マテリアリティ

2026年3月期目標と2025年3月期実績

マテリアリティ	重点項目	2026年3月期 目標	2025年3月期 実績	
地球環境との共生	気候変動対策の強化	温室効果ガス排出量の削減 <ul style="list-style-type: none"> Scope1、2 46,500 t-CO₂/2020年3月期比30%減 【中長期目標】 2031年3月期：32,500 t-CO₂/2020年3月期比50%減(前倒し) 2036年3月期：27,000 t-CO₂/2020年3月期比55%減(政府指針を見据えて新設定) 2051年3月期：実質排出量ゼロ Scope3 Scope3対応の推進(算出精度向上およびサプライチェーンでの削減施策検討) 	<ul style="list-style-type: none"> Scope1、2 52,564 t-CO₂/2020年3月期比20.7%* (目標：48,700トン/2020年3月期比26.5%) Scope3 1,325,924 t-CO₂ Scope3対応の継続開示(算出対象：事業統括会社+BANDAI SPIRITS) EU(デジタル事業)におけるScope3算出 * ネット排出量 	
		サーキュラーエコノミーの推進	<ul style="list-style-type: none"> 製品リサイクルの推進 ガンブラリサイクルプロジェクト：37トン(2024年3月期実績40トン) カプセルリサイクルプロジェクト：47トン(2024年3月期実績42トン) カードピロー袋のリサイクル開始 	
	資源・原材料の持続可能な利用	環境配慮商品の拡大	<ul style="list-style-type: none"> 石油由来プラスチックの利用削減 国内アミューズメント施設における景品袋削減：2025年3月期実績66.9トン 自社商品・サービスにおける環境配慮設計の推進 ・製品本体・容器包装：代替プラ、バイオマスインキ、FSC認証用紙などサステナブル素材の使用 ・ぬいぐるみ：開発・生産におけるリサイクル綿の活用 ・エコアミューズメントマシン：従来基準を見直しエコアミューズメントマシンとして刷新。クレナグランが第1号 オフィスにおける事務用品のグリーン購入推進 国内グループ各社2025年3月期実績22% 	<ul style="list-style-type: none"> 石油由来プラスチックの利用削減 再生プラスチックや代替素材の活用 自社商品・サービスにおける環境配慮設計の推進 オフィスにおける事務用品のグリーン購入推進
		廃棄物削減	<ul style="list-style-type: none"> 各拠点における廃棄物のリサイクル推進 ・紙の使用量削減 ・物流拠点におけるストレッチフィルムのリサイクル開始 ・工場にて排出されるプラスチックごみのRPF化：2025年3月期実績105トン 	<ul style="list-style-type: none"> 各拠点における廃棄物のリサイクル推進
適正な商品・サービスの提供	適切な表現にもとづいた商品・サービスの提供	<ul style="list-style-type: none"> 商品・サービスにおける倫理表現の情報共有 ・グループ倫理分科会(年4回)および倫理担当座談会(年2回)の開催 ・ワードチェッカーのシステム構築(2026年3月期より運用開始) AIを活用した倫理診断システムの運用 社員教育の実施 セミナー等の実施 	<ul style="list-style-type: none"> 商品・サービスにおける倫理表現の情報共有 	
	安心・安全なモノづくりへの取り組み	<ul style="list-style-type: none"> 国内外における製品品質の向上 ・玩具における米国、欧州、中国内地品質基準の統一 社員教育の実施 ・AOU青少年アドバイザー資格取得の推進 対象店舗責任者取得率100% 社員啓発活動の推進 セミナー、品質に関する展示会などの実施 	<ul style="list-style-type: none"> 国内外における製品品質の向上 社員教育の実施 	
	顧客満足度の向上	<ul style="list-style-type: none"> 商品・サービスにおける顧客満足度の向上 ・家庭用ゲームおよびアプリゲーム等における問い合わせ指数の向上 ・アミューズメント店舗における顧客満足度(推奨者比率)の向上 第30回SC接客ロールプレイングコンテスト全国大会大賞受賞 	<ul style="list-style-type: none"> 商品・サービスにおける顧客満足度の向上 	
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・技術を利用した社会貢献(地域創生・教育支援を除く)	<ul style="list-style-type: none"> Playing For The Planetに継続参画 バックマンを活用した環境啓発活動 	
	IPの保護	<ul style="list-style-type: none"> 模倣品・違法動画対策実施 ・IPのWW権利化対応 ・模倣品・違法動画への侵害排除対策 ・知的財産に関する外部団体主催セミナー講演等 社員教育の実施 ・e-Learning、セミナー等の実施 	<ul style="list-style-type: none"> 模倣品・違法動画対策実施 社員教育の実施 	

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。

マテリアリティ	重点項目	2026年3月期 目標	2025年3月期 実績	
働きやすい職場環境の実現	育児休暇の取得推進	<ul style="list-style-type: none"> 男性育児休業取得の推進 ・グループ社員向け啓発活動の実施 ・国内グループ男性育児休業取得率：前期比5%向上 	<ul style="list-style-type: none"> 男性育児休業取得の推進 ・グループ社員向け啓発活動の推進 e-Learning、社内報を活用した情報発信 ・国内グループ男性育児休業取得率：84.4%(2024年3月期実績78.5%、2023年3月期実績30.5%)* * 育児目的休暇を含めた割合(2023年3月期のみ育児目的休暇は含まない) 	
		休暇制度の見直し	<ul style="list-style-type: none"> 国内グループ全社へ不妊治療目的含む休暇制度の導入 	
	人材育成	「夢・遊び・感動」を世界に発信できる人材の育成	<ul style="list-style-type: none"> グループ合同プログラムの実施(目標：受講率90%以上) 新入社員研修(BNAP)受講率：97%(対象265名中258名参加) 5年目研修受講率：92%(対象206名中189名参加) 新任マネージャー研修受講率：96%(対象165名中158名参加) アニメーターなどの自社運営による人材育成(作画塾・美術塾) 	<ul style="list-style-type: none"> 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
		障がい者雇用の推進	<ul style="list-style-type: none"> 障がい者雇用率：2.44%(2024年3月期実績2.21%) ・グループ社員向け啓発活動の実施 人事担当者向け勉強会開催、職場実習実施など 	<ul style="list-style-type: none"> 障がい者雇用率：2.5%(法定雇用率)
ダイバーシティ&インクルージョンの推進	多様な背景を持つ従業員が活躍できる風土醸成	<ul style="list-style-type: none"> エンゲージメントサーベイにおけるポジティブ回答率の向上 多様な価値観や考え方を尊重している：72% 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：80% 	<ul style="list-style-type: none"> エンゲージメントサーベイにおけるポジティブ回答率の向上 多様な価値観や考え方を尊重している：70%(2024年3月期実績75%) 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：79%(2024年3月期実績81%) 	
	人権への取り組み	<ul style="list-style-type: none"> 人権を尊重したサプライチェーンの構築 ・「バンダイナムコグループ行動規範」「取引先ガイドライン」の制定・公開 ・コンプライアンスホットライン開設 ・サプライチェーンの調査、把握 ・バンダイ製品を製造する最終梱包工場すべてに対し人権・労働環境に関する監査を実施 ・業務用ゲーム機生産工場における労働環境監査の実施：3件 ・クリエイターの人権対応強化 社員教育の実施 ・e-Learning、セミナー、WEB社内報を使った社内啓発活動の実施 	<ul style="list-style-type: none"> 人権を尊重したサプライチェーンの構築 社員教育の実施 	
サプライチェーンマネジメント(労働)	地域に密着した社会活動の実施	<ul style="list-style-type: none"> アイマス地域創生活動(「でらます」「防災フェス2024」など) アイマスマンホールプロジェクト ガンダムマンホールプロジェクト 自社拠点周辺における清掃活動などのボランティア活動 	<ul style="list-style-type: none"> 地域コミュニティとの連携 	
	子どもたちへの教育支援	<ul style="list-style-type: none"> ガンブラアカデミア：23万人 全国アミューズメント施設における職場体験の受け入れ くまのがっこうによる子どもたちに「しあわせ」を届ける活動「ジャッキーキャラバン」を実施 国内外における玩具寄贈 小学校および保育園を対象にした訪問授業の実施 トーマス・エジソン特別展講演会実施 オセロでUDを学べる小学生向け教材の開発および希望校に無償配布 島根県サノオマジックによる島根県内の小学校に向けた夢授業・バスケットボール寄贈 	<ul style="list-style-type: none"> 次世代に向けた教育支援 	
コミュニティとの共創				