わせ、ソニー(株)のSound AR™ サービス Locatone™(ロケトーン)*を活用し、みなとみらいをまるでアイドルと一緒に巡っているような体験を楽しめる回遊型イベント「ミリオンおさんぽツアー in みなとみらい」が開催されました。

「THE IDOLM@STER MILLION LIVE!」の公演に合わせ、ソニー(株)のSound AR™ サービス Locatone™(ロケトーン)*を活用し、みなとみらいをまるでアイドルと一緒に巡っているような体験を楽しめる回遊型イベント「ミリオンおさんぽツアー in みなとみらい」が開催されました。

*「Sound AR」および「Locatone」はソニーグループ(株)またはその関連会社の商標です。



「アイドルマスター ミリオンライブ!」がコラボ! 自治体における地域防災力向上

(株)バンダイナムコエンターテインメントが展開する「アイドルマスター ミリオンライブ!」は、「(一社)江東区の地域防災力向上を目指す会」主催の「豊洲防災Fest@l 2024」とコラボレーションしました。

自治体における防災力向上を目的に、AED講習会やオリジナル防災グッズの販売など、IP

コラボならではの施策やステージ、「アイドルマスター ミリオンライブ!」の世界観を楽しめる会場づくりが、地域住民の方だけでなく「アイドルマスター ミリオンライブ!」の「プロデューサーさん(『アイドルマスター』シリーズにおけるファンの通称)」など防災に関わる機会が少ない若年層の方の参加につながり、期間中には約3.3万人に会場いただきました。



会場の様子



オリジナル防災グッズ 缶入りソフトパン

PAC-MAN

世界で最も知られたコンピューターゲームの1つであり、誕生から40年以上、世界中のファンに愛され続けるパックマン。バンダイナムコグループはそのIPの力を活かして、世界中で様々なサステナブル活動に取り組んでいます。



「Playing For The Planet Alliance」への参画

(株)バンダイナムコエンターテインメントは、国連の気候行動サミットで発足した「Playing For The Planet Alliance」のメンバーです。スマートフォン向けゲームアプリ「PAC-MAN」を通じて、国連環境計画 (UNEP) が主催している「Green Game Jam」に参加しています。2023年には、絶滅危惧種の保護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 Himalayas」を実施しました。

なおBandai Namco Entertainment America Inc.は、3年連続で「Green Game Jam」に参加、貢献したことが評価され、2023年度の「Jam Spirit Award*」を受賞しています。

*「Green Game Jam」の参加企業の中でも、ゲームに森林再生への取り組みを一貫して盛り込み、そのレベル向上を怠らない企業に贈られる賞。



北米拠点における地元プロスポーツチーム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プロスポーツチームとスポンサーシップ契約を締結、地域に根付いた企業としてファンとの交流を進めています。

地元サッカーチーム「ロサンゼルス・フットボール・クラブ」のホームタウンである「BMOスタジアム」内にアミューズメント空間「レベルアップ・バイ・バンダイナムコ」がオープン。家族連れや若者など幅広い年齢層の顧客が飲食をしながらゲームを楽しめる空間となっています。また地元球団「ロサンゼルス・エンゼルス」のホームタウンである「エンゼル・スタジアム・オブ・アナハイム」でも、イニング間でのパックマンレースの実施により、球場を盛り上げています。



パックマンレースの様子

中国における無形文化遺産の伝承を支援

Bandai Namco Holdings China Co., Ltd.では、未来を担う子どもたちに楽しみながら伝統技術を学んでいただくことを目的として、環境保護の要素やIP (パックマン) を用いたデザインを加えた「古籍修復」体験イベントを2018年より実施しており、中国の無形文化遺産である「古籍修復 (古書の修復)」の保護活動に取り組んでいます。

クレナシリーズ

2004年に稼働を開始し、クレーンゲーム機運営に革命を起こしたクレナシリーズ。以来、お客様の要望にお応えすべく、時代に合わせてリニューアルを繰り返してきました。2022年11月の発売以来累計7,000台を出荷している「CLENA3」は、初代「クレナフレックス」と比べて消費電力を半減、さらに最新作である「CLENA3 Jack」はさらなる省力化を進めるとともに、背の低い方やお子様でも楽しめるユニバーサルデザインとなっています。



ESG SECTION
サステナビリティ

「もっと明るく、もっと省電力」を実現

複数台設置されるクレーンゲーム機の省電力化は、アミューズメント店舗全体の消費電力の削減にもつながります。「CLENA3」においては待機中の電力を削減する「エコモード」を搭載。電気代を節約・環境配慮をしながらクレーンゲーム機に求められる明るさと華やかさを保つことを実現。さらに「CLENA3 Jack」は「CLENA3」では1段階だったエコモードを3段階まで設定可能とし、通常時 (エコモードOFF時) に対し、最大61%の消費電力の削減を実現しています。

なお旧シリーズから「CLENA3」への入れ替えを行うことにより、(株)バンダイナムコアミューズメントが展開するアミューズメント店舗においては年間の電気代コスト減とともに、年間約500tのCO₂削減を実現しています。



バンダイナムコアワード

バンダイナムコグループでは毎年、「バンダイナムコアワード」と題して、その年に最も輝いたチームを表彰しています。審査にあたっては、コンテンツなどのヒットの状況、クリエイティブ性、話題性、サステナビリティへの取り組みなどが重要なポイントとなっています。

「クレナシリーズ」はその取り組み内容から、バンダイナムコアワード2023にノミネート、ベストサステナビリティ賞グランプリを受賞しています。



当社グループでは、気候変動への対応が持続可能な社会の実現と事業の継続的な発展に不可欠であるとの認識のもと、2021年4月の「バンダイナムコグループサステナビリティ方針」策定と併せて、脱炭素化社会に向けた中長期の目標を設定しました。また、同年からTCFD(気候関連財務情報開示タスクフォース)の提言に沿った情報開示を開始するとともに、2023年9月にはTCFD提言への賛同を表明しました。TCFDコンソーシアムにも参加しており、気候変動に関する最新情報の収集等に努めています。

引き続き、気候変動が事業に与える影響と、関連するリスクと機会についてシナリオに基づく分析を行い、これらのリスク・機会への対応を強化、脱炭素に向けた取り組みを推進してまいります。

ガバナンス

当社グループは、社会の持続可能性が事業活動において重要であることを認識しており、サステナビリティに関する活動をよりスピーディに決定・実行するため、代表取締役社長が委員長を務めるグループサステナビリティ委員会を設置しています。本委員会は半期ごと(年2回)の頻度で開催され、重要議題の1つとして気候変動対応について協議を行い、各

施策を検討後、グループ各社にて施策を実施しています。当社取締役会に定期的に結果を報告し、取締役会がその審議・監督を行います。また、本委員会の下部組織であるグループサステナビリティ部会は、バンダイナムコグループサステナビリティ方針およびマテリアリティに沿った活動の推進に取り組んでいます。

戦略

当社グループでは気候変動によって生じるリスクと機会の影響を把握するために、シナリオ分析を実施しました。

● シナリオ分析方法

気候変動による当社グループ事業への影響を明らかにするために、右の2つのシナリオを用いて2030年におけるシナリオ分析を実施しました。

	1.5℃シナリオ	4℃シナリオ
移行リスク	IEA Net Zero Emission by 2050 (NZE), IEA Announced Pledges Scenario(APS), IEA Sustainable Development Scenario (SDS)	IEA Stated Policies Scenario (STEPS)
物理リスク	IPCC RCP 2.6	IPCC RCP 8.5

注：1.5℃シナリオの情報がない場合は、2℃シナリオに分類される参考シナリオを使用

移行リスク・機会

項目			想定される事象	影響・評価
リスク機会	中分類	小分類		
リスク	政策・規制	炭素価格の導入	・炭素価格(炭素税や排出権取引制度)の導入により、GHG排出量に応じた課税やクレジット購入義務等が発生し、操業コストが増加する	大
		化石燃料の使用に関する規制	・化石燃料の使用に関する規制の強化により、社用車と物流会社の輸送機における化石燃料使用の削減対応コストが発生する	小
		プラスチック・資源リサイクル規制	・プラスチック規制の強化により、環境への負荷が少ないバイオプラスチックや再生プラスチックの使用が必須となり、玩具の製造コストが増加する ・リサイクル規制の強化に伴い、玩具・ゲーム機のプラスチックや金属が規制対象になり、製造や廃棄における対応コストが発生する	大
		再エネ・省エネ政策	・再エネ政策の拡充により、再エネ需要が高まり、電力価格が高騰する ・省エネ規制が強化され、規制遵守のための技術投資が必要となる	大
		情報開示義務	・カーボンフットプリントといった情報の開示義務が課されることにより、情報を開示するための対応コストが発生する	中
	市場	原材料コストの変化	・玩具やゲーム機等で使用されるプラスチックや金属の価格が高騰し、製造コストが増加する	大

機会	市場	顧客行動変化	・顧客行動における環境への配慮の有無の重要性が高まることにより、環境への配慮をテーマとしたデジタルコンテンツや玩具(環境教育)を通して、新規顧客の獲得につながる	大
	評価	投資家評価の変化	・環境への配慮が十分であると投資家から判断されることにより、自社の評価が向上し、株価の上昇や資金調達機会の獲得につながる	大

物理リスク・機会

項目			想定される事象	影響・評価
リスク機会	中分類	小分類		
リスク	急性	異常気象の激甚化(台風、豪雨、土砂、高潮等)	異常気象の激甚化に伴う風水害の増加により以下事項が想定される ・自社拠点における防災コスト／復旧コストが増加する ・原材料の調達や商品の販売が困難となり、事業が中断される ・外出意欲の低下によりライブ・店舗運営事業の売上が減少する ・従業員への人的被害が発生する ・保険料が増加する	大
		干ばつ	・半導体製造量の減少により、玩具や業務用ゲーム機の製造が遅延する ・営業車両の納期遅延	中
	慢性	平均気温の上昇	平均気温の上昇に伴う夏季の猛暑により以下事項が想定される ・外出意欲の低下によりライブ・店舗運営事業の売上が減少する ・空調費等の操業コストが増加する ・従業員への健康被害が発生する	中
		降水・気象パターンの変化	・梅雨等気象パターンの変化により、雨天日が増加した場合、屋外サービスの売上が減少する	中
		平均気温の上昇による原材料生育影響	・食玩に使用される小麦粉等原材料が不作になった場合、価格高騰が想定され、調達コストが増加する	中
		海面上昇	・海面上昇の影響により、沿岸部のアミューズメント施設や物流拠点等の事業拠点が浸水し、復旧コストが発生する	小
		感染症の増加	・感染症の増加により、外出機会が減少し、ライブ会場やアミューズメント施設への来訪者が減少する	中
	機会	平均気温の上昇	・平均気温の上昇により、外出機会の減少に伴う自宅におけるデジタルコンテンツの需要が増加する	中
		降水・気象パターンの変化	・梅雨等気象パターンの変化により、雨天日が増加した場合、屋内サービスの売上が増加する	中

リスク管理

当社グループでは、サステナビリティに関するリスクと機会についてグループサステナビリティ委員会で協議、当社グループが取り組むべきマテリアリティを特定し、グループ全体のサステナブル活動を推進しています。推進にあたっては、グループの危機管理体制を統括するグループリスクコンプライアンス委員会と連携しています。グループ各社が事業特性に合わ

せた施策にマテリアリティに沿って取り組んでおり、その結果は連結会計年度ごとに、グループ全体および事業セグメントごとに分析し、翌連結会計年度以降の施策の改善につなげています。この分析内容については、グループサステナビリティ委員会にて協議のうえ、取締役会に報告し、必要に応じて取締役会が審議・監督を行っています。

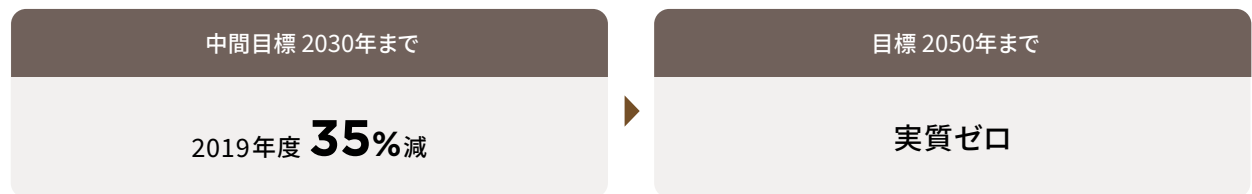
指標および目標

当社グループは、自社のESG経営の進捗および気候変動に対する政策リスク等の影響を評価・管理するために、温室効果ガス排出量を指標として設定し、自社拠点におけるエネルギー由来のCO₂排出量を2030年までに2019年度比35%削減することを中間目標として掲げています。さらに、2050年までには、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CO₂排出量を実質ゼロにすることを目標としています。今後は、目標達成に向けて、省エネルギー施策のさらなる推進や再生可能エネルギーの導入等を進めていきます。また2022年度よりサプライチェーンCO₂排出量（Scope3）の算出に着手、サプライチェーン全体での脱炭素に向けた取り組みを開始しました。

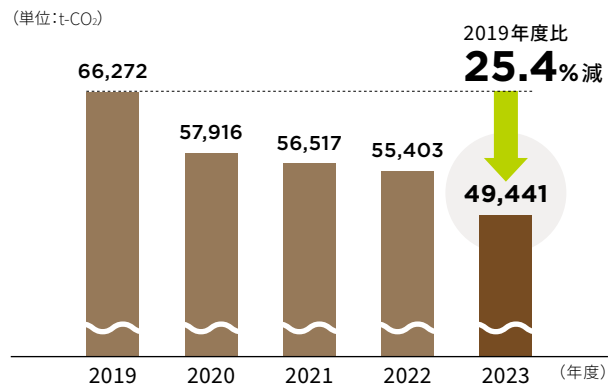
脱炭素化に向けた中長期目標

自社拠点*におけるエネルギー由来の二酸化炭素排出量



* 社屋、自社工場、直営アミューズメント施設等

バンダイナムコグループ 二酸化炭素排出量の推移 (Scope1 + Scope2)



注：1 2021年度の再生可能エネルギー使用（購入）量は非再生可能エネルギー使用量に合算されております。
2 Scope3を除く数値については第三者による限定的保証またはレビューを実施しています。
3 Scope3の対象はバンダイナムコエンターテインメント、バンダイ、BANDAI SPIRITS、バンダイナムコフィルムワークス、バンダイナムコアミューズメントとなります。
4 過去の実績値については、集計結果の精査を行い、遡って修正する場合があります。
5 Scope3におけるカテゴリー別CO₂排出量、およびその算出方法はバンダイナムコホールディングス公式HPサステナビリティサイトをご参照ください。

脱炭素に関する取り組み事例

自社拠点で再生可能エネルギーを積極的に導入

脱炭素化に向けて、グループ会社主要拠点において、再生可能エネルギー由来の電力への切り替えを進めています。
バンダイナムコ未来研究所、(株)バンダイ本社ビル、(株)バンダイナムコアミューズメント本社ビル、(株)バンダイナムコスタジオ本社ビル、(株)BANDAI SPIRITSのプラモデル生産工場であるバンダイホビーセンター、(株)バンダイロジパルおよび(株)ロジパルエクスプレスの全国物流拠点等、国内主要拠点において使用する電力の総量を再生可能エネルギー由来の電力に切り替えており、オフィス業務で発生するCO₂排出量を実質ゼロとしています。この取り組みによるCO₂排出削減量は8,000t-CO₂以上（2023年度）となっています。



バンダイナムコ未来研究所

太陽光発電の導入

(株)BANDAI SPIRITSのプラモデル生産工場であるバンダイホビーセンターでは、屋上約1,202m²に400枚のソーラーパネルを配した太陽光発電設備を導入しています。このほか、(株)バンダイナムコクラフトのKanto-Baseや(株)ハートの本社工場においても太陽光発電設備を導入。太陽光

発電による電力自給に取り組んでおり、これら3拠点における電力発電量は約73万kwh*となり、年間のCO₂排出削減量は約350t-CO₂となる見込みです。

* JIS 8907 に基づく太陽電池の発電量計算方法により算出



バンダイホビーセンター



(株)ハート本社工場

経済産業省「GXリーグ」への参画

(株)バンダイナムコホールディングスは、経済産業省による「GXリーグ」*に2024年4月に正式に参画しました。「GXリーグ」に参画することにより、バンダイナムコグループ全体でカーボンニュートラル実現に向けた知見や技術を蓄積していくとともに、省エネルギー施策のさらなる推進や再生可能エネルギーの導入などを進めていきます。

*「GXリーグ」(GX：グリーントランスフォーメーション)は、2050年カーボンニュートラル実現と社会変革を見据えて、GXへの挑戦を行い、現在および未来社会における持続的な成長実現を目指す企業が同様の取り組みを行う企業群を官・学とともに協働する場として経済産業省により設立されました。

当社グループは、「パーパス“Fun for All into the Future”」がしめす姿である、エンターテインメントが生み出す心の豊かさで、人と人、人と社会、人と世界がつながる未来を、世界中のすべての人とともに創りつづけることを目指し、バンダイナムコグループの事業活動に関わるすべてのステークホルダーの人権を尊重する責任を果たすため、2023年11月「バンダイナムコグループ人権方針」を策定しました。

企業の事業活動が人権にインパクトを与えることを理解し、バンダイナムコグループの事業活動に関わるすべてのステークホルダーの人権を尊重することを、企業としての責任と考え、国連の「ビジネスと人権に関する指導原則」等の国際的な枠組みに沿った取り組みを推進しています。

バンダイナムコグループ人権方針

バンダイナムコグループは、Bandai Namco's Purpose「Fun for All into the Future」がしめす姿である、エンターテインメントが生み出す心の豊かさで、人と人、人と社会、人と世界がつながる未来を、世界中のすべての人とともに創りつづけることを目指し、バンダイナムコグループの事業活動に関わるすべてのステークホルダーの人権を尊重する責任を果たすため、「バンダイナムコグループ人権方針」をここに定めます。

適用範囲

本方針は、バンダイナムコグループ(株式会社バンダイナムコホールディングスおよびその子会社を意味する。以下同じ。)の役員および従業員に適用されます。

また、すべてのビジネスパートナーやサプライヤーに対しても、本方針をご理解いただき、支持、遵守していただくよう求めます。

人権尊重へのコミットメント

バンダイナムコグループは、自らの事業活動が人権に影響を与える可能性があることを理解し、その事業活動に関わるすべてのステークホルダーの人権を尊重する責任を果たしていきます。

人権尊重に関連した法令や規範の遵守

バンダイナムコグループは、「国連ビジネスと人権に関する指導原則」および「子どもの権利とビジネス原則」に基づき人権尊重の取り組みを推進していきます。

また、事業活動を行うそれぞれの国および地域において、その国の国内法、その他の規制を遵守し、国際的に認められた人権を尊重します。また、相反する要求に直面した場合には、国際的に認められた人権の原則の尊重に向け、最大限努めていきます。

ガバナンス

本方針の責任者に代表取締役社長、本方針の推進担当にサステナビリティ担当役員(チーフ・サステナビリティ・オフィサー、CSO)を置き、本方針に則った人権尊重の取り組みを推進いたします。

人権デューディリジェンス

バンダイナムコグループは、当社グループの事業活動に関係する人権への負の影響を特定、予防、軽減するために人権デューディリジェンスの仕組みを構築し、継続的に実施していきます。

救済・是正

バンダイナムコグループが、人権に対する負の影響を引き起こした、あるいはこれを助長したことが明らかになった場合、適切な手続きを通じてその救済および再発防止に取り組んでいきます。

教育

バンダイナムコグループは、本方針が事業活動全体に定着するよう、関連する方針やガイドライン、その他必要な手続きの中に反映します。また、すべての役員および従業員が本方針を理解し、各々の企業活動において実践できるよう、適切な教育を行います。

ステークホルダーとの対話・協議

バンダイナムコグループは、本方針の一連の取り組みにおいて、人権に関する外部の独立した専門家に相談するとともに、関連するステークホルダーとの対話・協議を行っていきます。

進捗確認と情報開示

バンダイナムコグループは、人権方針の遵守状況を継続的にモニタリングし、改善していきます。本方針に基づく人権の取り組みの進捗について、株式会社バンダイナムコホールディングスの公式ホームページや統合レポート等の媒体を通じて開示します。

制定年月日 2023年 11月 1日

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

ガバナンス

当社グループは、社会の持続可能性が事業活動において重要であることを認識しており、サステナビリティに関する活動をよりスピーディに決定・実行するため、代表取締役社長が委員長を務めるグループサステナビリティ委員会を設置しています。本委員会は半期ごと(年2回)の頻度で開催され、重要議題の1つとして人権対応について協議を行い、各施策

を検討後、グループ各社にて施策を実施しています。当社取締役会に定期的に結果を報告し、取締役会がその審議・監督を行います。また、本委員会の下部組織であるグループサステナビリティ部会は、バンダイナムコグループサステナビリティ方針およびマテリアリティに沿った活動の推進に取り組んでいます。

戦略

当社グループの人権に対する姿勢や取り組みをより明確化するため、2023年11月に「バンダイナムコグループ人権方針」を策定しました。企業の事業活動が人権にインパクトを与え

ることを理解し、バンダイナムコグループの事業活動に関わるすべてのステークホルダーの人権を尊重することを、企業としての責任と考えています。

バンダイナムコグループの人権対応におけるリスクと機会

リスク	機会
・グローバルで強化される法規制への対応の遅延によるビジネスリスクの増大 ・サプライチェーンにおける人権侵害の発生に伴う生産性の低下	・ビジネスパートナーとの良好な関係構築および生産性の向上 ・グループ従業員のエンゲージメント向上

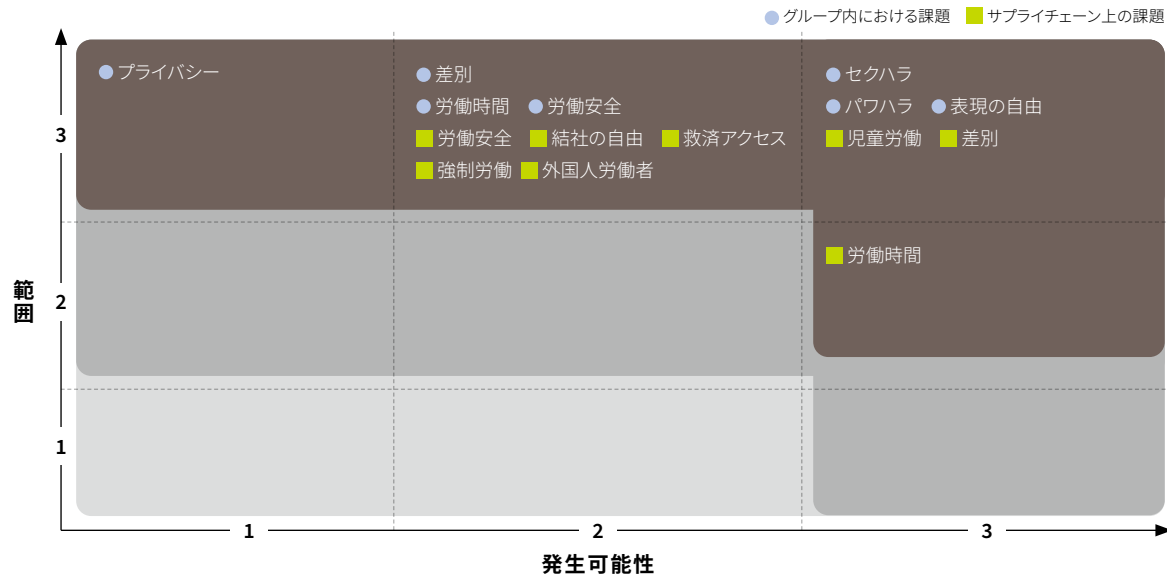
リスク管理

● 人権リスクのマッピング

当社グループは事業活動を通じて関与し得る人権への負の影響について分析し、想定されるリスクについて深刻度・発生可能性の観点から重要度の高いものを特定しております。2024年3月期には当社の事業活動により負の影響が生じるリスクのある人権課題について、マッピングを行いました。以下の項目を当社グループにおいて優先的に対策すべき人権リスクと考え、これらリスクについては人権デューディリジェンスのプロセスに基づき、顕在的に発生している、あるいは潜在的な人権への影響を特定・評価しています。

潜在的なリスクについては低減のための適切な対策を実施、そして実際起こっている人権への影響に対しては、負の影響を取り除く等問題の解決に取り組むとともに、必要に応じて被害者への適切な救済措置を実施します。

なお、本マッピングについては継続的に見直しを行っていく予定です。



● 人権デューディリジェンスの取り組み状況

バンダイナムコグループは、自らの事業活動が潜在的に人権に影響を及ぼしうることを認識しています。従業員とその家族はもちろん、お取引先等、すべてのステークホルダーの人権を尊重する責任があるという考えのもと、サプライチェーン全体で人権への理解を促進しています。

従来は事業セグメントごとにリスク管理を実施してきましたが、当社グループとして事業活動に関係する人権への負の影響を特定、予防、軽減するため、人権デューディリジェンス

の仕組みをグループ内で構築し、リスクベースアプローチに基づいて継続的な管理を実施していきます。2022年10月には、第三者機関による人権デューディリジェンスを主要事業において実施し、グループの事業の中では、東アジア・東南アジア地域の製造部門における潜在的な人権リスクが高いことを特定。2024年3月期においては国内外すべての事業を対象にリスク分析を実施。今後も人権課題の顕在化の予防と、すでに確認されている課題の解決に向けた取り組みを進めていきます。



● グループ各社における主な取り組み状況

(株)バンダイおよび(株)BANDAI SPIRITSでは、日本国内向け製品を生産するほぼすべての海外最終梱包工場(2023年度は約300社)において、「品質監査」と「CoC (Code of Conduct) 監査」を一元化した「Bandai Factory Audit (BFA)」を実施、またはSMETA (Sedex Members Ethical Trade Audit) やICTI (国際玩具産業協議会) 等の「第三者CoC規格のレポート」において「CoC (Code of Conduct)」の項目を確認しています。BFAでは、「強制労働」「児童労働」「労働時間」「賃金および手当」「懲罰」「差別」「環境保護」の項目に関して違法行為がないことを確認したサプライヤーのみと取引を行うこととしています。また、新規に取引を行う業務用ゲーム製品の組付工場に対しては、就労環境を含む確認項目についてヒアリングを行います。また、必要に応じて新規および既存の取引のある工場の監査を実施しています。

また、欧米向け主要製品の生産指導・品質指導を行うBANDAI (SHENZHEN) CO., LTD.においては、主に前述のICTIが玩具メーカー向けに定めた統一基準で、強制労働や人身売買、児童労働などの禁止を監査項目に含む「ICTI Ethical Supply Chain Program」、SMETA (Sedex Members Ethical

Trade Audit) など第三者機関の認証を受けた工場と取引を行っています(2023年度に取引した欧米向け製品の一次工場はすべて認証済み)。

(株)バンダイナムコアミューズメントでは、サプライヤーとの取引開始時に、「強制労働」「児童労働」「労働時間」「賃金および手当」「懲罰」「差別」「環境保護」の項目に関して違法行為がないことを確認したサプライヤーのみと取引を行うこととしています。また、新規に取引を行う業務用ゲーム製品の組付工場に対しては、就労環境を含む確認項目についてヒアリングを行います。また、必要に応じて新規および既存の取引のある工場の監査を実施しています。



BFAの様子



● 社内啓発活動

人権に関する当社グループの理念や考え方について従業員に周知し、浸透させるため、グループ役員、従業員を対象にした啓発活動などを適宜実施しています。

「バンダイナムコグループ コンプライアンス憲章」について、海外拠点を含む全社に同憲章を明記した社内掲示用ポスターを配付するほか、手引書となる「コンプライアンスBOOK」を作成し、グループ役員・従業員に配付しています。さらに、グループ役員・従業員を対象に、コンプライアンスに対する意識調査を行うとともに、e-Learningや新入社員研修をはじめとする



経営層向け勉強会

● 人権に関する相談窓口

バンダイナムコグループは、様々な窓口を通じて人権に関わる内部通報や相談を受け付けるとともに、外部プラットフォーム

従業員向け通報窓口

国内外グループ各社において、メール・電話・対面などの方法で、社内が発生した人権問題についていつでも相談できるような内部通報制度を構築しています。なお相談は匿名でも受け

社外ステークホルダー通報窓口

ステークホルダーからの人権に関するお問い合わせは、(株)バンダイナムコホールディングス公式サイトのお問い合わせ窓口にて受け付けています。

各種社内研修等を通じて、憲章で掲げる理念の浸透をはかっています。

また、グループにおける人権対応を強化していくためには経営者層の理解を促すことが重要と考え、(株)バンダイナムコホールディングスの取締役を対象に、人権に関する勉強会を実施。従業員に対しても、サステナビリティ、ワークライフバランス、LGBTQや障がいなどをテーマにしたセミナーやe-Learningを行い、人権意識の向上につなげるとともに、グループにおけるサステナビリティ文化の醸成をはかっています。



従業員向けe-Learning

を通して、幅広いステークホルダーからの人権に関わる苦情・通報を受け付けています。

付けており、相談者が不利益な取り扱いを受けないよう保護を徹底したうえで、迅速に対応しています。

プラスチック環境配慮の取り組み

プラスチックは現代社会にとって有用性の高い素材である反面、過剰な使用や不適切な廃棄により、ライフサイクルで生じるCO₂排出量の増加をはじめ、マイクロプラスチック問題等生態系や環境に大きな影響を及ぼしています。

私たちはプラスチックの有用性を理解しつつも、プラスチックごみが生態系や環境に大きな影響を及ぼしていることを重要な社会課題と捉え、石油由来プラスチックの使用量削減、および資源循環型社会の構築など、企業として責任ある行動に努めます。

石油由来プラスチック削減への取り組み

● 代替素材の活用

石油由来プラスチックの使用量を削減し、CO₂排出量を削減するため、商品の一部、もしくは全体にリサイクル素材やプラスチック代替素材を使用する取り組みを進めています。

適切に管理された森林から伐採された竹素材でつくられたガンダムクラフトパズルを商品化したほか、ガンブラでは、産業廃棄物として排出される卵の殻や、緑茶飲料の製造工程で排出される茶殻、木くずなど、石油由来のプラスチックに代わる様々な素材を活用しています。



緑茶飲料、木くず、卵の殻や竹素材でつくられたガンダム

● リサイクル材の積極的利用

(株)メガハウスでは、リサイクル素材でつくられたルービックキューブ「ルービックキューブエコ」を販売しています。本体を構成する素材も、パッケージに使用している紙も、リサイクル素材からつくられています。

またサンスター文具(株)では、再生プラスチックを活用した文具の開発に取り組んでいます。再生プラスチックが混合されることで素材表面に黒点が発生するという問題点も、印刷技術を工夫することで解決しました。



リサイクル素材のルービックキューブエコ

再生樹脂を利用したクリアファイル

● 景品袋の使用量削減

(株)バンダイナムコアミューズメントでは、顧客サービスの平準化と景品袋の使用量削減を目的に、同グループの(株)バンダイナムコテクニカが提供する景品袋自動販売機「フクロッカー」を、全国のアミューズメント施設「namco」に約300台設置しています。

袋の有償化により必要以上の提供抑制へとつながり、2023年度は2019年度に比べて、景品袋使用量を約67t(約464万枚)削減することができました。



資源循環型社会構築に向けた取り組み

● 循環経済へのさらなる取り組みを促すパートナーシップに参加

バンダイナムコグループは、循環経済への取り組みを促進する官民一体の枠組みである「循環経済パートナーシップ(J4CE: Japan Partnership for Circular Economy)」に参加しています。本パートナーシップは、循環経済への流れが世界的に加速する中、企業を含む幅広い国内関係者の循環経済へのさらなる理解を醸成し、取り組みを促進することを目的として、官民連携を強化すべく発足されました。

バンダイナムコグループではJ4CEメンバーとしての活動を通じて、循環経済に関する情報共有ネットワークの形成をはかるとともに、循環型社会の実現に向けた取り組みの加速を目指しています。



● 「ガシャポン」カプセルのリサイクルを推進

バンダイナムコグループでは、2006年から「ガシャポン」のカプセルの回収・リサイクルを実施しています。さらに2021年には、取り組みをさらに拡大すべく、(株)バンダイ、(株)バンダイナムコアミューズメントおよび(株)バンダイロジパル3社合同での「ガシャポンカプセルリサイクル」を開始しました(2023度回収実績:約42トン)。

回収した空カプセルは、カプセルの原料となる「ペレット」(リサイクルペレット)の状態に戻され、通常の「ペレット(バージンペレット)」との混合、成型を経て、再びカプセルとして生まれ変わります。

現在リサイクルペレットは約20%の割合で配合されています。また、「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」を施設内に設置し、お客様に楽しんでいただきながら空カプセルを回収できるよう工夫しています。

そのほかにも、従来2種類だったカプセルの構成素材を、リサイクルしやすいようポリプロピレン1種類にするといった改良も行っています。



バンダイナムコグループは、「パーパス “Fun for All into the Future”」のもと、様々な才能、個性、価値観を持つ多様な人材が生き生きと活躍することができる企業グループでありたいと考え、中期計画の重点戦略に「人材戦略」を掲げ、様々な分野における多様な人材の育成をはかっています。新卒・キャリア、性別、年齢、国籍、人種、宗教や性的指向などにこだわらず人材の確保・登用を行うとともに、多様な人材が活躍することができ、心身ともに健康に働くことができる様々な制度や環境の整備に注力します。具体的には、社員のチャレンジを支援する取り組み、グローバルでIP軸戦略を推進する人材を育成する取り組みなどを推進するとともに、多様な人材が実力を発揮できる働きやすい職場環境実現に取り組めます。

働きやすい職場環境実現に向けた取り組み

バンダイナムコグループでは、多様な人材が心身ともに健康に働くための環境整備を推進しています。従業員誰もが働きやすい環境を整えるための規定をはじめ、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、短時間勤務、時差勤務など、グループ各社がその事業形態に合わせて各種制度を整備しています。また、定期健康診断やストレスチェックのほか、(株)バンダイナムコホールディングスのグループ管理本部内に長時間労働対策担当を配置しており、従業員が安心して働ける環境をつくることで、従業員満足度の向上をはかっています。なお、(株)バンダイナムコエンターテインメント、(株)バンダイ、(株)バンダイナムコアミューズメント、(株)メガハウスは、次世代育成支援対策推進法に基づき「子育てサポート企業」として厚生労働大臣の認定(くるみん認定)を受けています。また、(株)バンダイナムコエンターテインメント、(株)バンダイ、(株)バンダイナムコビジネスアークは、女性活躍推進法に基づき、女性の活躍促進に関する状況などが優良

な企業として「えるぼし認定」を受けています。また「健康経営優良法人2024(大規模法人部門)」においては、(株)バンダイナムコエンターテインメントおよび(株)バンダイナムコスタジオが認定されました。

今後もグループ各社の経営層や人事部門と一体となって従業員が働きやすい職場環境の整備、また従業員の健康増進に向けた取り組みを強化してまいります。



健康経営優良法人	(株)バンダイナムコエンターテインメント、 (株)バンダイナムコスタジオ
くるみん認定	(株)バンダイナムコエンターテインメント(2021年認定)、(株)バンダイ(2020年認定)、 (株)バンダイナムコアミューズメント(2021年認定)、 (株)メガハウス(2023年認定)
えるぼし認定	(株)バンダイナムコエンターテインメント(認定段階2)、(株)バンダイ(認定段階3)、 (株)バンダイナムコビジネスアーク(認定段階2)

働きやすい職場環境実現のための制度の一部（法定以上のもの）

名称	概要
育児休業	満2歳に達する誕生日の前日まで取得可能
育児援助措置	小学校6年生修了までの子を養育する従業員は、時短勤務や時間外労働・深夜労働の免除が利用可能
配偶者出産休暇	配偶者の出産時に5日間の特別有給休暇を取得可能
育児フレックスタイム制度	小学校6年生修了までの子を養育する従業員は、育児の状況に合わせてコアタイムを変更することが可能
出産・子育て支援金の支給など	第一子、第二子の誕生時に、それぞれ20万円支給 第三子以降の誕生時に、子1人当たり300万円支給* *支給には、連続した1週間以上の育児休業取得と子育てレポートの提出が要件
ライフサポート制度	様々な家庭事情を抱える従業員にとって働きやすい環境を整備することを目的として導入 事由に応じて、30日の休暇取得または時短勤務・フレックス勤務が可能 事由例) ①子の不登校 ②不妊治療 ③家族(2親等以内)の看護および介護 ④疾病での通院
パートナーシップ制度	法律上の婚姻関係を要件としていた社内規定に定める休暇や福利厚生制度等について、パートナーシップ関係にある従業員も利用可能

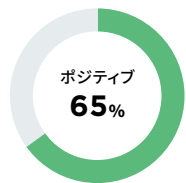
注：各社によって導入している制度は異なります。

チャレンジする人材を支援する取り組み

バンダイナムコグループの主要会社では、各社の営業利益と従業員の利益分配金が相関する業績連動の報酬体系を導入し、従業員のチャレンジ意欲を喚起しています。また、各ユニット・各社においてIPや商品・サービスに関するアイデア提案制度などを設け、会社や部門の垣根を越えて、従業員が自ら提案できる仕組みを構築しています。さらに、チャレンジした部門や従業員を表彰する制度の導入などにより、チャレンジしやすい土壌・風土づくりに取り組んでいます。

【参考：エンゲージメントサーベイ(2023年度)】

失敗を恐れずにチャレンジできる会社である



多様な人材が活躍できるための取り組み

バンダイナムコグループでは従業員一人ひとりが持つ才能、個性を重視しており、事業の特性に応じて多様化をはかっています。女性活躍の推進においては、実力と経験により公正な評価を実施しており、女性正社員数の増加に応じて女性管理職も増え続けています。また、事業のグローバル化に伴い、現地採用の従業員数も年々増加しています。さらに障がい者の雇用促進のため様々な施策に取り組んでいます。特例子会社(株)バン

ダイナムコウィルでは、オフィスクリーニング・オフィスアシスタントや玩具・ゲーム開発サポートなど、グループのビジネスを様々な面からサポートしています。また障がい者雇用の知見を活かし、国内グループ各社で直接雇用している障がい者の定着支援として、障がい者を正しく知るサイト「ゆになび」の運営や、障がいのある従業員向けのインターンシップ等を実施し、障がいへの理解向上をはかっています。

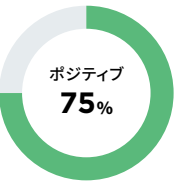
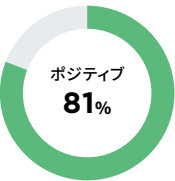
エンゲージメントサーベイの実施

国内外グループ全社において2023年3月期よりエンゲージメントサーベイを毎年1回実施しています。当調査は、「仕事へのやりがい・会社への貢献意欲」「パーパスの理解度・浸透度」「ダイバーシティ&インクルージョン」に関する内容となっています。毎年の観測を実施することでグループ全体で従業員のエンゲージメント向上に取り組み、多様で個性あふれる人材が生き生きと働き活躍できる環境づくりを推進しています。

【参考：エンゲージメントサーベイ（2023年度）】

今の会社では、性別にかかわらず活躍する機会が与えられている

バンダイナムコグループでは多様な価値観や考え方を尊重している



人材育成に向けた取り組み

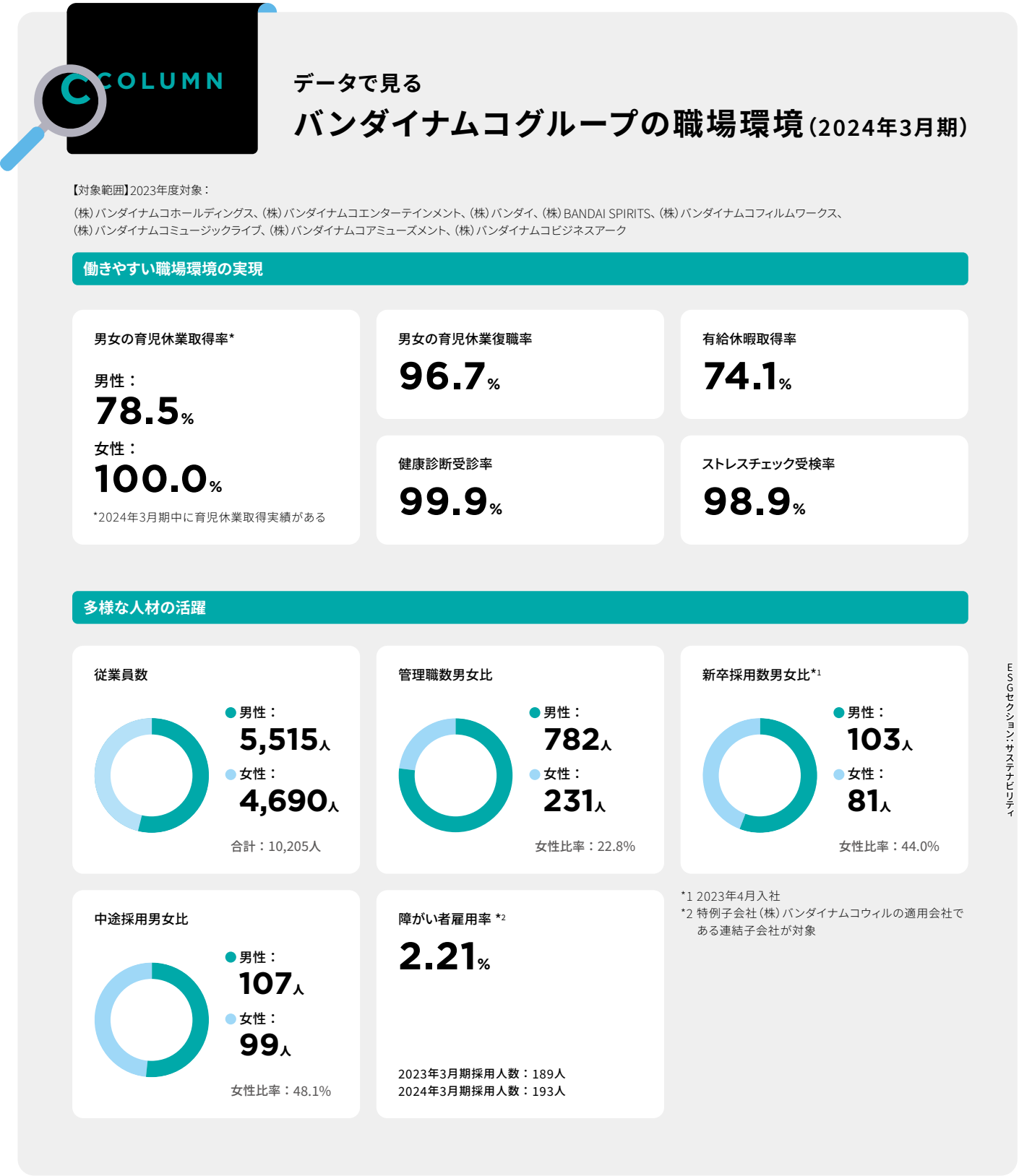
バンダイナムコグループにおいては「パーパス“Fun for All into the Future”」のもと、地域やユニットの壁を超え、グループが一体となって事業に取り組むALL BANDAI NAMCOによる一体感醸成とグローバルで活躍する人材の育成を重要視しています。役職や年次の節目にはユニットや地域をまたいだグループ横断研修を実施し、グループ間のつながりや新たな気づきの機会を提供しています。並行して事業特性に応じた専門的分野に

ついては、ユニットや個社での育成と二軸で取り組んでいます。また、事業やユニット、地域をまたぐ人事異動を活発に行っており、グループが展開する各事業に対する理解を含め、グループの核となる人材の育成に取り組んでいます。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。

グループ横断研修実績

グループ合同研修	研修概要
1年目研修	グループ同期との関わりを通じチームでの成果発揮やグループの意義について考える
5年目研修	パーパスを通じ自身の仕事の意義とキャリアについて考える
新任マネージャー研修	マネージャーとして組織を牽引するためのスキル強化と自チームビジョンの設定
グローバル次期経営者研修	将来グループを担うと期待される人材の意識付けと人脈構築
役員研修	会社の経営を行ううえで必要なマネジメント知識の習得

注：上記のほかに個社ごとの人材育成プログラムを実施しています。



バンダイナムコグループの5つのマテリアリティの指標および目標

マテリアリティ	重点項目	目標
 地球環境との共生	- 気候変動対策の強化 - サプライチェーンマネジメント(環境)	- 脱炭素施策に向けた取り組み - Scope1,2におけるCO₂排出量削減 2030年まで:2019年度比35% 2050年まで:実質排出量ゼロ - Scope3対応の推進
	資源・原材料の持続的な利用	- サーキュラーエコノミーの推進 - プラスチックリサイクルシステムの構築 - 製品リサイクルの推進 - 環境配慮商品の推進 - 石油由来プラスチックの利用削減 - 環境配慮商品の創出 - 廃棄物削減 - 各拠点における廃棄物のリサイクル化
 適正な商品・サービスの提供	適正な倫理表現に基づいた商品・サービスの提供	- グループ情報共有体制の構築と運用 - 従業員教育の実施
	商品・サービスの安全・安心	- 安全・安心なモノづくりへの取り組み - 国内外における製品品質の向上 - 従業員教育の実施
	顧客満足の向上	- 不具合発生防止に向けた取り組み - 迅速かつ丁寧なお客様サポートの推進
 知的財産の適切な活用と保護	IPの適切な活用・特許の相互活用	IP・技術の活用による社会的課題の解決に向けた取り組みの推進
	IPの保護	知的財産保護対応の強化
 尊重しあえる職場環境の実現	- 働きやすい職場環境の実現 - ワークライフの推進	- 育児休業等の取得推進 - 休暇制度の見直し
	人材育成	- IP軸戦略を推進する多様な人材育成 - パーパスを体現する多様な人材育成
	ダイバーシティ&インクルージョンの推進	- 障がい者雇用の推進 - 多様な背景を持つ従業員が活躍できる風土醸成
	サプライチェーンマネジメント(労働)	- 最適なサプライチェーン構築に向けた取り組み - 人権を尊重したサプライチェーンの構築 - 従業員教育の実施
 コミュニティとの共生	- 地域コミュニティとの連携 - ファンコミュニティの活性化	地域に密着した社会活動の実施
	次世代に向けた教育支援	子どもたちへの教育支援

マテリアリティに紐づいたサステナブル活動事例

製品含有化学物質管理の取り組み

地球環境との共生

(株)バンダイナムコアミューズメントは2005年にアミューズメント業界では初めてグリーン調達への取り組みをスタート、以降、人体や環境への悪影響が懸念される化学物質の適正管理に取り組まれているお取引先からの調達を進めています。国内外の法規制に対応するとともに、環境に配慮した部品・材料・半製品・製品・販促品・包装材料等を積極的に活用し、環境負荷の低減につなげています。



グリーン調達基準を満たしたアミューズメント筐体

フードロス削減に向けた取り組み

地球環境との共生

バンダイナムコグループ各社においては社会的課題である食品残さ問題、フードロスの削減に向けて取り組んでいます。
(株)バンダイでは主力菓子商品である「釣りグミシリーズ」「キャラパキシシリーズ」「ラムネ」「デザート」において各種検証実験を繰り返し行い、5年にわたる研究の結果、賞味期限の延長を実現しました。さらには生産工程における製品と原材料のロス削減、販売期間の延長などに取り組み、10.5トンのフードロス削減を実現しました。その他、お菓子を取り扱う(株)ハート、また(株)アートプレストにおいても廃棄商品を飼料として活用する取り組みを開始。グループ一丸となって廃棄物の削減に取り組んでいます。



釣りグミシリーズ



キャラパキシシリーズ

マテリアリティに紐づいたサステナブル活動事例

独自の品質基準に基づく品質保証を実施

適正な商品・サービスの提供



玩具を取り扱う(株)バンダイでは商品の特性や幅広いお客様のニーズを考慮し、様々な品質基準のもとで設計や素材選定を行っています。品質管理としては(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た約260項目の独自基準から成る品質基準を使用しており、商品の仕様に応じて、これらの基準から該当する項目を抽出、検査を行ったうえで製品化しています。

*玩具の業界基準で、機械的安全性、可燃安全性、化学的安全性からなっており、第三者検査機関によるST基準適合検査に合格した玩具にはSTマークが表示されています。

また、ハイターゲット(大人)層向けの商品を展開している(株)BANDAI SPIRITSにおいても同様に、独自の品質基準を設けるとともに、海外への出荷時は、海外グループ会社や外部機関と連携して各国・地域の規制に対応しています。



落下試験の様子



誤飲防止目的のスモールパーツシリンダーを使った試験

誰もが楽しめる商品・サービスの提供

適正な商品・サービスの提供



バンダイナムコグループにおいては、誰もが楽しめる商品・サービスの提供に積極的に取り組んでいます。

その一例として(株)メガハウスが展開する一体オセロは、黒石の面に凸、白石の面に凹があり、触ると石の選別が可能です。さらには石が本体に内蔵されているため、なくすこともないといった工夫がなされています。またルービックキューブユニバーサルデザインは、6面の色ごとに凹凸の形状が異なることから、手触りだけでも揃えることができるようになっています。



一体オセロ



ルービックキューブユニバーサルデザイン



バリアフリー音声ガイド導入作品
『しん次元! クレヨンしんちゃん
THE MOVIE 超能力大決戦
〜とべとべ手巻き寿司〜』

また映像の分野においても(株)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作品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する「バリアフリー音声ガイド」の導入や字幕の表示といった1人でも多くの方が楽しめるような商品の提供に取り組んでいます。

知的財産の侵害対策や啓発活動の推進

知的財産の適切な活用と保護



バンダイナムコグループはIPが持つ世界観を守り、お客様に安心・安全な商品・サービスをお届けするため、模倣品対策をはじめとした「IPの保護」をより一層推進すべく、各国の権利者団体・行政当局と連携し、侵害対策の強化や知財の啓発に努めています。

(株)BANDAI SPIRITSでは、模倣品対策の一環としてハイターゲット(大人)層向けコレクターズブランド「TAMASHII NATIONS」の全商品に、正規品であることを証明するマークとして、偽造防止加工を施した特殊仕様シール*を添付しています(一部商品を除く)。

また(株)バンダイナムコフィルムワークス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)に参画、海賊版撲滅に向け、業界一体となって取り組んでいます。

2023年6月には国際知的財産保護フォーラム(IIPPF)主催で、Z世代向けの知財啓発イベントが開催されました(共催:世界税関機構(WCO))。本イベントは、「世界のニセモノ対策最前線!—知財で目指す、より良い社会—」をテーマに、「模倣品のリアルを知ってもらう」ことを目的として実施されたもので、イベントではオンライン取引において模倣品が世界規模で拡大している現状や、それに対する企業の取り組み、模倣品の危険性を、プレゼンやパネルディスカッションを通じて紹介。IIPPFメンバーである(株)バンダイ担当者も登壇しました。



*「TAMASHII NATIONS」の商品に貼付されている特殊仕様シール



Z世代向けの知財啓発イベント

クリエイター育成に向けた取り組み

尊重しあえる職場環境の実現



ゲーム業界では、開発の大規模化や開発の長期化が進んでいることから、開発を通じたクリエイターの成長の機会が少なくなっているといった問題があります。そこで(株)バンダイナムコスタジオでは、以前から取り組んでいた社内の若手育成の仕組みを外にも活かすため、2022年度よりインディーゲームクリエイターに向けた「GYAAR Studio インディーゲームコンテスト」を

開始。受賞者に開発機材の貸し出しやクリエイター同士によるコミュニケーションの場の提供などの支援を行っています。

第2回コンテストでは国内のみならず海外、主にアジア地域(韓国・台湾)からの応募も増加しており、今後も引き続き将来のゲーム業界のさらなる活性化を目的に、次世代を担うクリエイターの育成に取り組んでいます。



第2回コンテストグランプリ「BANDIT KNIGHT」

文化・情報発信の取り組み

コミュニティとの共生



バンダイナムコグループの持つIPを活用することで、世界中のファンの皆様に様々な情報が届いていく。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、バンダイナムコグループはこれからもIPの力を活用し、様々な活動に取り組みます。

(株)バンダイは、日本、世界、エジソン、ホビー（ガンダム）という個性豊かな4つのテーマミュージアムで構成された、子どもから大人まで楽しめる「おもちゃのまちバンダイミュージアム」を2007年から栃木県壬生町で運営しています。また「未来を担う子どもたちに向けた教育・体験価値の提供」として、2023年3月には「トーマス・エジソン特別展」を(株)バンダイ本社に開設。公益財団法人バンダイコレクション財団が栃木県壬生町で運営している「エジソンミュージアム」の収蔵品の中から、実際に動かすことができる蓄音機、白熱電球、トースターなどを、アメリカ・オハイオ州のエジソンの生家の一部をイメージしたブースに展示し、エジソンの生涯や名言などとともに紹介しています。



おもちゃのまちバンダイミュージアム



トーマス・エジソン特別展



合唱レコーディングの様子

また(株)バンダイナムコミュージックライブが展開するアニソン合唱プロジェクト「ChoieL(クワエル)」は様々な世代に親しまれている「合唱」と知的財産の1つであり日本が誇る文化である「アニソン」を融合し、子どもから大人まで幅広い世代の方と一緒に世界中のファンに歌声を届けていくもので、2022年6月からスタートしました。合唱コンクールを開催し、第1回・第2回合わせて、約380名65組が参加、学校の合唱部や社会人合唱団等、沢山のファンの皆様が参加されました。



クワエル特設サイト
https://project-choiel.jp/



被災地支援の取り組み

コミュニティとの共生



(株)バンダイナムコホールディングスは、2011年から、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・ジャパンと連携し、国内被災地の子どもたちを対象としたワークショップなどを実施しています。またウクライナで被災された方々や周辺の地域に避難された方々に向けた人道支援目的での寄付や、同団体の協力のもとサステナビリティの最新動向などを紹介する従業員向けセミナーも実施。そのほかにも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、被災地支援にも活用されています。

また(株)バンダイでは、災害の現場における子どもの不安やストレスの軽減に向けてセーブ・ザ・チルドレン・ジャパンの協力のもと、心のケアを目的としたバンダイ災害時支援おもちゃを企画・製造しました。慣れない避難生活の中で子どもに寄り添い、安らぎを与えてくれる「話し相手」「仲間」となるよう企画されたもので、セーブ・ザ・チルドレン・ジャパ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」に同梱して被災地へ届けられ、2023年度においては、2024年1月に発生した能登半島地震のほか、(株)バンダイ本社所在地である台東区や、道の駅等5カ所に寄付をしました。



ウクライナへの支援の様子



バンダイ災害支援おもちゃ