

Fun for All into the Future

## サステナビリティ 笑顔を未来へつなぐ

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。



うくまのがっこう ©BANDAI

### Contents

	<b>地球環境との共生</b> ..... 1		<b>尊重しあえる職場環境の実現</b> ..... 55
	気候変動対策の強化 ..... 7		働きやすい職場環境の実現 ..... 61
	資源・原材料の持続可能な利用 ..... 15		人材育成 ..... 72
	サプライチェーンマネジメント(環境) ..... 23		ダイバーシティ&インクルージョンの推進 ..... 76
			サプライチェーンマネジメント(労働) ..... 79
	<b>適正な商品・サービスの提供</b> ..... 25		<b>コミュニティとの共生</b> ..... 82
	適切な表現にもとづいた商品・サービスの提供 ..... 29		地域コミュニティとの連携 ..... 87
	商品・サービスの安心・安全 ..... 31		次世代に向けた教育支援 ..... 95
	顧客満足の上昇 ..... 38		ファンコミュニティの活性化 ..... 101
	サプライチェーンマネジメント(品質) ..... 41		
	<b>知的財産の適切な活用と保護</b> ..... 45		
	IPの適切な活用／特許の相互活用 ..... 48		
	IPの保護 ..... 50		

# 地球環境との共生



© BN

私たちバンダイナムコグループは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。



©創通・サンライズ

## 関連する主なSDGs



## 重点項目

- 気候変動対策の強化
- 資源・原材料の持続可能な利用
- サプライチェーンマネジメント（環境）

### → 気候変動対策の強化

気候変動による異常気象や災害の多発、また地球環境への影響は、事業はもちろん世界中の社会活動に大きなリスクをもたらします。事業活動に伴うCO<sub>2</sub>排出量を削減し、気候変動へ対応することは企業の責務と考えます。

→ 脱炭素化に向けた取り組み

→ 商品における取り組み

→ コンテンツ制作における取り組み

#### → 気候変動への対応

脱炭素化に向けた方針や体制、目標などを  
TCFDの開示要求に沿ってご紹介

### → 資源・原材料の持続可能な利用

持続可能な循環型社会の実現は企業の責務です。海洋汚染や生態系へ悪影響があるプラスチックごみの発生抑制や原材料の見直し、廃棄物の削減が一層強く求められている現在。バンダイナムコグループは天然資源をはじめとした原材料の使用削減と効率的な利用に加え、廃棄物の発生抑制・削減に取り組めます。

→ 原材料調達における取り組み

→ 廃棄物削減・リサイクルにおける取り組み



## サプライチェーンマネジメント（環境）

環境負荷低減は企業単体の努力で実現することはできません。バンダイナムコグループはサプライチェーン全体で環境問題に取り組み、環境負荷を低減した持続可能なバリューチェーンの実現を目指します。

→ 物流における取り組み

## 主な取り組み



気候変動対策の強化

自社拠点で再生可能エネルギーを積極的に導入



気候変動対策の強化

太陽光発電の導入



気候変動対策の強化

オンプレミス（自社管理）サーバーの完全クラウド化によるCO<sub>2</sub>排出量の削減



気候変動対策の強化

ライブ・イベントにおいても環境に配慮



気候変動対策の強化

BREEAM（建物環境性能評価）認証取得



気候変動対策の強化

中国深センでの植樹活動



気候変動対策の強化

環境配慮設計を推進「サステナブル設計ハンドブック」

CLENA 3



気候変動対策の強化

業務用ゲーム機において「エコアミューズメント製品」を認定



気候変動対策の強化

プラスチック燃焼時のCO<sub>2</sub>を削減



気候変動対策の強化

「アイドルマスターシャイニーカラーズ」×環境省の取り組み



気候変動対策の強化

業界一体となって気候変動に挑む「Playing For The Planet Alliance」に参画



気候変動対策の強化

アニメーション制作において環境負荷を低減



資源・原材料の持続可能な利用

プラスチック代替素材でエコと楽しさをつなぐ



資源・原材料の持続可能な利用

リサイクル素材の積極的な活用



資源・原材料の持続可能な利用

業務用ゲーム機の製造においてグリーン調達を実践



資源・原材料の持続可能な利用

梱包材削減および再資源化の積極的な推進



資源・原材料の持続可能な利用

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



資源・原材料の持続可能な利用

「ガンプラリサイクルプロジェクト」で循環型社会に貢献



資源・原材料の持続可能な利用

ガシャポンカプセルのリサイクルを推進



資源・原材料の持続可能な利用

フードロス削減に向けた取り組み



資源・原材料の持続可能な利用

ライブ会場で古着回収、新たな什器へリサイクル



資源・原材料の持続可能な利用

廃棄部材の分別活動を強化し、リサイクルを推進



資源・原材料の持続可能な利用

廃プラスチックの再資源化への取り組み



サプライチェーンマネジメント (環境)

物流事業においてグリーン経営認証を取得



サプライチェーンマネジメント（環境）

エコドライブを推進



サプライチェーンマネジメント（環境）

低公害車の導入を推進

# 気候変動対策の強化



気候変動による異常気象や災害の多発、また地球環境への影響は、事業はもちろん世界中の社会活動に大きなリスクをもたらします。事業活動に伴うCO<sub>2</sub>排出量を削減し、気候変動へ対応することは企業の責務と考えます。

脱炭素化

商品

コンテンツ制作

## 脱炭素化に向けた取り組み

### 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、バンダイ本社ビル、バンダイナムコアミューズメント本社ビル（住友不動産田町駅前ビル）、バンダイナムコスタジオ本社ビル（澁澤永代ビル）、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など、グループの各拠点で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CO<sub>2</sub>排出量を実質ゼロとしています。この取り組みによるCO<sub>2</sub>排出削減量は年間4,000t-CO<sub>2</sub>以上となっています。



再生可能エネルギーを導入するバンダイナムコ未来研究所

## 太陽光発電の導入

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1,202m<sup>2</sup>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。本設備による年間の電力自給量は約26万kwh<sup>※</sup>となり、この取り組みによるCO<sub>2</sub>排出削減量は年間約130t-CO<sub>2</sub>となる見込みです。



バンダイナムコクラフト  
Kanto-Baseの太陽光発電設備



バンダイホビーセンターの太陽  
光発電設備

このほか、バンダイナムコクラフトのKanto-Baseや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います。

※ JIS8907に基づく太陽電池の発電量計算方法により算出

## オンプレミス（自社管理）サーバーの完全クラウド化によるCO<sub>2</sub>排出量の削減

バンダイナムコエンターテインメントは、電力使用量や廃棄物の削減などを目的に、オンプレミスデータセンターで用いるコンピューティングサービス<sup>※1</sup>を完全クラウド化。大規模な運用でコンピューティング効率を高めました。本施策によるCO<sub>2</sub>削減量は年間約2,400t-CO<sub>2</sub>となっています<sup>※2</sup>。

※1： ストレージ、ネットワーク、データベース、ソフトウェアなどのサービス

※2： 平均利用率を30%と仮定

## ライブ・イベントにおいても環境に配慮

バンドダイナム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ます。また、会場でオリジナルのエコバッグを販売するほか、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。



2022年10月15日（土）、16日（日）  
Re:vale LIVE GATE “Re:lect U”  
武蔵野の森総合スポーツプラザ メインアリーナ

## BREEAM（建物環境性能評価）認証取得

2021年7月に新たに完成したBandai Namco Europe本社ビルにおいては、建築設計時に環境負荷低減を図ることはもちろん、その建物で働く従業員の健康にも配慮した職場空間を提供するなど、各種施策に取り組んでいます。それらの取り組みが評価され、2023年3月、イギリスの建築物環境性能認証制度であるBREEAM認証※「Excellent」ランクを取得しました。

※BREEAM認証：イギリスBRE（Building Research Establishment）が策定し運用する建物の環境性能を評価するシステム“Environmental Assessment Method (EAM)”。「建築物の持続可能性」を評価する1990年に開発された世界で最も歴史の長い建物環境認証制度。



環境性能を高く評価されたBandai Namco Europe本社ビル

## 中国深センでの植樹活動

BANDAI (SHENZHEN) は、環境保護およびCO2削減を目的に、2023年4月、中国深センにて植樹活動を行いました。本活動には従業員とご家族、60家族130人以上が参加し、60本以上の苗を植えました。



130名以上が参加した植樹活動

脱炭素化

商品

コンテンツ制作

# 気候変動対策の強化



気候変動による異常気象や災害の多発、また地球環境への影響は、事業はもちろん世界中の社会活動に大きなリスクをもたらします。事業活動に伴うCO<sub>2</sub>排出量を削減し、気候変動へ対応することは企業の責務と考えます。

脱炭素化

商品

コンテンツ制作

## 商品における取り組み

### 環境配慮設計を推進「サステナブル設計ハンドブック」

玩具ホビー事業において「サステナブル設計ハンドブック」を作成しました。環境配慮設計についてわかりやすく伝えるため、実際の製品事例を掲載しながら、その製品における環境配慮設計の工夫を伝えています。またその工夫がどれだけのCO<sub>2</sub>削減につながったか（自社内調査値）も記載することで、取り組みの効果を見える化しています。このハンドブックを活用しながら、サステナブルな製品創出にこれからも取り組んでいきます。



サステナブル設計ハンドブック

## 業務用ゲーム機において「エコアミューズメント製品」を認定

バンダイナムコアミューズメントは2012年から環境配慮製品「エコアミューズメント」に取り組んでいます。国内で販売する自社製業務用ゲーム機を対象に策定した「エコアミューズメント製品要求事項」のもと、「グリーン調達基準適合」「省電力」「省資源」などの7つの基準に基づく評価において一定基準をクリアした製品を「エコアミューズメント」と認定しています。例えば、最新のクレーンゲーム機「CLEN3」は全国店舗の運営ノウハウをもとに、景品運営やスタッフの負担減に配慮して工夫を凝らしているだけでなく、省電力モードの搭載などにより、初代「クレナフレックス」と比べ、消費電力を約56%削減しています。

なお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全て「エコアミューズメント製品」となっています。



消費電力を大幅に削減したクレーンゲーム機「CLEN3」  
©Bandai Namco Amusement Inc.



## プラスチック燃焼時のCO<sub>2</sub>を削減

メガハウスでは、プラスチックの燃焼時に発生するCO<sub>2</sub>を削減するため、2023年3月から、一部商品のパッケージにおいてgreen nanoの導入を開始しました。green nanoとは、プラスチック成形時にわずかな量の炭化促進剤を添加するだけで、最終焼却処分時に発生するCO<sub>2</sub>を大幅に削減することができる技術です。これにより、燃焼時のCO<sub>2</sub>排出量を約40%削減させることが可能となります。



green nanoを導入した商品パッケージ

脱炭素化

商品

コンテンツ制作

# 気候変動対策の強化



気候変動による異常気象や災害の多発、また地球環境への影響は、事業はもちろん世界中の社会活動に大きなリスクをもたらします。事業活動に伴うCO<sub>2</sub>排出量を削減し、気候変動へ対応することは企業の責務と考えます。

脱炭素化

商品

コンテンツ制作

## コンテンツ制作における取り組み

### 「アイドルマスターシャイニーカラーズ」× 環境省の取り組み

2023年4月から8月にかけて『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。

動画はこちらからご覧ください。

→ [「プラスチック削減・リサイクル促進」の啓蒙動画（外部サイト）](#) 



## 業界一体となって気候変動に挑む「Playing For The Planet Alliance」に参画

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。2022年度は前年度に引き続き、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。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」を実施したほか、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。

なおBandai Namco Entertainment America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<sup>※</sup>」を受賞しています。

※ 「Green Game Jam」の参加企業のなかでも、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送られる賞。



PAC-MAN™& ©Bandai Namco Entertainment Inc.

## アニメーション制作において環境負荷を低減

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ーレス化を推進しています（大阪スタジオ、福島スタジオ）。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。



脱炭素化

商品

コンテンツ制作

## 資源・原材料の持続可能な利用

持続可能な循環型社会の実現は企業の責務です。海洋汚染や生態系へ悪影響があるプラスチックごみの発生抑制や原材料の見直し、廃棄物の削減が一層強く求められている現在。バンダイナムコグループは天然資源をはじめとした原材料の使用削減と効率的な利用に加え、廃棄物の発生抑制・削減に取り組みます。

原材料調達

廃棄物削減・リサイクル

### 原材料調達における取り組み

#### プラスチック代替素材でエコと楽しさをつなぐ

BANDAI SPIRITSでは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、プラモデル商品の一部、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。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・卵殻プラスチックや、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、ファンの皆さまに楽しみながら環境配慮の取り組みに触れていただけるような商品開発を行っています。



卵殻プラスチックを素材の一部に使用したプラモデル  
©創通・サンライズ  
©BANDAI SPIRITS



石灰石を主原料とする新素材を使用したプラモデル

## リサイクル素材の積極的な活用

メガハウスでは、リサイクル素材で作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作られています。

またサンスター文具では、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。

今後も、バンダイナムコグループは、リサイクル素材を活用した商品開発に取り組んでいきます。



リサイクル素材のルービックキューブエコ  
RUBIK'S TM & © 2023 Spin Master Toys UK Limited, used under license. All rights reserved.



再生樹脂を利用したクリアファイル  
© Disney. Based on the "Winnie the Pooh" works by A.A.Milne and E.H.Shepard.

## 業務用ゲーム機の製造においてグリーン調達を実践

バンダイナムコアミューズメント（旧バンダイナムコゲームスAM事業部）は2005年、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させました。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様から、国内外の法規制に対応し、環境負荷にも配慮した部品・材料・半製品・製品・販促品・包装材等を積極的に購入。環境負荷の低減につなげています。



環境負荷の少ない材料で作られた業務用ゲーム機（製品名：ミニクレ）。  
工具なしでのパーツの取り外しを可能とし、リサイクルしやすくしているほか、照明はLEDのみを使用するなど環境に配慮した設計となっている

## 梱包材削減および再資源化の積極的な推進

バンダイナムコグループは、商品・サービスの販売時に用いられる梱包材や容器の削減や再資源化に取り組んでおり、梱包材の素材をリサイクルしやすいものに切り替えています（プラスチック製から段ボール製に変更）。

また玩具菓子を企画・販売するハートでは、2022年度に商品設計の仕様変更を行い、バレンタイン・ホワイトデーなどのギフト商品においてグラシンカップの使用量を約755万枚削減。本施策により、焼却時に生じるCO<sub>2</sub>を2021年度比で約1.4トン削減しました。

### 商品の仕様変更によるCO<sub>2</sub>排出量削減



原材料調達

廃棄物削減・リサイクル

## 資源・原材料の持続可能な利用

持続可能な循環型社会の実現は企業の責務です。海洋汚染や生態系へ悪影響があるプラスチックごみの発生抑制や原材料の見直し、廃棄物の削減が一層強く求められている現在。バンダイナムコグループは天然資源をはじめとした原材料の使用削減と効率的な利用に加え、廃棄物の発生抑制・削減に取り組みます。

原材料調達

廃棄物削減・リサイクル

### 廃棄物削減・リサイクルにおける取り組み

#### 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なか、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。2023年11月現在、172の企業と19の団体が加盟しています。

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図るとともに、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。

## 「ガンプラリサイクルプロジェクト」で循環型社会に貢献

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）の共同企画として、「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。本プロジェクトでは、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ることで、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ています。

集まったランナーは、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。

2022年度における回収実績は約21トンとなりました。



©創通・サンライズ

## 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、バンダイ、バンダイナムコエンターテインメントおよびバンダイロジバル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（2022年度回収実績：約30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よう工夫しています。

一方、バンダイは石油由来のプラスチック使用量削減を目的に、2021年からガシャポンのカプセルへのリサイクル材の導入を開始しました。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。

2022年には、紙を主原料とする「マブカプセル」のテスト導入も開始しました。今後も研究を進め、石油由来プラスチックのさらなる削減に取り組んでいきます。



素材の半分に紙パウダーを使用した「マブカプセル」

## フードロス削減に向けた取り組み

バンダイでは、社会的課題であるフードロス削減に向けた対応の一環として、主力菓子商品である「釣りグミ」「トレーグミシリーズ」「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、年間10.5トンのフードロス削減を実現しました。



フードロス削減を実現した「釣りグミシリーズ」「キャラパキ発掘恐竜チョコ」  
©BANDAI

## ライブ会場で古着回収、新たな什器へリサイクル

2023年3月に開催した「THE IDOLM@STER SHINY COLORS 5thLIVE If I wings.」の会場では、来場者から不要衣類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。

なお回収した衣類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。



ライブ会場に設置した古着回収ボックス



回収した衣類を再利用したパネル

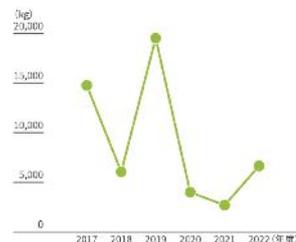
## 廃棄部材の分別活動を強化し、リサイクルを推進

業務用ゲーム機を取り扱うバンダイナムコテクニカでは、限りある資源を未来につなぐため、2010年からリサイクルの取り組みを推進しています。メンテナンス等の作業の過程で排出された金属類、基板類、配線、HDDなどの分別を徹底し、2022年度は約6.6トンの素材や部材をリサイクルしました。



分別によりリサイクルされる基板類

### 廃棄部材のリサイクル量推移



## 廃プラスチックの再資源化への取り組み

アートプレストでは、2017年から、工場で排出されるプラスチックの再資源化に取り組んでいます。工場の生産ラインで発生する包装パッケージの廃材などを、提携するRPF※（廃棄物固形燃料）生産工場へ委託しています。

RPFは、マテリアルリサイクルが困難な古紙および廃プラスチック類を主原料とした高カロリー固形燃料で、石炭を燃焼した場合に比べ、同じ熱量を得るのに温室効果ガス（CO<sub>2</sub>）排出量を3分の1削減する効果があります。廃プラスチック類のRPF化は、エネルギーリカバリー手法としてプラスチック新法では再資源化などに規定されており、アートプレストでは、2022年度、約71トンの廃プラスチック類をRPFとして再資源化しました。

※ Refuse derived paper and plastics densified Fuel（廃棄物固形燃料）。石炭やコークス、重油等の化石燃料の代替燃料として、大手製紙会社（発電・製造プロセス）、石灰会社・バイオマス発電所（助燃利用）などで高効率熱利用される。



RPFとして再資源化を進める廃プラスチック類  
※写真協力：(株)エコ・マイニング

原材料調達

廃棄物削減・リサイクル

## サプライチェーンマネジメント（環境）



環境負荷低減は企業単体の努力で実現することはできません。バンダイナムコグループはサプライチェーン全体で環境問題に取り組み、環境負荷を低減した持続可能なバリューチェーンの実現を目指します。

### 物流における取り組み

#### 物流事業においてグリーン経営認証を取得

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の導入などに取り組むとともに、安全と環境に配慮した運転（エコドライブ）を実施しています。

あわせて、環境負荷の少ない事業運営を実施している運送事業者が取得できる「グリーン経営認証」を取得しています。グリーン経営認証は全国の車両配置拠点で取得しており、10年以上の継続で取得できる「ゴールド認証」を保有する営業所も順調に増えています。



10年以上の継続で取得できる  
「ゴールド認証」

## エコドライブを推進

ロジパルエクスプレスでは、安全と環境に配慮した「エコドライブ」を徹底しています。独自の環境マニュアルを整備し、車種ごとの徹底した燃費管理、CARディーラーとタイアップして行うエコドライブ教育などに取り組んでいます。

あわせて、公益財団法人交通エコロジー・モビリティ財団が主催するエコドライブ活動コンクールに毎年参加しており、2018年には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。



エコドライブ教育として講習会を開催

## 低公害車の導入を推進

バンダイロジパルおよびロジパルエクスプレスでは、低公害と安全性を兼ね備えた車両の導入を推進しています。

2023年度から社用車にEV車両を導入しており、2024年度にはトラックでもEV車両を配置予定です。また、社内で使用するエコドライブ推進ステッカーについて、よりメッセージ性を高めるため、グループのキャラクター「くまのがっこう」に一新しました。



新たに配置するEVトラック



エコドライブ推進ステッカー

## 適正な商品・サービスの提供



© BN

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。



PAC-MAN™ & ©Bandai Namco Entertainment Inc.

### 関連する主なSDGs



### 重点項目

- 適切な表現にもとづいた商品・サービスの提供
- 商品・サービスの安心・安全
- 顧客満足度の向上
- サプライチェーンマネジメント（品質）

## 重点項目と主要施策

### → 適切な表現にもとづいた商品・サービスの提供

私たちバンダイナムコグループが提供する商品・サービスにおいて、誤認や誤解のおそれのない正確で分かりやすい表現を心がけるとともに、多様な商品・サービスを扱う企業グループとして責任ある適切な表現に取り組みます。

→ 倫理・表現に関する取り組み

## → 商品・サービスの安心・安全

安心・安全を第一に、誰もが楽しめる高品質で安全、安心な商品やサービスを提供する。バンダイナムコグループは世界中の人々に満足いただける商品・サービスの提供を企業の責務と捉え、検証と改善に取り組み続けます。

→ 商品・サービスにおける取り組み      → 施設・ライブにおける取り組み

→ ユニバーサルデザインに向けた取り組み

## → 顧客満足の上

お客さまの声はより良い商品・サービスの提供に欠かせない重要なものです。バンダイナムコグループはお客さまとのコミュニケーションを通じて、一層の品質向上に取り組みます。

→ 顧客満足向上への取り組み

## → サプライチェーンマネジメント（品質）

高品質で安全、安心な商品・サービスの提供には、サプライヤーと一体となった取り組みが欠かせません。バンダイナムコグループはサプライヤーの皆様と連携、より良い商品・サービスをお客さまへお届けします。

→ サプライヤーとの取り組み      → 物流における取り組み

## 主な取り組み



適切な表現にもとづいた商品・サービスの提供

倫理・表現に関する情報をグループ内で集積・共有



適切な表現にもとづいた商品・サービスの提供

表現に関する社内研修を実施



商品・サービスの安心・安全

独自の品質基準に基づく品質保証を実施



商品・サービスの安心・安全

業務用アミューズメント筐体の安全を検証



商品・サービスの安心・安全

品質・安全意識の向上に向けた取り組みを推進



商品・サービスの安心・安全

アミューズメント施設の安全点検などを定期的実施



商品・サービスの安心・安全

ライブ・イベントの運営においても安全に配慮



商品・サービスの安心・安全

映像パッケージにおいてバリアフリー音声ガイドなどを活用



商品・サービスの安心・安全

ユニバーサルデザインを考慮した商品開発



商品・サービスの安心・安全

アクセシビリティに配慮したゲーム開発への取り組み



顧客満足の向上

未成年者向け・保護者向け「オンラインゲームあんしんガイド」



顧客満足の向上

HDI格付けベンチマークで最高評価「三つ星」獲得



顧客満足の向上

「お客さま相談センター」でお客さまの声を集約



サプライチェーンマネジメント (品質)

サプライヤーの生産工程において品質管理を徹底



サプライチェーンマネジメント (品質)

サプライヤーとの情報共有の機会を設定



サプライチェーンマネジメント (品質)

ドライバーへの安全運転教育を徹底



サプライチェーンマネジメント (品質)

輸送・配送に関する外部認証などを取得

# 適切な表現にもとづいた 商品・サービスの提供

私たちバンダイナムコグループが提供する商品・サービスにおいて、誤認や誤解のおそれのない正確でわかりやすい表現を心がけるとともに、多様な商品・サービスを扱う企業グループとして責任ある適切な表現に取り組めます。

## 倫理・表現に関する取り組み

### 倫理・表現に関する情報をグループ内で集積・共有

バンダイナムコグループは、若者の健全な成長を阻害しないため、またあらゆるステークホルダーへの感情配慮の視点から、倫理表現におけるグループ共通の認識として「バンダイナムコグループ倫理表現方針」を策定しています。

また2018年度から、グループサステナビリティ部会の直下に「グループ倫理分科会」を設置しています。本分科会は事業統括会社の担当で構成され、倫理表現に関する最新情報の収集のほか、グループの倫理表現に関する案件の検討・提案する役割を担っています。

このほかにも、表現の倫理に関する最新情報の共有を目的に、国内グループ各社担当者が参加する倫理担当座談会を定期的開催、グループ各社間の情報共有に努めるなど、グループ一丸となって取り組んでいます。



グループ倫理分科会の様子（オンライン、リアルにて開催）

## 表現に関する社内研修を実施

バンダイナムコグループ各社で、提供する商品・サービスについて、その表現が適切か否かを発売前にチェックしています。

社内での確認にとどまらず、特定分野においては外部専門家と連携するなど、チェック体制を強化しています。また、社員に向けた各種勉強会の開催や従業員向けメールマガジンの配信などを通じて、倫理観の醸成にも積極的に取り組んでいます。

近年では、SNSにおける炎上の性質や種類別の適切な対応方法など、最新のネットリテラシーを学ぶことを目的としたセミナーも各社で開催しており、あらゆる情報発信に際し、責任ある表現を選択できるよう努めています。



BANDAI SPIRITSにおける倫理勉強会の様子

# 商品・サービスの安心・安全

安心・安全を第一に、誰もが楽しめる高品質で安全、安心な商品やサービスを提供する。バンダイナムコグループは世界中の人々に満足いただける商品・サービスの提供を企業の責務と捉え、検証と改善に取り組み続けます。

商品・サービス

施設・ライブ

ユニバーサルデザイン

## 商品・サービスにおける取り組み

### 独自の品質基準に基づく品質保証を実施

バンダイでは取り扱う商品の特性や幅広いお客さまのニーズを考慮し、さまざまな品質基準のもとで設計や素材選定を行っています。品質基準としては（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り立っており、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。

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。



玩具の安全性検証



BANDAI SPIRITS品質基準書

## FOCUS

### 経済産業省「製品安全対策優良企業表彰」において「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」の第2回（2008年度）、第6回（2012年度）、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<sup>※</sup>」に認定されています。



またバンダイナムコエンターテインメント（旧バンダイナムコゲームズ）も第8回において「大企業 製造事業者・輸入事業者部門 優良賞」を受賞しています。

※ 製品安全対策ゴールド企業：「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。

### 業務用アミューズメント筐体の安全を検証

アミューズメント施設を運営するバンダイナムコアミューズメントでは、お客さまにゲームを安心して安全に楽しんでいただくために、運用面も含めたさまざまな観点から業務用アミューズメント筐体の安全性を検証しています。製品開発・改善にあたっては、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も考慮。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）を実施しています。2022年度は、新製品を中心に28件のセーフティーレビューを行いました。



安全性検証（セーフティーレビュー）

## 品質・安全意識の向上に向けた取り組みを推進

製品・サービス品質を維持向上するためには、社員一人ひとりが品質・安全への意識を高めるとともに、モノづくりの正しい知識・ノウハウを持ち、自主的に品質向上に取り組んでいく環境づくりが重要です。

バンダイナムコグループエンターテインメントユニットでは、本ユニットに属するデジタル事業・Toyホビー事業が合同で、「プロダクトセーフティフォーラム 製品安全と品質を考える展示会」を開催。玩具などのフィジカル製品、またゲームなどのデジタル製品における品質管理の取り組みを展示しました。本展示会は、デジタルとフィジカルの融合が求められる昨今の状況を踏まえて、エンターテインメントユニット内の知見を共有し、さらなる品質向上、商品開発に役立てることを目的としたものです。近年では新型コロナウイルス感染拡大の影響を加味し、また、より多くの方へ事例を共有することを目的に、VR会場を実施するとともに、展示内容も品質向上を含むサステナブル活動全般に拡大しています。

またBANDAI SPIRITSでは、社員とお取引先様を対象とする「Product Quality Messe」を開催しています。お客様からいただいた生の声や不具合品の現物展示、生産現場での取り組みから品質向上に役立つヒントまで、さまざまな情報を伝達し、お取引先様と一体となって品質向上に向けた取り組みを推進しています。



プロダクトセーフティフォーラムのVR会場



展示パネル例



Product Quality Messeの様子



商品・サービス

施設・ライブ

ユニバーサルデザイン

## 商品・サービスの安心・安全

安心・安全を第一に、誰もが楽しめる高品質で安全、安心な商品やサービスを提供する。バンダイナムコグループは世界中の人々に満足いただける商品・サービスの提供を企業の責務と捉え、検証と改善に取り組み続けます。

商品・サービス

施設・ライブ

ユニバーサルデザイン

### 施設・ライブにおける取り組み

#### アミューズメント施設の安全点検などを定期的に実施

バンダイナムコアミューズメントでは、運営するすべてのアミューズメント施設において、建築、電気、消防、また筐体（製品）に関する安全点検（注意点検・自主点検）を定期的に実施しています。

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。そこで、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態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努めています。こうした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。



安全点検

## ライブ・イベントの運営においても安全に配慮

バンダイナムコミュージックライブでは、ライブ・イベントにおいて、来場するお客さまに安心して楽しみいただけるよう、安全に配慮した運営に努めています。

事故の未然防止を図るとともに、地震など非常の事態が発生した際にも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・対応方法を詳細に記載するとともに、事前のスタッフミーティングにて関係者に周知徹底しています。

このほか、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や顔認証システムへの移行を推進しています。



顔認証システムの様子

商品・サービス

施設・ライブ

ユニバーサルデザイン

## 商品・サービスの安心・安全

安心・安全を第一に、誰もが楽しめる高品質で安全、安心な商品やサービスを提供する。バンダイナムコグループは世界中の人々に満足いただける商品・サービスの提供を企業の責務と捉え、検証と改善に取り組み続けます。

商品・サービス

施設・ライブ

ユニバーサルデザイン

### ユニバーサルデザインに向けた取り組み

#### 映像パッケージにおいてバリアフリー音声ガイドなどを活用

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」を導入したり、字幕を表示する取り組みを行っています。



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 ものけニンジャ珍風伝」  
© 白井儀人／双葉社・シンエイ・テレビ朝日・ADK 2022

## ユニバーサルデザインを考慮した商品開発

メガハウスでは誰もが楽しめる商品開発、ユニバーサルデザインの推進に積極的に取り組んでいます。

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おり、「日本おもちゃ大賞2021」共遊玩具部門にて大賞を受賞しました。なおルービックキューブがハンガリー出身のルービック氏の発明商品であるご縁から、駐日ハンガリー大使館との交流も行っています。



一体オセロ  
TM&©Othello,Co. and  
MegaHouse



ルービックキューブユニバーサルデザイン  
RUBIK'S TM & © 2023 Spin Master Toys UK Limited, used under license. All rights reserved.

## アクセシビリティに配慮したゲーム開発への取り組み

バンダイナムコエンターテインメントは、誰もが楽しめるゲーム開発を目指し、アクセシビリティの確保に対応した機能のゲーム実装に取り組んでいます。

一例として、特定の色が見えづらいという色覚多様性者にも問題なくゲームをプレイいただけるよう、開発時に色覚特性シミュレーターを活用。このほか、ゲーム内の明るさを調整できる機能の実装やゲーム内音声の字幕対応などを通じて、より多くの方が利用しやすいゲーム開発を推進しています。また、こうした機能の推奨実装方法をまとめた社内向けのガイドライン作成も進めています。

### アクセシビリティに対応した機能の実装実例



『SCARLET NEXUS』  
・初回起動時オプション設定機能  
・ゲーム難易度設定機能  
・ゲーム内音声の字幕対応  
・カスタム音量調整機能  
・キーアサイン変更機能



『Tales of ARISE』  
・初回起動時オプション設定機能  
・ゲーム難易度設定機能  
・ゲーム内音声の字幕対応  
・カスタム音量調整機能  
・キーアサイン変更機能

商品・サービス

施設・ライブ

ユニバーサルデザイン

## 顧客満足の上



お客さまの声はより良い商品・サービスの提供に欠かせない重要なものです。バンダイナムコグループはお客さまとのコミュニケーションを通じて、一層の品質向上に取り組みます。

### 顧客満足向上への取り組み

#### 未成年者向け・保護者向け「オンラインゲームあんしんガイド」

小中学生など未成年者のユーザーも増えているオンラインゲーム。それに比例してご家庭でのトラブルも発生しやすくなっており、特に課金に関連する問い合わせが増加しています。

そこで、ユーザーの皆さんに安心して遊んでいただけるよう、2022年12月にバンダイナムコエンターテインメントの公式サイト、2023年1月にバンダイナムコオンラインの公式サイト内にて、未成年者と保護者に向けた「オンラインゲームあんしんガイド」ページを公開しました。未成年者向けには読みやすいよう漫画を取り入れるなどの工夫しており、各ゲーム内でも紹介するなどして、幅広いユーザーの皆さんにご覧いただいています。



#### バンダイナムコエンターテインメント オンラインゲームあんしんガイド

→ [未成年者向け](#)  → [保護者向け](#) 

#### バンダイナムコオンライン オンラインゲームあんしんガイド

→ [未成年者向け](#)  → [保護者向け](#) 

## HDI格付けベンチマークで最高評価「三つ星」獲得

バンダイナムコオンラインは、HDI-Japan が主催する「2022年HDI格付けベンチマーク※」の「問合せ窓口格付け」部門において、最高評価である「三つ星」を獲得しました。HDI格付けベンチマークは、HDIの国際標準に基づいて設定された評価基準に沿って、企業の問い合わせ窓口のパフォーマンス、クオリティとWebサポートについて審査員が顧客の視点で評価し、三つ星～星なしの4段階で格付けするものです。今回の評価は、顧客の状況や言葉にしていけない心理的ニーズを汲み取って積極的にアドバイスするなど、バンダイナムコオンラインの顧客と一体となったサポートを評価してのものとなります。



バンダイナムコオンラインでは、お客さまやファンの声を確認するために、定期的にアンケート調査を実施しています。その結果をもとに、サービスの改善や新しい取り組みの導入を行っています。また、SNSやメールなどの各種問い合わせ窓口には、迅速かつ丁寧に対応するために、専門のカスタマーサポートチームを配置しています。さらに、お客さまやファンとのコミュニケーションを活発化させるために、イベントやキャンペーンを定期的を開催しています。

これらの取り組みを通じて、より多くのお客さまやファンとのかかわりを深め、より良いサービスを提供していくことを目指しています。

HDIの詳細はこちらをご覧ください。

→ [HDI-Japan公式サイト（外部サイト）](#) 

※ HDIはITサポートサービスにおける世界最大のメンバーシップ団体であり、世界初の国際認定資格制度を築きあげました。1989年に米国に設立され、「卓越したカスタマエクスペリエンスでビジネスを成功させる」ことをビジョンとしています。世界で50,000を超える会員を有し、米経済誌フォーチュン・世界企業上位の多数が加盟し、世界中に100の支部/地区会を有しています。HDI格付けベンチマークは、HDIの日本拠点である HDI-Japanが主催する、サポートサービスを評価するプログラムです。

## 「お客さま相談センター」でお客さまの声を集約

バンダイにおいてお客さまとのコミュニケーションに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。

当センターに寄せられるお客さまの声は月間約1万件にのぼります。その一つひとつに真摯に対応することはもちろん、個人情報を除くすべての内容をデータベースに蓄積し、社内にフィードバックしています。この内容を商品開発に反映し、さらなる商品品質向上に活かすことにより顧客満足の上につなげています。



# サプライチェーンマネジメント（品質）

高品質で安全、安心な商品・サービスの提供には、サプライヤーと一体となった取り組みが欠かせません。バンダイナムコグループはサプライヤーの皆様と連携、より良い商品・サービスをお客さまへお届けします。

サプライヤーとともに

物流において

## サプライヤーとの取り組み

### サプライヤーの生産工程において品質管理を徹底

バンダイナムコグループでは、各国の法令を遵守するとともに、独自の基準を設けるなど、サプライチェーン管理の強化に取り組んでいます。

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、現地サプライヤーの品質管理・品質検査や各種安全性の確認などの業務を担っています。品質保証活動の充実に向けた情報収集・現場への共有を行い、生産品質課題の共有化を図るとともに、サプライヤーの検査体制の強化や社員教育を推進しています。

また、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を対象として、製造工程への立ち会い検査を実施しています。また、ライブ・イベント会場にて販売するグッズの製造工場に対しても、自社基準を記載した工場監査チェックリストに基づき、ヒアリング調査や工場環境視察を行っています。

このほか、（株）アートプレストでは、委託先での生産工程における製品の品質の維持、不良品の発生防止を目的



生産現場における製品の品質管理

に、品質管理体系を共有。食品包装業務についてはフロー図を用いて共有しています。このほかにも定期的に工場確認を実施するなど、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。

## サプライヤーとの情報共有の機会を設定

バンダイではサプライヤーの皆様との定期的なコミュニケーションの場として「サプライヤーカンファレンス」を開催。情報共有や優良サプライヤーの表彰などを行っています。一例として、国内外の玩具関連の法改正に伴う安全基準の変更や、バンダイが独自に定める品質基準についての情報を共有する「協力メーカー様品質勉強会」を毎年実施しています。

サプライヤーとともに

物流において

# サプライチェーンマネジメント（品質）

高品質で安全、安心な商品・サービスの提供には、サプライヤーと一体となった取り組みが欠かせません。バンダイナムコグループはサプライヤーの皆様と連携、より良い商品・サービスをお客さまへお届けします。

サプライヤーとともに

物流において

## 物流における取り組み

### ドライバーへの安全運転教育を徹底

ロジパルエクスプレスでは、ドライバーを対象に運行管理者研修、各種安全運転研修など各種の研修を実施するほか、年1回のドライバーコンテストを開催し、優秀なドライバーを表彰することで、モチベーションの向上と安全運転への意識向上を徹底しています。

また、新規採用したドライバーの教育においてドライバーインストラクター（添乗教育指導員）制度を導入し、ドライバーインストラクターによる見極め検定などを実施しています。このとき指導を行うドライバーインストラクターについても、社内のカリキュラムにもとづき育成しています。



安全運転教育の様子

## 輸送・配送に関する外部認証などを取得

ロジパルエクスプレスでは、輸配送業務の安全性向上に向けた取り組みの一環として、（公社）全日本トラック協会の貨物自動車運送事業安全性評価事業（Gマーク）制度を活用しています。この制度は、トラック運送事業者を対象に、交通安全などへの事業所単位での取り組みを評価、一定の基準をクリアした事業所を「安全性優良事業所」として認定するもので、申請資格要件を満たしている全営業所（20拠点）が本認定を取得しています。

このほか、バンダイロジパルでは、通関業務について「AEO認定通関業者<sup>※</sup>」の資格を取得するほか、品質マネジメントシステムの国際規格である「ISO9001（ロジパルエクスプレス含む）」、個人情報保護に関する規格である「プライバシーマーク」など、各種公的認証を取得しています。

このように外部の認証・認定を積極的に活用することで、必要な体制整備などをスムーズに行い、業務品質の向上につなげています。

※ 貨物のセキュリティー管理とコンプライアンス（法令遵守）の体制が整備されたものとして、あらかじめ税関長の認定を受けた通関業者。バンダイロジパルは国内で6社目の認定。

Gマークは  
安全に優れた  
運送事業所の  
証しです



サプライヤーとともに

物流において

# 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。



PAC-MAN™& ©Bandai Namco Entertainment Inc.

## 関連する主なSDGs



## 重点項目

- IPの適切な活用／特許の相互活用
- IPの保護

### → IPの適切な活用／特許の相互活用

バンダイナムコグループの持つIPを通じて、世界中のファンに楽しんでいただけるよう、知的財産の適切な活用やバンダイナムコが持つ特許の相互利用に取り組んでいます。

→ IPを活用した社会貢献

### → IPの保護

バンダイナムコグループでは、お客さまに安心・安全な商品・サービスをお届けし、その世界観を守るため、社外のパートナーと緊密に連携して知的財産権侵害対策に取り組んでいます。

→ IP保護に向けた取り組み      → 模倣品・海賊版への対策

# 主な取り組み



IPの適切な活用／特許の相互活用

IP軸戦略の進化に向けた取り組み



GUNDAM  
OPEN  
INNOVATION

IPの適切な活用／特許の相互活用

IPを活用した取り組みを推進  
「ガンダムオープンイノベーション」



IPの適切な活用／特許の相互活用

ゲームを活用した社会課題解決  
について研究



IPの保護

既存IPの保護・活用



IPの保護

知的財産に関する社内啓発活動



IPの保護

模倣品への対策を徹底



IPの保護

行政と連携した模倣品撲滅に向けた取り組み



IPの保護

海賊版撲滅に向けた啓発活動に  
参画



IPの保護

国際知的財産保護フォーラムと  
連携した知財啓発活動

A photograph showing a business meeting in a modern office. A woman in a light blue top is looking at a laptop, while a man in a dark suit is pointing at the screen. There are glasses of water and papers on the table.

## IPの適切な活用／特許の相互活用

バンダイナムコグループの持つIPを通じて、世界中のファンに楽しんでいただけるよう、知的財産の適切な活用やバンダイナムコが持つ特許の相互利用に取り組んでいます。

### IPを活用した社会貢献

#### IP軸戦略の進化に向けた取り組み

バンダイナムコグループは、グループの強みであるIP軸戦略を核とし、世界中のファンとより深く、広く、複雑につながるための新たな取り組みや、IP軸戦略の進化、世界の各地域でALL BANDAI NAMCOで一体となり事業構築に取り組むことを通じて、持続的な成長を目指します。

ファンに寄り添う新しい仕組みとしてIPごとのメタバース開発やIP創出のための戦略投資も行います。商品・サービス発の創出に加え、グループ横断の取り組みによる創出、バンダイナムココンテンツファンドによる創出、外部パートナーとの取り組みによる創出などあらゆる方向からIP創出に取り組むなど、今中期計画の3年間で400億円の戦略投資を行い、IP軸戦略の進化を目指します。

## IPを活用した取り組みを推進「ガンダムオープンイノベーション」

バンダイナムコグループは、人口問題・地球環境問題の解決に向けた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年度から実施しています。



GUNDAM  
OPEN  
INNOVATION

プロジェクト名の由来である「機動戦士ガンダム」シリーズは、人類が宇宙に移住した架空の時代である「宇宙世紀」を舞台としています。作中では人口の爆発的な増加、悪化する地球環境など、現代社会にも通じるさまざまな社会課題が提示されてきました。そして、ガンダムの持つ壮大な世界観には、これらの課題の解消にもつながるような、まだ見ぬ新しい技術や可能性がつまっています。そこでバンダイナムコは、「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、本気でその実現に挑むというプロジェクトを立ち上げました。

プロジェクトでは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を幅広く募集し、ワクワクするような未来の実現にともに取り組んでいます。

詳細はこちらをご覧ください。

→ [ガンダムオープンイノベーション公式サイト](#) 

## ゲームを活用した社会課題解決について研究

バンダイナムコエンターテインメントおよびバンダイナムコスタジオにおいては、2020年から3年間にわたり、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（SSPIP））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」に取り組みました。アクセシビリティの向上やポリティカルコレクトネスへの配慮、ダイバーシティ&インクルージョンの推奨などの実践的な研究に取り組み、シンポジウムの開催や書籍出版など広く社会へ情報を発信しました。



# IPの保護

バンダイナムコグループでは、お客さまに安心・安全な商品・サービスをお届けし、その世界観を守るため、社外のパートナーと緊密に連携して知的財産権侵害対策に取り組んでいます。

IPに関する権利保全

IP侵害への対策

## IP保護に向けた取り組み

### 既存IPの保護・活用

バンダイナムコグループの経営資源であるIPの権利を保護することは事業戦略上重要となります。

バンダイナムコフィルムワークスにおいては、サンライズブランドの既存IPについて、旧作に関する権利などの再確認を行うとともに、ガンダムシリーズのライセンス強化に伴う権利保全の体制づくりに取り組んでいます。

特にサンライズブランド作品であり、周年を迎える「装甲騎兵ボトムズ」「聖戦士ダンバイン」「カウボーイビバップ」においてはサンライズアニバーサリーツアーズを2023年秋に開催。ファンの皆さんに楽しんでいただいた旧作においても、再びその世界観を楽しむことができるような取り組みを進めています。



## 知的財産に関する社内啓発活動

バンダイナムコグループでは、各社の新入社員や管理職向け研修、事業部門別研修などにおいて、特許・商標セミナーや著作権セミナーなど、知的財産の適切な活用に関するセミナーを開催しているほか、e-Learningを活用した全従業員向けのコンプライアンス研修を実施するなど、社内の啓発活動に取り組んでいます。

IPに関する権利保全

IP侵害への対策

# IPの保護

バンダイナムコグループでは、お客さまに安心・安全な商品・サービスをお届けし、その世界観を守るため、社外のパートナーと緊密に連携して知的財産権侵害対策に取り組んでいます。

IPに関する権利保全

IP侵害への対策

## 模倣品・海賊版への対策

### 模倣品への対策を徹底

バンダイナムコグループは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、さまざまな施策に取り組んでいます。

BANDAI SPIRITSでは、模倣品対策の一環として大人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）。

※ 2023年5月以降順次、新仕様のシールデザインに変更



「TAMASHII NATIONS」の商品に貼付している特殊仕様シール  
※画像はイメージです

## 行政と連携した模倣品撲滅に向けた取り組み

模倣品撲滅に向けては、自社のみならず社外パートナーや行政とも緊密に連携をとりながら取り組みを推進しています。

バンダイ、BANDAI SPIRITSにおいては模倣品の早期発見、流入防止ならびに排除を目的に、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実施しています。その一例として、2023年3月には、中国・寧波において、模倣品が製造されるタイミングに合わせて摘発を実行。5種・約8,600個の模倣品在庫と金型の押収に成功し、さらに工場経営者ら3名も逮捕されました。

今後も行政との連携を強め、模倣品撲滅に向けた取り組みを進めていきます。

### 模倣品撲滅のプロセス

- 01 情報収集 ECサイト、SNS、消費者からの通報、実地調査など、さまざまなルートから模倣品を調査
- 02 対策協議 ビジネスへの影響度や著作権元様の意向など、総合的に考慮し、対策方法を決定
- 03 対策実行 工場摘発、ECサイトへの出品削除の申立、警告状の送付、民事訴訟など、さまざまな手段を実施



中国における模倣品摘発の様子

## 海賊版撲滅に向けた啓発活動に参画

バンダイナムコグループは、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）に参画しています。

本プロジェクトにおける啓発活動の一環として、2021年から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しています。この動画は全国の劇場で上映されました。



## 国際知的財産保護フォーラムと連携した知財啓発活動

2023年6月、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す。

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し、IIPPFメンバーであるバンダイ知財担当者も登壇しました。

このようにバンダイナムコグループでは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、IIPPFをはじめとした各国の権利者団体・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。



Z世代向けの知財啓発イベント  
©創通・サンライズ

IPに関する権利保全

IP侵害への対策

# 尊重しあえる 職場環境の実現



© BN

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。



たまごっち ©BANDAI

## 関連する主なSDGs



## 重点項目

- 働きやすい職場環境の実現
- 人材育成
- ダイバーシティ&インクルージョンの推進
- サプライチェーンマネジメント（労働）

## 重点項目と主要施策

### → 働きやすい職場環境の実現

バンダイナムコグループは、『誰もが各自のライフステージに合わせ、やりがいを持って働き続けることができる』企業を目指し、従業員が健康で安心して働くことができる職場環境づくりに取り組んでいます。

→ 社内制度・インフラの整備

→ 社員とその家族へのサポート

→ 社員の健康維持・増進のために



## 人材育成

バンダイナムコグループ各社が、それぞれの事業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。

→ [教育研修](#)



## ダイバーシティ&インクルージョンの推進

バンダイナムコグループは、さまざまな才能、個性、価値観を持つ企業や社員が生き生きと活躍することができる「同魂異才」の集団でありたいと考え、働く社員の多様性を尊重するとともに、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、人種、宗教や性的指向などにこだわらない採用・登用を行っているとともに、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制度や環境整備に取り組んでいます。

→ [ダイバーシティ&インクルージョンへの取り組み](#)



## サプライチェーンマネジメント（労働）

サプライチェーンにおける労働環境の改善は、雇用の定着や商品・サービス品質の向上を促し、お客さまをはじめとしたあらゆるステークホルダーを笑顔にすることにつながります。バンダイナムコグループは、グループのサプライチェーン全体で、人権の保護と労働環境の向上に取り組んでいきます。

→ [サプライチェーンの労働環境に関する取り組み](#)

## → 人権への取り組み

「人権方針」の策定をはじめとする  
人権尊重への取り組みをご紹介します



## 主な取り組み

**BANDAI NAMCO**  
Fun for All into the Future

働きやすい職場環境の実現

社内制度・サポート体制を拡充



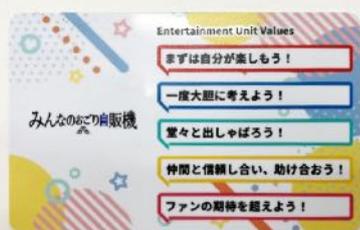
働きやすい職場環境の実現

グループ共有サテライトオフィ  
ス「YU-PORT」を活用

**BANDAI NAMCO**  
Fun for All into the Future

働きやすい職場環境の実現

クリエイターの職場環境改善に  
向けた取り組み



働きやすい職場環境の実現

社員同士のコミュニケーション  
の活性化に向けた取り組み



働きやすい職場環境の実現

部署横断の取り組み「UNITE  
プロジェクト」を推進



働きやすい職場環境の実現

物流業務の働きやすさを評価す  
る公的認証を取得



働きやすい職場環境の実現

エンゲージメントサーベイの実施



働きやすい職場環境の実現

社員と家族をさまざまな角度から支える制度を充実



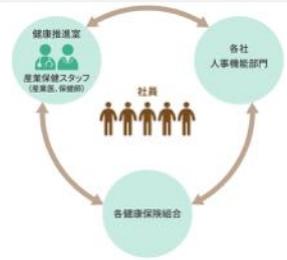
働きやすい職場環境の実現

従業員のエンゲージメント向上に向けたファミリーイベントの開催



働きやすい職場環境の実現

グループ社内表彰制度「BANDAI NAMCOアワード」



働きやすい職場環境の実現

バンダイナムコグループにおける社員の健康管理



働きやすい職場環境の実現

社員の健康保持・増進に関する指標



働きやすい職場環境の実現

社員に寄り添ったメンタルヘルス対応



働きやすい職場環境の実現

感染症の拡大予防に向けた取り組み



働きやすい職場環境の実現

エンタメ要素を取り入れた健康施策の実施



人材育成

ALL BANDAI NAMCOの意識醸成に向けてグループ合同研修を実施



人材育成

グループ各社で事業特性に応じた教育研修を実施



人材育成

社員のキャリアプラン構築を支援



人材育成

作画塾・美術塾でクリエイターを育成



人材育成

アルバイトやパートナー社員の能力向上・登用に注力



人材育成

「モノづくり」のスキルアップに向けた取り組み



ダイバーシティ&インクルージョンの推進

多様な人材が活躍できるための取り組み



ダイバーシティ&インクルージョンの推進

障がいに対する理解向上の取り組み



ダイバーシティ&インクルージョンの推進

アビリンピックに参加



ダイバーシティ&インクルージョンの推進

障がい者の積極的雇用

**BANDAI NAMCO**  
Fun for All into the Future

サプライチェーンマネジメント（労働）

人権デューデリジェンスの実施



サプライチェーンマネジメント（労働）

行動規範などに基づくサプライヤー監査を実施



サプライチェーンマネジメント（労働）

「バンダイサプライヤーアワード」でサプライヤーを表彰



サプライチェーンマネジメント（労働）

人権意識向上に向けた取り組み



## 働きやすい職場環境の実現

バンダイナムコグループは、『誰もが各自のライフステージに合わせ、やりがいを持って働き続けることができる』企業を目指し、従業員が健康で安心して働くことができる職場環境づくりに取り組んでいます。

社内制度・インフラ

社員と家族のために

健康経営

### 社内制度・インフラの整備

#### 社内制度・サポート体制を拡充

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。さまざまな家庭事情を抱える社員が働きやすい環境を整えるための規程をはじめ、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あわせて各種制度を準備。また定期健康診断やストレスチェックを実施するほか、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、社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図っています。

なお、バンダイナムコエンターテインメント、バンダイ、バンダイナムコミュージックは、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、バンダイナムコエンターテインメント、バンダイ、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。

## グループ共有サテライトオフィス「YU-PORT」を活用

バンダイナムコグループでは、各拠点のオフィスの一部を、グループ社員が自由に使えるサテライトオフィスとして開放しています。これによりグループ会社間における交流を活発化し、連携を強化することを目指しています。



## クリエイターの職場環境改善に向けた取り組み

エンターテインメントを生み出すクリエイターの職場環境の改善は、バンダイナムコグループにとっても重要な課題です。

バンダイナムコフィルムワークスでは、クリエイターの職場環境改善を目的として安全安心労働対策プロジェクトを設立。クリエイターが作業をする制作ブースの深夜消灯時間やメール・SNS等での連絡可能時間帯、会議時間や残業時間の上限などについて、具体的な数値を設定して働き方改革を促進しています。

また本社オフィス（荻窪）に加えて、バンダイナムコ未来研究所（芝）やバンダイナムコミュージックライブ（恵比寿）、アクタス（三鷹）などバンダイナムコグループ各社の拠点内にサテライトオフィスを設置。さらには外部サテライトオフィスなども活用し、外出先や自宅近郊からでも勤務可能とすることで、クリエイターが働きやすい、柔軟で生産性の高い勤務環境を整備しています。

## 社員同士のコミュニケーションの活性化に向けた取り組み

働き方の多様化やテレワークの普及により、対面でのコミュニケーション機会が減少しています。その中でバンダイナムコグループ各社は、社員のエンゲージメント向上に向けて、コミュニケーションの活性化に積極的に取り組んでいます。

バンダイナムコエンターテインメントは、社員間のコミュニケーション活性化を目的に「みんなのおごり自販機」の取り組みを開始しました。「みんなのおごり自販機」とは二人の社員が専用カードを同時に自販機にタッチさせることで、それぞれ無料のドリンクがもらえる特別な自販機であり、社員同士が声をかけるきっかけになってほしいという想いから始まった取り組みです。このほかにも、社員が集まり、交流できるコミュニケーションイベント「つながロビー」を定期開催するなど、さまざまな施策を通じて社員同士の交流を促進しています。



みんなのおごり自販機



専用カード

## 部署横断の取り組み「UNITE プロジェクト」を推進

バンダイナムコエンターテインメントは、ユニット内に多彩な人材がいる環境を活かし、互いの強みを伸ばして新しいことに挑戦していく風土を醸成するために、部署横断的にさまざまな取り組みを扱う「UNITE プロジェクト」をスタートしました。

一例として、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。有志の社員が現在抱えている社内外の課題（育児課題、働き方、価値提供、人事制度など）を洗い出し、会社に提言しました。このほか、交流会の開催や社員自身が記者となってレポートする社内報、社員や経営層の人となりを知るための動画制作などを行っています。それぞれの活動がもたらした組織の変化をアンケート調査やeNPS指標を使って評価し、改善につなげています。



## 物流業務の働きやすさを評価する公的認証を取得

ロジパルエクスプレスでは、従業員が安心して働ける職場環境の構築を通じて、安全・安心を第一にしたサービスを提供することを目指しています。その一環として、24営業所で国土交通省「運転者職場環境良好度認証制度（働きやすい職場認証制度）」の二つ星を取得しました。

働きやすい職場認証制度とは、2020年に、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り組みの一環として創設されたものです。職場環境改善に向けた各事業者の取り組みを「見える化」することで、求職者のイメージ刷新を図り、国土交通省、厚生労働省が連携して、求職者の運転者への就職を促進することを目的としています。

これからも今度も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取り組んでいきます。

制度の詳細はこちらをご覧ください。

→ [働きやすい職場認証制度（外部サイト）](#) 



## エンゲージメントサーベイの実施

国内外グループ全社で、2022年度からエンゲージメントサーベイを実施し、組織の課題を可視化しています。この結果に基づいてさまざまな取り組みを実施しており、一例として男性育休のさらなる取得推進に向けた取り組みや、職場環境の改善などにも取り組んでいます。

今後もグループ全体で社員のエンゲージメント向上に取り組み、多様で個性溢れる人材がいきいきと働き活躍できる環境づくりを推進しています。

社内制度・インフラ

社員と家族のために

健康経営

# 働きやすい職場環境の実現

バンダイナムコグループは、『誰もが各自のライフステージに合わせ、やりがいを持って働き続けることができる』企業を目指し、従業員が健康で安心して働くことができる職場環境づくりに取り組んでいます。

社内制度・インフラ

社員と家族のために

健康経営

## 社員とその家族へのサポート

### 社員と家族をさまざまな角度から支える制度を充実

バンダイナムコグループでは働きやすい環境づくりに向けて、社員とその家族をさまざまな角度からサポートする制度の充実に取り組んでいます。

#### 制度の一例

名称	制度概要
フレックスタイム制度	<ul style="list-style-type: none"><li>● 所定労働時間を1日ではなく月単位で定める</li></ul>
アニバーサリー制度	<ul style="list-style-type: none"><li>● 社員の誕生日に、社長や上司のメッセージを添えたギフトをプレゼント</li></ul>
結婚休暇	<ul style="list-style-type: none"><li>● 社員の結婚の際に特別休暇（有給）を付与</li></ul>
配偶者出産休暇	<ul style="list-style-type: none"><li>● 配偶者の出産時に5日間の特別有給休暇を取得可能</li></ul>
出産・子育て支援金の支給など	<ul style="list-style-type: none"><li>● 第一子、第二子の誕生時に、それぞれお祝い金を支給</li><li>● 第三子以降の誕生時に、子ども1人当たり300万円支給<sup>※</sup></li></ul> <p><sup>※</sup> 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</p>

育児休業	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 満2歳に達する誕生日の前日まで取得可能</li> </ul>
育児援助措置	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 小学校6年生修了までの子ども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</li> </ul>
就学金祝い制度	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 社員の子どもが保育園・幼稚園・小学校・中学校・高校に入園または入学する際にお祝い金を支給</li> </ul>
ライフサポート休暇	<ul style="list-style-type: none"> <li>● さまざま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</li> <li>● 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</li> </ul> <p>事由例</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>①子どもの不登校</li> <li>②不妊治療</li> <li>③家族（2親等以内）の看護および介護</li> <li>④疾病での通院</li> </ol>
パートナーシップ制度	<ul style="list-style-type: none"> <li>● パートナーシップ関係において、社内規定に定める休暇、福利厚生等の会社が認めたものに関し、法律上の婚姻に準ずるものとして取り扱う</li> </ul>

注) 制度の詳細や導入状況は各社で異なります。

## 従業員のエンゲージメント向上に向けたファミリーイベントの開催

バンダイナムコグループ各社では、従業員同士や、日頃から従業員を応援し支えているご家族との交流を図るファミリーイベントを実施しています。

バンダイナムコグループにおいて、「“いいもの”をつくり続ける」ことをミッションとしIP創出の強化を目指すIPプロデュースユニットでは、2022年度にユニット横断イベントとして「秋の文化祭」を開催。新型コロナウイルスの感染拡大防止を考慮してオンライン開催とする一方、社員の家族を本社社屋に招待し、少人数制の職場見学ツアーも同時開催しました。当日は、アニメーション制作の一工程であるトレス作業の体験など、自社IPやアニメーション制作について楽しく学べる催しを通じて、家族や同僚間のコミュニケーションを深めました。



アニメーション制作のトレス作業体験



社員の家族を招待した職場見学ツアー

## グループ社内表彰制度「BANDAI NAMCOアワード」

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。

バンダイナムコグループでは毎年、「BANDAI NAMCOアワード」と題して、その年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配慮などが重要なポイントとなっています。



社内制度・インフラ

社員と家族のために

健康経営

## 働きやすい職場環境の実現

バンダイナムコグループは、『誰もが各自のライフステージに合わせ、やりがいを持って働き続けることができる』企業を目指し、従業員が健康で安心して働くことができる職場環境づくりに取り組んでいます。

社内制度・インフラ

社員と家族のために

健康経営

### 社員の健康維持・増進のために

#### バンダイナムコグループにおける社員の健康管理

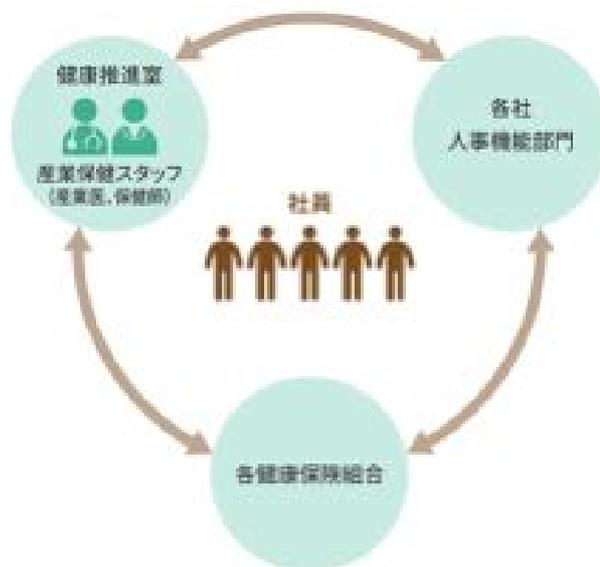
バンダイナムコグループは、「夢・遊び・感動」でつなげる未来を世界中のすべての人とともに創りつづけることを目指しています。そのためには、グループで働く社員一人ひとりが、みずからの持つ「力」を100%発揮しつづけることが必要と考えています。

「『社員が健康で働くことができる』ことは、社員個人と会社の双方にとり、基本的なことであり、また、重要な財産である」という考えに基づいて、健康管理の基本方針を次の通り掲げています。

- **自律的健康管理の推進**  
会社は、自分の健康管理を自分自身で行うことができる社員を育成・支援します。
- **就業環境の整備**  
会社は、社員が働きやすい環境の整備を行います。

また、社員の「自律的健康管理」のサポートを目的に、産業保健スタッフ（産業医・保健師）が常勤する「健康推進室」と、各社の人事機能部門や各健康保険組合が連携し、社員の健康管理に努めています。

#### 自律的健康管理をサポートする体制



## 健康推進室の主な業務

- 定期健診の受診勧奨と事後フォロー
- ストレスチェックの実施と事後フォロー
- 長時間労働者との面談の実施
- メンタルヘルスケア、療養者対応
- 衛生管理対応
- 健康増進施策（各社のニーズに合わせた健康施策の実施、予防接種など）

## 社員の健康保持・増進に関する指標

バンダイナムコグループでは、社員の健康保持・増進に向けて、各種の取り組み項目を設定しています。グループ各社はその達成状況を確認しながら、必要に応じて追加の施策などを実施しています。

なかでもストレスチェックは、労働安全衛生法改正前の2008年から実施しており、すべてのグループ社員に対して受検を推奨しています。チェック結果はメンタル不調の一次予防などに活用しています。2022年の受検率は97.9%と、グループ全体で高い受検率を維持しています。

2020年以降の新型コロナウイルス感染拡大に伴って、バンダイナムコグループでも在宅勤務の導入などを実施しており、社員の働き方が急速に変化しています。ストレスチェックは、こうした変化が社員のメンタルヘルスに与える影響を確認することにも役立っています。

詳細はこちらをご覧ください。

→ [バンダイナムコグループ人事関連データ](#)

## 社員の健康保持・増進に関する指標（2022年度実績）



【対象会社】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

## 社員に寄り添ったメンタルヘルス対応

バンダイナムコグループは健康推進室を起点に、社員のメンタルヘルスケアを行う体制を充実させています。また、ストレスチェックなどを通して、不調の早期発見・早期予防に取り組んでいます。

### 健康推進室を中心としたメンタルヘルス不調者の復職支援

健康推進室が中心となって、メンタルヘルス不調者の復職支援を行っています。グループ主要会社にも健康推進室の拠点があり、産業保健師が常駐して、日々の健康相談に対応しています。

働き方の多様化（在宅勤務の導入など）に対応するため、健康相談は対面面談に限定せず、メールや電話による相談窓口を整え、テレビ会議によるオンライン面談も実施しています。

これらの対応にあたっては、社員が悩みや不安を安心して話せるよう、プライバシーの保護を徹底しています。

### ストレスチェックの集計結果（集団分析）を活用した職場改善活動

社員の状況の可視化を目的に、ストレスチェック結果を部門、チーム、年代、役職別などの項目別に集計、分析しています。結果は各部署にフィードバックしています。これに加えて、特にストレス値の高い部署に対しては、健康推進室スタッフ・保健師が個々の社員からヒアリングを行ったうえで、所属部署長との話し合いの場を設けて課題の共有や改善策の検討を行っています。

### メンタルヘルス対応における職場復帰フロー例



注）バンダイナムコビジネスアーク 人事部 健康推進室での受託会社における基本フローとなっており、会社によって復職支援の内容は異なる場合があります。

## 感染症の拡大予防に向けた取り組み

バンダイナムコグループでは毎年、季節性インフルエンザの流行期前に、社内予防接種を実施しています。2022年度は首都圏の5拠点で、約2,300人が接種しました。就業時間内に社内でスムーズに接種できること、加入している健康保険の補助金を活用でき費用が安価であることなどから、本制度は社員からも好評を博しています。こうした取り組みを通じて、社員の健康を維持することはもちろん、安心して働ける環境を整えています。

また、2021年度には新型コロナウイルスの感染拡大を受けた厚生労働省の要請にいち早く対応し、グループ全体でワクチンの職域接種を実施しました。取り組みは2022年度も継続しており、社員のみならずその家族、取引先の接種希望者にまで対象を広げています。今後も、感染症の拡大予防に積極的に取り組んでいきます。



予防接種の様子

## エンタメ要素を取り入れた健康施策の実施

バンダイナムコスタジオでは、新型コロナウイルスの感染拡大などを受けて、テレワークメインの働き方にシフトした従業員への運動機会を提供しています。

社内有志メンバーと健康推進室でプロジェクトを立ち上げ、ウォーキングイベントを企画・運営しています。チームまたは個人での参加が可能で、チーム対抗戦では役員チームも参戦。優勝チームには豪華賞品が進呈されます。また個人戦では成績優秀者に社内若手クリエイター描きおろしのオリジナルデザインギフト券を配付するなど、従業員が楽しんで参加でき、バンダイナムコスタジオらしいイベントとなるような工夫を凝らしています。こうした話題性・エンタメ性のあるイベントの実施を通じて、従業員の健康づくりを支援していきます。

社内制度・インフラ

社員と家族のために

健康経営

# 人材育成

バンダイナムコグループ各社が、それぞれの事業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。

## 教育研修

### ALL BANDAI NAMCOの意識醸成に向けてグループ合同研修を実施

バンダイナムコグループにおいては、「パーパス」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。

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するとともに、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を行っており、二軸で取り組んでいます。その他にも事業やユニット、地域をまたぐ人事異動やコミュニケーションの創出機会を設けており、グループが展開する各事業に対する従業員の理解を深めることを通じて、グループの核となる人材の育成に取り組んでいます。

#### グループ合同研修

種別	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1) 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。

注2) 2022年度については新型コロナウイルス感染症（COVID-19）の影響を受け1年目研修を実施していません。

## グループ各社で事業特性に応じた教育研修を実施

バンダイナムコグループ各社で、個々の事業特性に合わせた教育研修を行っています。

### バンダイナムコエンターテインメント

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、特定のスキルやスタンスを身につけてほしい社員を対象とする「選抜型研修」、個々のニーズに対応した「自由選択型研修」を実施しています。

### バンダイ

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「バンダイアドベンチャープログラム」を実施。社員の語学力アップを応援する「早朝英語活動（通称エイカツ）」なども実施しています。

### バンダイナムコフィルムワークス

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。

### バンダイナムココアミュージメント

主体的なキャリア志向の醸成を図るプログラムや、自身の強みを知るためのアセスメントを含め、年齢層やライフステージに応じたプログラムと、ジョブや職種の人材要件に沿ったプログラムを用意。この両輪で多彩な人材の活躍を促進しています。



バンダイでの社員研修（アドベンチャープログラム）

## 社員のキャリアプラン構築を支援

バンダイナムコグループでは、社員一人ひとりのキャリアの自律を支援し、将来の夢や目標のプランニングを促すことを目的に、毎年キャリアプランの記入と上司面談、グループ横断での異動希望申告の機会を設けています。また商品やサービス、IP創出にかかるアイデアなどを公募する各種ビジネスコンテストを実施。社員が自身の適性やモチベーションを意識する機会をつくり、キャリアプランを描きやすくなるようサポートしています。

## 作画塾・美術塾でクリエイターを育成

バンダイナムコフィルムワークスが運営する「サンライズ作画塾」「サンライズ美術塾」は、次世代のクリエイター育成を目指しています。奨励金を支給することで、塾生がよりクリエイティブな活動に集中できるよう後押しをしながら、現役で活躍する講師陣の指導のもと、基礎から実践までのさまざまな技術を学んでもらっています。卒塾した人材は、バンダイナムコフィルムワークスの即戦力として活躍しています。



作画塾



美術塾

## アルバイトやパートナー社員の能力向上・登用に注力

全国でアミューズメント施設を運営し、リアルな体験としての「遊び」をお届けしているバンダイナムコアミューズメントでは、施設の運営を支えるアルバイトやパートナー社員の能力向上や積極的な登用に注力しています。

アルバイトやパートナー社員が仕事を魅力的だと感じ、イキイキと活躍できる環境づくりを目的に、「キャリアチャレンジ制度」を導入しています。役割ごとに等級を設け、定期的な評価を通じてランクアップを目指せる仕組みです。なかでも上位の等級として認められるためには全社統一試験に合格する必要があり、会社としてこの試験へのチャレンジを促すだけでなく、合格支援サポートを行うことで、職務内容を超えた能力向上の機会としています。

さらに、「店舗プロフェッショナル正社員」の社員区分を導入。これは、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活躍する社員です。この店舗プロフェッショナル正社員への登用を積極的に行うことで、アルバイト・パートナー社員のキャリアアップの機会としています。

## 「モノづくり」のスキルアップに向けた取り組み

バンダイナムコクラフトはモノづくりを行う技術会社として、社員一人ひとりのスキルアップ、「モノづくり」がわかる人材に成長することを目的に、2021年度より「モノづくり道場」を開講しました。「企画開発」「金型」「成形」「塗装組立」「品質保証」など、さまざまなテーマについて社内外講師による勉強会を行っており、2023年3月までに、延べ900名を超える社員が参加しています。

2022年度はこれに加えて、アイデア創出の楽しさやモノづくりの面白さを知るきっかけとなつてほしいと、「モノづくりアイデアコンテスト」を開催。生産効率化や新素材、新技術をテーマにした本コンテストには多くの社員が参加し、たくさんのアイデアが寄せられました。なお大賞に輝いたアイデアについては、実現に向けてプロジェクトが進行中です。



モノづくり道場での勉強会



モノづくりアイデアコンテストのポスター

# ダイバーシティ&インクルージョンの推進

バンダイナムコグループは、さまざまな才能、個性、価値観を持つ企業や社員が生き生きと活躍することができる「同魂異才」の集団でありたいと考え、働く社員の多様性を尊重するとともに、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、人種、宗教や性的指向などにこだわらない採用・登用を行っているとともに、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制度や環境整備に取り組んでいます。

## ダイバーシティ&インクルージョンへの取り組み

### 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個性・才能を重視しており、各社の事業の特性を踏まえながら、職場における人材の多様化と活躍推進を図っています。

なかでも女性活躍の推進については、実力と経験に基づく公正な評価を実施しており、性別を問わず活躍できる環境を整えてきました。この成果が表れ、女性正社員数の増加に応じて女性管理職が増え続けています。

また国内全社において、パートナーシップ制度規定を導入し、公的書類の提出によりこれまで同性婚に限られていた慶弔見舞金や特別休暇、介護休業等の対象としているほか、e-Learningやセミナーで理解促進を図り、さらに性的マイノリティに対するハラスメントやアウティングについて禁止する文言を各社規定に定めています。

男女平等、ジェンダーフリーに関する社内啓発活動にも積極的に取り組んでいます。バンダイナムコヨーロッパでは2023年4月、「男女共同参画」に対する従業員の意識を高めることを目的に、リヨンオフィスにおいてさまざまなワー



「男女共同参画」の意識を高める社内イベント（バンダイナムコヨーロッパ）

クショップやアクティビティを盛り込んだ社内イベントを実施、100名以上の従業員が参加しました。

このほか、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。

## 障がいに対する理解向上の取り組み

バンダイナムコグループでは、ダイバーシティ&インクルージョンに関する社内啓発活動の一環として、各種セミナーの開催やe-Learningなど適宜実施。従業員に対する啓発活動に取り組んでいるほか、特例子会社であるバンダイナムコウィルでは、2022年グループ社員向けサイト「ゆになび」を開設。従業員に障がいについて正しく理解してもらうことを目的として、さまざまな情報を発信しています。

障がいを正しく知るサイト  
ゆになび uni-navi



## アビリンピックに参加

バンダイナムコグループの特例子会社であるバンダイナムコウィルでは、障がいのある方が日々の業務で培った技能を競う「アビリンピック※」に毎年参加しています。

2022年11月には、幕張メッセで開催された全国アビリンピックに、地方大会を勝ち抜いた2名のバンダイナムコウィルスタッフが参加しました。製品パッキングの種目にて東京都代表として出場した大下一太郎さんが、昨年の銅賞に引き続き、銀賞を受賞しました。

大会の詳細はこちらをご覧ください。

→ [アビリンピック公式サイト（外部サイト）](#) 

※ 障がいのある方々が日頃職場などで培った技能を競う大会



全国アビリンピックで銀賞を受賞したバンダイナムコウィルのスタッフ

## 障がい者の積極的雇用

バンダイナムコクラフトでは2016年から地域の養護学校と連携し、職場体験を通じて社会で働くイメージの一助になればとインターンシップを受け入れるとともに、障がい者の積極的な雇用に取り組んでいます。

聴覚障がい者の受け入れにあたっては、コミュニケーション手段の一つとして、配属部署および管理部の社員を対象に手話教育を実施。また指文字や手話に関する簡単な説明を工場内各所に掲示するなど、従業員同士のコミュニケーションの円滑化に取り組んでいます。



職場体験の様子



工場に掲示した手話の説明ポスター



## サプライチェーンマネジメント（労働）

サプライチェーンにおける労働環境の改善は、雇用の定着や商品・サービス品質の向上を促し、お客さまをはじめとしたあらゆるステークホルダーを笑顔にすることにつながります。バンダイナムコグループは、グループのサプライチェーン全体で、人権・労働環境の向上に取り組んでいます。

### サプライチェーンの労働環境に関する取り組み

#### 人権デューディリジェンスの実施

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、お取引先様など、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、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、今後は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、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年度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、当社グループの事業のなかでは、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しました。

## 行動規範などに基づくサプライヤー監査を実施

バンダイナムコグループ各社では、製造などを委託するサプライヤーについて適宜監査やヒヤリングを実施し、労働環境などに不適切な点がないかを確認するとともに、必要に応じて改善指導などを行っています。

トイホビー事業の事業統括会社であるバンダイおよび主要会社であるBANDAI SPIRITS（ともに当社の完全子会社）では、日本国内向け製品を生産するすべての海外最終梱包工場（2022年度は約270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)」を実施するか、もしくはSMETA（Sedex Members Ethical Trade Audit）やICTI（国際玩具産業協議会）などの第三者CoC規格における「CoC（Code of Conduct）」の項目に基づいて監査を実施しています。

BFAでは、「強制労働」「児童労働」「労働時間」「賃金及び手当」「懲罰」「差別」などに関する基準の遵守を宣言した「バンダイCoC宣言」を基本方針とし、独自の「BFAマニュアル」に基づいて監査を行います。BANDAI SPIRITSにおいては、BFAまたは第三者規格に基づく認定取得のない工場に対し、独自の「BANDAI SPIRITS最低要求監査書」を基準とした監査を実施し、人権に関する要求事項について確認しています。

また、欧米向け主要製品の生産管理を行うBANDAI (SHENZHEN)では、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 Toy Program」に基づく認証を受けた工場と取引を行っています（2021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）。さらに、取引先との情報共有などを行うサプライヤーカンファレンスを開催し、強制労働の防止や現代奴隷の撲滅などを含めた法令遵守や労働環境向上などにも努めています。

アミューズメント事業の事業統括会社であるバンダイナムコアミューズメント（当社の完全子会社）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」「賃金及び手当」「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ヤリングを行います。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（2022年度は既存の取引工場に対し2件の監査を実施）。



中国生産工場でのBFAの様子

## 「バンダイサプライヤーアワード」でサプライヤーを表彰

バンダイでは世界で対応を求められる人権・労働関連の基準や、生産環境についての情報共有を行う「サプライヤーカンファレンス」を毎年実施しており、サプライヤーに向けて積極的に情報を発信・共有をするとともに、バンダイが設ける評価指標を高いレベルでクリア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。表彰されたサプライヤーには、他のサプライヤーを対象として講演を行っていただくなど、現場での取り組みノウハウを共有しています。このような取り組みを通じ、お取引先様に法令遵守や労働環境への対応を促し、一体となって進めています。

→ [サプライヤーカンファレンスの詳細はこちら](#)



## 人権意識向上に向けた取り組み

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が重要と考え、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しています。また従業員に対しても、サステナビリティ、ワークライフバランス、LGBTや障がいなどをテーマにしたセミナーやe-Learningを行い、従業員の人権意識向上やグループにおけるサステナビリティ文化の醸成に取り組んでいます。



経営層を対象にした人権に関する勉強会

# コミュニティとの共生



© BN

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。



たまごっち ©BANDAI

## 関連する主なSDGs



## 重点項目

- 地域コミュニティとの連携
- 次世代に向けた教育支援
- ファンコミュニティの活性化

## 重点項目と主要施策

### → 地域コミュニティとの連携

バンダイナムコグループは地域社会の一員として、地域に密着した社会活動に取り組むとともに、IPを活用し、地域経済の活性化にも取り組み続けます。

→ 地域活性化への貢献      → 被災地への支援



## 次世代に向けた教育支援

未来を担う子どもたちはかけがえのない宝物です。バンダイナムコグループは教育・スポーツなどを通じた次世代育成活動に注力するほか、子どもの福祉・健康を支援する活動などにも取り組んでいます。

→ [子どもたちへの教育支援](#)



## ファンコミュニティの活性化

バンダイナムコグループの持つIPを活用することで、今まで届きにくかった情報が、世界中のファンの皆さんに届いていく。バンダイナムコグループは、サステナブルな未来を実現するために、IPのチカラを存分に活用していきます。

→ [文化・情報発信への取り組み](#)

→ [芸術・スポーツへの取り組み](#)

## 主な取り組み



地域コミュニティとの連携

IPのチカラで地域活性化！



地域コミュニティとの連携

アニメの舞台となった地域の活性化を支援



地域コミュニティとの連携

地域活性化とアニメ文化の発展に貢献



地域コミュニティとの連携

ガンダムデザインのマンホールを全国に！ガンダムマンホールプロジェクト



地域コミュニティとの連携

アジアの玄関口福岡に実物大v(ニュー)ガンダムを展示



地域コミュニティとの連携

音楽を通じたチャリティ活動の推進



地域コミュニティとの連携

バンダイ本社周辺に地域の方が楽しめる空間を創出



地域コミュニティとの連携

中国・上海でコミュニティイベントを開催



地域コミュニティとの連携

業界団体による地域振興イベントに協力



地域コミュニティとの連携

交通安全への貢献



地域コミュニティとの連携

農福連携による雇用創出・価値提供に注力



地域コミュニティとの連携

おもちゃを通じて子どもたちの心のケアを支援



地域コミュニティとの連携

外部の子ども支援団体と協力して支援活動を展開



次世代に向けた教育支援

IPを活用した教育支援「ガンダムエデュケーションナルプログラム」



次世代に向けた教育支援

企業訪問学習に協力



次世代に向けた教育支援

宇宙開発フォーラムを応援



次世代に向けた教育支援

プロスポーツ選手による訪問授業で子どもたちの夢を応援



次世代に向けた教育支援

ゲームや施設を活用した体験学習の機会提供

当店は、青少年の健全な育成を推進しています。

**JAIA**

青少年アドバイザー  
在籍店舗

次世代に向けた教育支援

地域の青少年の健全育成に協力



次世代に向けた教育支援

日本各地の幼稚園・保育園を訪問「ジャッキーキャラバン」



次世代に向けた教育支援

貧困に悩む子どもたちに玩具を寄贈



次世代に向けた教育支援

アメリカの子どもたちの健康・福祉を支援



次世代に向けた教育支援

「こどもエコクラブ」との連携で環境学習を支援



ファンコミュニティの活性化

「おもちゃのまちバンダイミュージアム」で文化や歴史を発信



ファンコミュニティの活性化

「バンダイこどもアンケート」で子どもたちの状況を調査



ファンコミュニティの活性化

中国における無形文化遺産の伝承を支援



ファンコミュニティの活性化

IPを活用してチャリティイベントを支援



ファンコミュニティの活性化

北米の地元球団とスポンサーシップ契約を締結



ファンコミュニティの活性化

プロサッカークラブ・愛媛FCとのスポンサー契約を締結



ファンコミュニティの活性化

「Sport in Lifeプロジェクト」に参画

## 地域コミュニティとの連携

バンダイナムコグループは地域社会の一員として、地域に密着した社会活動に取り組むとともに、IPを活用し、地域経済の活性化にも取り組み続けます。

地域活性化

被災地支援

### 地域活性化への貢献

#### IPのチカラで地域活性化！

バンダイナムコグループではIPを活用した地域活性化を積極的に推進しています。

『アイドルマスター シンデレラガールズ』の陶芸好きアイドル・藤原肇が備前焼の魅力や情報を発信する「備前焼小町」として、宇宙をテーマにまちづくりに取り組む神奈川県相模原市の魅力を、『アイドルマスター ミリオンライブ!』の太陽・月・星にちなんだ3つのユニットがPR活動を実施。このようなIPを活用した地域活性化に取り組んでいます。



THE IDOLM@STER™& ©Bandai Namco Entertainment Inc.

## アニメの舞台となった地域の活性化を支援

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!!」ロケ地を楽しく巡るモデルコースを掲載しています。また、鉄道やバスなど公共交通機関のラッピング車両企画、さらには市内の観光地を巡ってご当地スタンプを集める「まちあるきスタンプ」などにも協力し、地域の方々とともに沼津市の観光産業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

## 地域活性化とアニメ文化の発展に貢献

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、「アニメのまち杉並」としての地域活性・アニメ文化の発展に貢献しています。

杉並区が製作するアニメ作品のキャラクターフラッグに画像を提供し、JR中央本線・東京メトロ丸ノ内線「荻窪駅」周辺に展示するほか、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。このモニュメントは、地域の火災予防運動などの啓発にも活用されています。

また、2022年度に開催された「すぎなみフェスタ」では、バンダイナムコフィルムワークスやSUNRISE BEYONDが「パラパラマンガ教室」を実施するなど、杉並区内で開催される各種イベントにも積極的に参加しています。



© 創通・サンライズ

## ガンダムデザインのマンホールを全国に！ガンダムマンホールプロジェクト

バンダイナムコフィルムワークスでは2021年8月から、全国の自治体と協力し、「ガンダムマンホールプロジェクト」をスタートしました。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」を全国のさまざまな場所へ設置するものです。地方自治体と協力し、国内の活性化を図るとともに、世代を超えたガンダムファンの皆さまとガンダムとの絆の証にしていきたいと考えています。

詳細はこちらをご覧ください。

→ [ガンダムマンホールプロジェクト公式サイト](#) 



© 創通・サンライズ

## アジアの玄関口福岡に実物大v（ニュー）ガンダムを展示

バンダイナムコグループの横断プロジェクト「ガンダムプロジェクト」の一環として、2022年4月、三井ショッピングパーク ららぽーと福岡に実物大v（ニュー）ガンダム立像「RX-93ff v（ニュー）ガンダム」を展示しました。実物大ガンダムとしては歴代7体目、西日本地区初の設置となります。ガンダムシリーズ初の完全オリジナル劇場版作品『機動戦士ガンダム 逆襲のシャア』に登場するv（ニュー）ガンダムは、現在も国内外で高い人気を博しています。同シリーズの総監督を務める富野由悠季氏監修のもと、新たにデザインされた「RX-93ff v（ニュー）ガンダム」は、最高部24.8メートルとガンダム立像歴代一の高さとなりました。アジアの玄関口・福岡で、多くのガンダムファンに楽しんでいただけることを期待しています。

詳細はこちらをご覧ください。

→ [実物大v（ニュー）ガンダム公式サイト（外部サイト）](#) 



ららぽーと福岡に展示した実物大v（ニュー）ガンダム立像  
© 創通・サンライズ

## 音楽を通じたチャリティ活動の推進

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・オークションの売上金を、自然保護を目的とした寄付にあてています。

2022年度は、琵琶湖の保全を目的に行われたイナズマロックフェスに協力しました。今後も音楽活動を通じたチャリティ活動を推進していきます。



©イナズマロック フェス 2022 実行委員会  
THE IDOLM@STER™& ©Bandai Namco Entertainment Inc.

## バンダイ本社周辺に地域の方が楽しめる空間を創出

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ています。このほか、本社横の「FAN FUN STREET」にはさまざまなキャラクターの立像を設置するなど、地域の皆さまとの交流や地域への貢献に努めています。

注1) バンダイ本社1・2Fの展示物は、ご自由に見学いただけます（無料）。  
受付時間は、平日11:00～17:00（最終入館16:30）です。

- 2) 当社指定休業日は平日でもご入館いただけません。
- 3) 社内イベントなどでご覧いただけない場合もございますのでご了承ください。



© 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

## 中国・上海でコミュニティイベントを開催

中国・上海に拠点を置く Bandai Namco Holdings China は、2023年2月24日から26日まで、上海・愚園路において地域コミュニティとバンダイナムコファンとをつなぐゲームイベントを開催しました。イベント会場では太鼓の達人などのIP（キャラクターなどの知的財産）を活用したボードゲームを実施したほか、パックマンやガンダムのノベルティグッズを配布するなど、IPを活用した取り組みを行い、3日間で2,000人以上のファンと地域の皆さまにご参加いただきました。



IPを活用して地域コミュニティとファンをつないだイベント（中国・上海）  
PAC-MAN™& ©Bandai Namco Entertainment Inc.

## 業界団体による地域振興イベントに協力

バンダイナムコクラフトは、玩具メーカーや関連企業によって構成される栃木県壬生町の工業団地「おもちゃのまち」に工場拠点を有しています。地域の一員として、おもちゃ団地協同組合が開催する社会貢献・地域活性化イベントに積極的に参加。

地域の小学生を対象に環境教育を兼ねたモノづくり教室を開催したほか、地域の清掃活動に参加するなど、地元と一体になった活動に取り組んでいます。



## 交通安全への貢献

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、交通安全活動の一助となるよう、周辺地区の交通安全協会に対して継続的な寄付を行っています。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とともに街頭での啓発活動に取り組んでいます。



寄付への感謝状授受の様子

## 農福連携による雇用創出・価値提供に注力

グループの特例子会社であるバンダイナムコウィルでは、農福連携（農業と福祉の連携）の視点から、栃木県鹿沼市に農作物生産を行う事業所を設けています。当該事業所では、地元の公益法人との連携により、梨を中心とする果実、ジャガイモやトマト、落花生などを生産。障がいのある人たちの安定した雇用の創出を図り、地域とグループに新たな価値をもたらすべく取り組んでいます。



地域活性化

被災地支援

## 地域コミュニティとの連携

バンダイナムコグループは地域社会の一員として、地域に密着した社会活動に取り組むとともに、IPを活用し、地域経済の活性化にも取り組み続けます。

地域活性化

被災地支援

### 被災地への支援

#### おもちゃを通じて子どもたちの心のケアを支援

バンダイは、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、公益社団法人セーブ・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なか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お届けする予定です。

なお本おもちゃは、2022年9月一般社団法人 災害防止研究所が主催する「防災グッズ大賞2022」にて、「審査員特別賞」を受賞しました。

賞の詳細はこちらをご覧ください。

→ [防災グッズ大賞2022 \(外部サイト\)](#) 



「緊急子ども用キット」



「防災グッズ大賞2022」表彰式での受賞

## 外部の子ども支援団体と協力して支援活動を展開

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、被災地支援を含むサステナブル活動のさらなる深化に向けて、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、被災地支援にも活用されています。なお、不安定な情勢が続くウクライナ国内および周辺国に避難された方の人道支援目的でも、別途1億円の寄付を実施しています。



© Nashua Nanah / Save the Children

地域活性化

被災地支援

## 次世代に向けた教育支援

未来を担う子どもたちはかけがえのない宝物です。バンダイナムコグループは教育・スポーツなどを通じた次世代育成活動に注力するほか、子どもの福祉・健康を支援する活動などにも取り組んでいます。

### 子どもたちへの教育支援

#### IPを活用した教育支援「ガンダムエデュケーショナルプログラム」

GUNDAM FACTORY YOKOHAMAの“動くガンダム”や“ガンブラ”を題材に、もの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。

2021年11月から、ものづくりへの興味喚起を目的に、横浜市の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。これまでに82校、5,911名（2023年10月末現在）の子どもたちが参加しています。

また2021年10月から実施している「ガンブラアカデミア」では、「ガンブラ」の組み立て体験を行うほか、「バンダイホビーセンター」の設備や生産工程、仕事内容を紹介する映像を視聴します。これらの内容を通じて、ものづくりの楽しさや、社会・環境課題への取り組みについて学んでもらい、優れた技術や持続可能なものづくりへの関心を高めてもらうことを目的としています。2023年3月末までの累計で約3,800校、約24万人の小学生が参加しています。

詳細はこちらをご覧ください。

→ [プラモデル授業「ガンブラアカデミア」](#) 



ガンダムエデュケーショナルプログラムに参加する子どもたち



## 企業訪問学習に協力

バンダイナムコグループ各社で、子どもたちを対象とした企業訪問を受け入れています。

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・高校生を対象に、アニメーション制作やIPの創出、プロデュースについて学ぶ場として、自社IPを題材とした実習も交えた社会教育の機会を提供。2020年からの累計で、25校、約500名が参加しています。



バンダイナムコフィルムワークスでのオンライン企業訪問の様子



企業訪問後の子どもたちから届いた数多くの手紙

## 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」の開催を支援しています。同フォーラムの「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たものです。

2022年度は、フォーラムで使用する画像を提供したほか、参加者のブレインストーミングなどにも協力。当日はのべ190名が参加しました。



## プロスポーツ選手による訪問授業で子どもたちの夢を応援

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」では、選手が島根県内の幼稚園、保育園、小学校に訪問し、子どもたちと将来の夢について語り合う「夢授業」の活動を行っています。

このほか、地元松江市に貢献する目的で、「反射材の普及活動」「暴力団排除推進広報活動」「赤い羽根共同募金活動」など、さまざまな施策のPR活動にも積極的に取り組んでいます。



「夢授業」で子どもたちと語り合う北川選手と谷口選手

## ゲームや施設を活用した体験学習の機会提供

バンダイナムコアミューズメントではゲームや施設を活用し、未来を担う子どもたちを対象に、さまざまな体験学習の機会を積極的に提供しています。

一例として、魚釣り体験ゲーム『釣りスピリッツ』に関連づけ、子どもたちに魚や海洋問題に関する知識をわかりやすく伝える取り組みを進めています。2023年8月には、静岡県西伊豆町の皆さんの協力を得て、漁港から直送された新鮮な魚を子どもたち自らさばき、おいしくいただく「お魚さばき体験」を開催しました。魚や水産業の魅力、地域の魅力、それらにまつわる環境・社会課題などを学ぶとともに、海や自然、そこに関わる人々への感謝の気持ちを感じてもらおうねらいです。

このほかにも、アミューズメント施設の近隣の学校と連携してお仕事体験を実施するなど、地域の一員としてさまざまな活動に取り組んでいます。



魚捌き体験の様子



namco輪島店でのお仕事体験の様子

## 地域の青少年の健全育成に協力

アミューズメント施設には青少年の利用者も少なくありません。バンダイナムコアミューズメントおよびプレジャーキャストでは、関係機関と円滑に連携しながら、地域の青少年の健全な育成を図るべく、社内での「JAIA青少年アドバイザー※」の資格取得を推進しています。アドバイザーの在籍する店舗にはその旨をパネル表示しています。

※ 業務用ゲーム業界、遊園施設業界をまとめる業界団体「JAIA（一般社団法人日本アミューズメント産業協会）」が主催する「JAIA青少年指導員養成講座」研修の修了者。青少年育成活動の専門的な知識と経験を有する。



## 日本各地の幼稚園・保育園を訪問「ジャッキーキャラバン」

キャラ研では、絵本シリーズ「くまのがっこう」の主人公であるジャッキーとくまのがっこう音楽隊が日本各地の幼稚園・保育園を訪問して、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」を実施しています。2022年度は5施設を訪問し、350名を超える園児たちと楽しい時間を過ごしました。



©BANDAI



また新型コロナウイルス感染拡大防止の観点から、映像版ジャッキーキャラバンも実施。2022年7月～9月の期間で、65施設4300名を超える園児の皆さんにご参加いただきました。

## 貧困に悩む子どもたちに玩具を寄贈

Bandai Namco Holdings Chinaは、2023年3月、「未来への夢づくり」プロジェクトを中国でスタートしました。本プロジェクトは、さまざまなパートナーとともに、障がいを持っていたり、貧困に悩む子どもたちと「夢・遊び・感動」でつながることを目的とした取り組みを行うものです。プロジェクトの最初の取り組みとして、2023年3月2日～13日の期間で中国江蘇省の特殊児童学校などを対象に、2,000セットの玩具を寄贈しました。



中国でスタートした「未来への夢づくり」プロジェクト

またアジア地域での玩具などの調達、販売および輸出入を行うBandai Namco Asia（本社：香港）においても、明るい未来を担う子どもたちが健やかに生まれ育ち、夢と希望を持つことができる社会づくりを推進することを目的として、2023年4月、Bandai Namco Asia は地域の子ども支援団体「基督教恩牧堂（グレーシャス・シェパード・キリスト教会）」に、7,083個の玩具を寄贈。これらの玩具は、2023年4月16日に基督教恩牧堂が開催した無償配布会にて、厳しい生活環境や貧困に苦しむ子どもたちのいるご家庭に届けられました。



香港で寄贈した玩具の無償配布会

バンダイナムコグループは、Bandai Namco's Purpose「Fun For All into the Future」のもと、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きます。

## アメリカの子どもたちの健康・福祉を支援

Bandai Namco Toys & Collectibles Americaでは1995年、アメリカ国内に慈善事業などを目的とする非営利団体「BANDAI FOUNDATION」を設立しました。以来、同財団を通じて、子どもたちの健康や福祉に焦点を当てたチャリティ寄付などの支援活動を行っています。

2021年度には、Bandai Namco Entertainment Americaと提携し、「Pac-Man Takes a Bite out of Hunger」キャンペーンを発足。カリフォルニア州アーバイン市で新たなグループ拠点を立ち上げたことにちなんで、地元のフードバンクへの寄付を行うとともに、カリフォルニア南域の食糧難を解消することを目的とした、持続可能な農場の立ち上げ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支援していきます。



PAC-MAN™ & © Bandai Namco Entertainment Inc.

## 「こどもエコクラブ」との連携で環境学習を支援

バンダイナムコグループは、子どもたちの自主的な環境活動や環境学習を促す「こどもエコクラブ<sup>※</sup>」の活動に協賛し、パートナーとして支援しています。同団体が開催する環境学習会を、グループ社員とその家族も環境学習の場として活用しています。

※ 公益財団法人日本環境協会による子どもの環境活動の支援事業。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実施されており、2022年3月現在で全国約1,700クラブ、約9万人が会員となっている。



2023年2月の千波湖環境学習会「サケの稚魚を放流しよう」の様子

# ファンコミュニティの活性化

バンダイナムコグループの持つIPを活用することで、今まで届きにくかった情報が、世界中のファンの皆さんに届いていく。バンダイナムコグループは、サステナブルな未来を実現するために、IPのチカラを存分に活用していきます。

文化・情報発信

芸術・スポーツ

## 文化・情報発信への取り組み

### 「おもちゃのまちバンダイミュージアム」で文化や歴史を発信

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。

次世代を担う子どもたちの交流、学習、レクリエーションの一助となる展示を通じて、子どもたちの心身の健全な育成と豊かな発想に寄与することを目指しています。



栃木県壬生町で運営する「おもちゃのまちバンダイミュージアム」



バンダイ本社に開設した「トーマス・エジソン特別展」

## 「バンダイ子どもアンケート」で子どもたちの状況を調査

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、主に0歳から12歳までの子どもたちの保護者の方を対象とする「バンダイ子どもアンケート」を1995年から実施しています。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。

詳細はこちらをご覧ください。

→ [バンダイ子どもアンケート公式サイト](#) 



## 中国における無形文化遺産の伝承を支援

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。

2022年11月には上海図書館、蘇州図書館と共同で、中国の無形文化遺産である「古籍修復（古書の修復）」の体験イベントを実施。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、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おり、250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<sup>※1</sup> 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<sup>※2</sup> 金賞」を受賞しています。



体験イベントで古籍修復に取り組む中国の子どもたち  
PAC-MAN™& ©Bandai Namco Entertainment Inc.

※1：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

※2：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

## IPを活用してチャリティイベントを支援

Bandai Namco Entertainment Germanyは、2022年3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」に参加しました。当日は夢のテーマパークを作成するシミュレーションゲーム「Park Beyond」を題材に、本作で創造したオブジェクトの正体を当てるといったミニゲームなどを実施。ファンとともに楽しみながら、チャリティイベントを盛り上げました。

ゲームの詳細はこちらをご覧ください。

→ [Park Beyond公式サイト](#) 



Park Beyondゲーム画面



ゲームで創造したオブジェクトの正体を当てるチャリティイベント

文化・情報発信

芸術・スポーツ

# ファンコミュニティの活性化

バンダイナムコグループの持つIPを活用することで、今まで届きにくかった情報が、世界中のファンの皆さんに届いていく。バンダイナムコグループは、サステナブルな未来を実現するために、IPのチカラを存分に活用していきます。

文化・情報発信

芸術・スポーツ

## 芸術・スポーツへの取り組み

### 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する、イニング間でのパックマンレースを実施する、またエンゼルスのラジオ番組やSNSでバンダイナムコの情報を配信するなど、多彩な演出でバンダイナムコファンとエンゼルスをつなぎ、ともに球場を盛り上げています。



PAC-MAN™& ©Bandai Namco Entertainment Inc.

## プロサッカークラブ・愛媛FCとのスポンサー契約を締結

本社を愛媛県松山市に置くハートでは、日本プロサッカーリーグ（Jリーグ）の2017年シーズン開幕時から、愛媛県全県をホームタウンとするプロサッカークラブ・愛媛FCのスポンサーとなっています。活動を通じて地元松山市に貢献することはもちろん、従業員のエンゲージメント向上、社内活性化にもつなげています。



## 「Sport in Lifeプロジェクト」に参画

バンダイとバンダイナムコアミューズメントでは、スポーツ庁が提唱する「Sport in Lifeプロジェクト」に参画しています。

本プロジェクトは、同庁が目標に掲げる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ものです。

両社ではこの趣旨に賛同し、専用アプリと連動して運動を推進するスマートシューズの開発や、スポーツ体験施設の企画運営などを通して、子どもたちを中心に幅広い年齢層に向けて、スポーツを楽しむ心をはぐくんでいます。



バンダイ子ども向けスマートシューズ「DIGICALIZED（デジカライズ）」



バンダイナムコアミューズメント:スペースアスレチックトンデミ (TONDEMI)

文化・情報発信

芸術・スポーツ