

脱炭素の取り組み

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「パ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いきます。

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。また、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、パ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	時間軸*1	重要度*2
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	中～長期	中
		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、社用車や、関連会社である物流会社の貨物船／貨物トラックにおける化石燃料の使用を削減するためのコストが発生する ・輸送規制が行われた場合、商品の自社輸送が困難になる	中～長期	小
		プラスチック・資源リサイクル規制	・プラスチック規制に伴い、バイオマスプラスチックや再生素材の導入など、対応コストが増加する ・製造時の廃棄物量の削減のために、製造工程の改善や高効率設備の導入などの対応コストが生じるほか、製造工程見直しによる一時的な製造リードタイム増加による販売効率が低下する	中～長期	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	短～長期	中
		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、自社製品が排出しているGHG排出量を算出し、情報を開示するための対応コストが発生する	中～長期	小
	市場	原材料コストの変化	・玩具やゲーム機など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 ・再生不可能な材料の代替材料として木材製品が目立され、パッケージ用やカードゲームとしての紙資源の調達コストが増加する ・ECサイトを通じたグッズ販売において、容器包装として使用している紙や段ボールの調達コストが増加する	中～長期	大

リスク	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、環境に配慮していない商品の需要が減少する ・ゲームセンターのコスト削減のため、業務用ゲーム機の省エネ化が求められる	短～長期	小
	評判	投資家の評判変化	・情報開示や環境への取り組みが不十分であると判断された場合、企業価値の低下や資金調達への悪影響が発生する可能性がある	中～長期	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	短～長期	小
	評判	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	中～長期	大

物理リスク・機会

項目			想定される事象	時間軸*1	重要度*2
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 ・原材料の調達や製品の製造、商品の販売が困難となり、事業が断続される ・消費者の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	短～長期	中
		干ばつ	・干ばつの影響に伴う半導体製造量の減少により、家庭用ゲームソフトや遊技機、電子玩具の製造が遅延する	短～長期	小
	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 ・空調費など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	短～長期	中
		降水・気象パターンの変化	・梅雨など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	短～長期	小
		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など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～長期	中
		海面上昇	・海面上昇の影響により、高潮などのリスクが高まり沿岸部のアミューズメント施設などの事業拠点が浸水し、復旧コストが発生する	中～長期	小
	慢性	感染症の増加	熱帯地域において流行していた感染症が北上し日本をはじめその他の国で新たに流行した場合、以下事項が想定される ・感染症の増加により、ライブイベント等が中止となる ・感染症の増加により、外出機会が減少し、アミューズメント施設への来訪者が減少する	中～長期	中
機会	慢性	平均気温の上昇	・平均気温の上昇により 外出機会が減少すると、自宅で楽しめるデジタルコンテンツやプラモデルなどの製品の需要が増加する ・平均気温の上昇により、野外活動に代わって施設内サービスの需要が増加する	短～長期	中
		降水・気象パターンの変化	・気象パターンの変化により激しい雨の日数が増加した場合、外出機会の減少に伴い自宅におけるエンタメコンテンツの売上が増加する	短～長期	中
		感染症の増加	・熱帯地域において流行していた感染症が北上し日本をはじめその他の国で新たに流行した場合、外出機会の減少に伴い自宅におけるエンタメコンテンツの売上が増加する	中～長期	大

*1 短期：0～1年　中期：～5年（2030年ごろ）　長期：中期以降

*2 大：影響額50億円以上　中：1億円以上～50億円未満　小：1億円未満

注：パンダイナムコグループサステナビリティサイトでは事業ごとのリスク／機会との関連性も開示しています。

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し、グループ全体のサステナブル活動を推進しています。

事業における気候変動関連課題の特定および評価にあたっては、シナリオ分析を実施し、将来の財務的影響を評価しています。財務的影響の評価では、IEAやIPCCなどの外部機関が提示する将来予測と、当社の事業活動データをもとに、リスクや機会ごとにグループ全体および各事業単位での影響額を算出しています。算出結果に基づき、各リスクおよび機会の影響額を各事業の営業利益と対比することで、事業単位での関連性の程度を評価しています。併せて、グループ全体へ

の影響額を踏まえ、全社的な観点から重要度を判定しています。

サステナブルな活動の推進にあたっては、グループの危機管理を統括する「グループリスクマネジメント委員会」と「グループコンプライアンス委員会」、そしてグループ各社が連携しています（詳しくはP.124をご覧ください）。

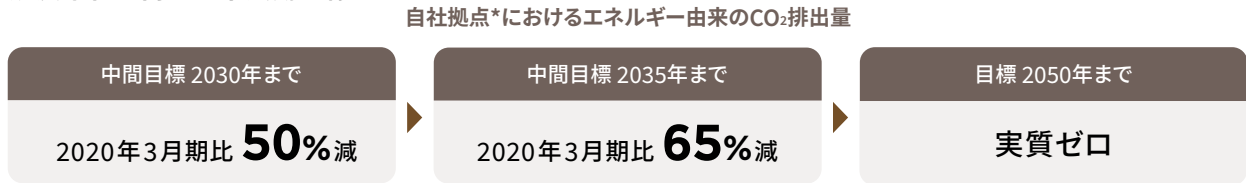
グループ各社では、事業特性に合わせた施策をマテリアリティに沿って実施しており、その結果を連結会計年度ごとに、グループ全体および事業セグメントごとに分析し、翌連結会計年度以降の施策の改善につなげています。この分析内容については、グループサステナビリティ委員会が協議したうえで取締役会に報告し、必要に応じて取締役会が審議・監督を行っています。

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（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2030年までに2020年3月期比50%削減することを中間目標とし

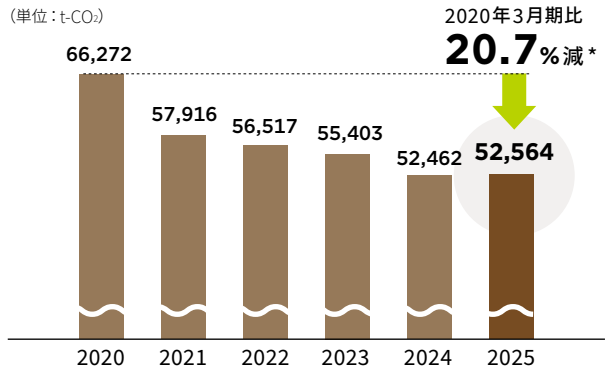
て掲げています。さらに、2050年までには、自社拠点におけるエネルギー由来のCO₂排出量を実質ゼロにすることを目標としています。今後は、目標達成に向けて、省エネルギー施策のさらなる推進や再生可能エネルギーの導入、カーボンクレジットの導入等を進めていきます。

脱炭素化に向けた中長期目標



* 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 CO₂排出量の推移
(Scope1 + Scope2)



3月31日に終了した会計年度

* ネット排出量

注：1 2022年3月期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せん。
3 Scope3の対象はバンダイ、BANDAI SPIRITS、バンダイナムコエンターテインメント、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。

サプライチェーンCO₂排出量 (Scope3)

(単位：t-CO₂)

		2024年3月期	2025年3月期
Scope3		1,202,209	1,325,924
カテゴリ1	購入した製品・サービス	636,698	677,843
カテゴリ2	資本財	110,312	159,552
カテゴリ3	Scope1、2に含まれない燃料およびエネルギー関連活動	5,490	6,113
カテゴリ4	輸送、配送（上流）	9,174	12,629
カテゴリ5	事業から出る廃棄物	2,931	4,184
カテゴリ6	出張	8,817	9,102
カテゴリ7	雇用者の通勤	837	902
カテゴリ8	リース資産（上流）	対象外	対象外
カテゴリ9	輸送、配送（下流）	2	4
カテゴリ10	販売した製品の加工	対象外	対象外
カテゴリ11	販売した製品の使用	12,284	5,979
カテゴリ12	販売した製品の廃棄	415,664	449,616
カテゴリ13	リース資産（下流）	対象外	対象外
カテゴリ14	フランチャイズ	対象外	対象外
カテゴリ15	投資	対象外	対象外



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)バンダイナムコエクスペリエンス／(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のプラモデル生産新工場のBANDAI HOBBY CENTER PLAMO DESIGN INDUSTRIAL INSTITUTE (BHCPDII) にはソーラーパネルが1,080枚設置され、バンダイホビーセンター本館と合わせて合計1,858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)ハートの本社工場

環境配慮設計の基準を刷新

(株)バンダイナムコエクスペリエンスは2012年から自社製業務用ゲーム機における環境配慮設計に取り組んでおり、2024年11月にその基準を刷新しました。バンダイナムコエクスペリエンスが企画・開発・生産するすべての業務用ゲーム機において、Reduce・Reuse・Recycleのすべての面で環境に配慮することを要件とする設計プロセスに改訂。中でも特に優れた省エネ性能を有する製品を「エコアミューズメントマシン」とし、「エコアミューズメントマシンラベル」を貼り付けることで、サステナブルな機器の証しと位置付けます。2024年12月から全国のゲームセンターで稼働を開始した「クレナグラン」は「エコアミューズメントマシン」第1号となります。

