## 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

マテリアリティごとの目標および2023年度実績

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	<ul><li>○ 気候変動対策の強化</li><li>○ サプライチェーンマネジメント (環境)</li></ul>	<ul><li>○ 脱炭素施策に向けた取り組み</li><li>• 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</li><li>• Scope3対応の推進</li></ul>
	<b>○</b> 資源・原材料の持続的な利用	<ul> <li>サーキュラーエコノミーの推進</li> <li>・プラスチックリサイクルシステムの構築</li> <li>・製品リサイクルの推進</li> <li>○環境配慮商品の推進</li> <li>・石油由来プラスチックの利用削減</li> <li>・環境配慮商品の創出</li> <li>○廃棄物削減</li> <li>・各拠点における廃棄物のリサイクル化</li> </ul>
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	<ul><li>グループ情報共有体制の構築と運用</li><li>従業員教育の実施</li></ul>
	○ 商品・サービスの安全・安心	<ul><li>○安全・安心なモノづくりへの取り組み</li><li>・国内外における製品品質の向上</li><li>・従業員教育の実施</li></ul>
	◎ 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
	<b>○</b> IPの保護	<ul><li>■ 知的財産保護対応の強化</li></ul>
尊重しあえる 職場環境の実現	<ul><li>● 働きやすい職場環境の実現</li><li>● ワークライフの推進</li></ul>	<ul><li>○ 育児休業等の取得推進</li><li>○ 休暇制度の見直し</li></ul>
	◎ 人材育成	<ul><li>○ IP軸戦略を推進する多様な人材育成</li><li>○ パーパスを体現する多様な人材育成</li></ul>
	○ ダイバーシティ&インクルージョンの推進	<ul><li>○ 障がい者雇用の推進</li><li>○ 多様な背景を持つ従業員が活躍できる風土醸成</li></ul>
	○ サプライチェーンマネジメント(労働)	<ul><li>○最適なサプライチェーン構築に向けた取り組み</li><li>・人権を尊重したサプライチェーンの構築</li><li>・従業員教育の実施</li></ul>
コミュニティとの 共生	<ul><li>○ 地域コミュニティとの連携</li><li>○ ファンコミュニティの活性化</li></ul>	○ 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



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。グループー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



キャラパキシリーズ

96

ESGセクション:サステナビリティ

97

#### 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。







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。

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。



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~』

#### 知的財産の侵害対策や啓発活動の推進

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 一」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

知的財産の適切な活用と保護





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 みを外部にも活かすため、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きます。



第2回コンテストグランプリ「BANDIT KNIGHT」

98

#### 文化・情報発信の取り組み

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。

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。







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

### 被災地支援の取り組み

(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」となれる 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

クワエル特設サイト https://project-choiel.jp/



100