



くまのがっこう
©BANDAI

Contents

 地球環境との共生 1 気候変動対策の強化 7 資源・原材料の持続可能な利用 14 サプライチェーンマネジメント(環境) 24	 尊重しあえる職場環境の実現 55 働きやすい職場環境の実現 61 人材育成 73 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) 78
 適正な商品・サービスの提供 26 適切な表現にもとづいた商品・サービスの提供 30 商品・サービスの安心・安全 32 顧客満足の上昇 39 サプライチェーンマネジメント(品質) 42	 コミュニティとの共生 82 地域コミュニティとの連携 89 次世代に向けた教育支援 101 ファンコミュニティの活性化 109
 知的財産の適切な活用と保護 46 IPの適切な活用／特許の相互活用 49 IPの保護 50	

地球環境との共生



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CO2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。

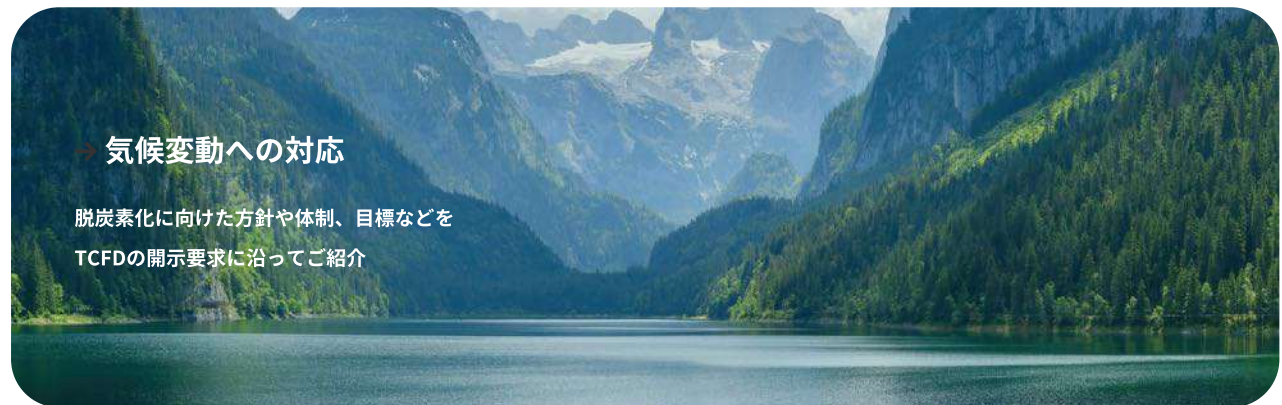
~~→~~ 脱炭素化に向けた取り組み

~~→~~ 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

BREEAM（建物環境性能評価）認証取得



気候変動対策の強化

経済産業省「GXリーグ」への参画



Carbon Footprint
大湾区碳足迹

気候変動対策の強化

中国の玩具会社初のカーボンフットプリント認証を取得



気候変動対策の強化

「島根スサノオマジック」ホームゲームにて「サステナビリティを楽しく学ぼう！」イベントを開催



2023年度
サステナブル製品創出
1,372アイテム

気候変動対策の強化

環境配慮設計を推進する「サステナブル設計ハンドブック」を作成

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CO₂を削減



気候変動対策の強化

環境省とのコラボ施策 プラスチック資源循環を促進



気候変動対策の強化

「Playing For The Planet Alliance」への参画



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

製品含有化学物質管理の取り組み



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

ライブ会場における古着回収とアップサイクル



資源・原材料の持続可能な利用

ライブ・イベントにおいても環境に配慮



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



資源・原材料の持続可能な利用

加工米を主成分とした緩衝材の使用



資源・原材料の持続可能な利用

景品袋の使用量削減



資源・原材料の持続可能な利用

廃棄食材を飼料として有効活用



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CO2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、バンダイナムココアミュージアメント本社ビル、バンダイナムコスタジオ本社ビル、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、バンダイロジパルおよびロジパルエクスプレスの全国物流拠点など、国内主要拠点において使用する電力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。



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1,202m²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、バンダイナムコクラフトのKanto-Baseやハートの大可賀事業所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。

※ JIS8907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

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

経済産業省「GXリーグ」への参画

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・学と共に協働する場として経済産業省により設立されました。



中国の玩具会社初のカーボンフットプリント認証を取得

Bandai (Shenzhen) は、2023年12月、中国の玩具会社としては初めてとなる、カーボンフットプリント認証※「CO2排出量検証」を取得しました。今後は認証商品を増やすとともに、商品のCO2排出量の削減に取り組んでいきます。

認証商品：「ウルトラヒーローシリーズEX グリッターティガ」

※ 商品・サービスが作られてから廃棄・リサイクルに至るまでの間に排出される温室効果ガスをCO₂に換算し、その商品・サービスに分かりやすく表示する仕組み。



「島根スサノオマジック」ホームゲームにて「サステナビリティを楽しく学ぼう！」イベントを開催

バンダイナムコグループは、2023年12月に開催されたBリーグ島根スサノオマジックのHOME戦において、「サステナビリティを楽しく学ぼう！」をテーマとする特別イベントを行いました。本試合はカーボンニュートラルマッチとして、Bリーグで初めて「ブルーカーボン※」を活用し、会場からのCO2排出分をオフセットしたものです。

会場では、ファンの皆様にサステナビリティを身近に感じていただくことを目的に、ガンダムシリーズのプラモデル「ガンブラ」を通じてリサイクルを楽しく学ぶ「ガンダムR作戦」を実施。またサステナビリティを学べるARコンテンツ「PAC-MAN AR -sustainable quiz-」を無料公開するほか、不要となった古着のアップサイクルや、地元松江の食材を使ったキッチンカーの招致など、来場されるファンの皆様がサステナビリティを考えるきっかけとなるさまざまなイベントを実施しました。

※ 海洋生態系に吸収され蓄積される炭素のこと



試合によるCO₂排出対策に「ブルーカーボン」を活用



ARアプリでクイズ学習



「ガンダムR作戦」でリサイクルも体験

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CO2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する「サステナブル設計ハンドブック」を作成

トイホビー事業において「サステナブル設計ハンドブック」を作成しています。本ハンドブックには、環境配慮設計の考え方をわかりやすく伝えるため、実際の製品における環境配慮設計の工夫を伝える事例を掲載しています。またその工夫がどれだけのCO2削減につながったか（自社内調査値）も記載することで、取り組みの効果が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今後も取り組んでいきます。



2023年度
サステナブル製品創出
1,372アイテム

©石森プロ・東映 ©BNP/BANDAI ©創通・サンライズ

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「CLENA3」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。

CLENA3



消費電力を大幅に削減したクレーンゲーム機「CLENA3」
©Bandai Namco Amusement Inc.



プラスチック燃焼時のCO₂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CO₂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、最終焼却処分に発生するCO₂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CO₂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CO2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

環境省とのコラボ施策 プラスチック資源循環を促進

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。

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） [🔗](#)



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

「Playing For The Planet Alliance」への参画

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。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贈られる賞



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（クリエイティブルーム いわき・大阪）。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CO2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

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変わるさまざま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
©創通・サンライズ

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。クリアファイルと再生ポリプロピレンが混ざり合うことで素材表面に黒点が発生するという問題点も、印刷技術工夫することで解決しました。

そのほかにも、廃材からつくられたメタシル（筆記具）「Re:metacil（リ：メタシル）」は、日本国内で排出されるさまざまな廃棄物（噴石、カキ殻、卵殻、ホタテ殻）を粉碎・再生したアップサイクルプラスチックを素材に採用しています。

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
©2024, TM & ©Spin Master Toys UK Limited, used under license.



再生樹脂を利用したA5クリアファイル3P WTP6DC/B
© Disney. Based on the "Winnie the Pooh" works by A.A.Milne and E.H.Shepard.

製品含有化学物質管理の取り組み

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・包装材などを積極的に活用し、環境負荷の低減につなげています。

また玩具においても日本玩具協会の定める玩具安全基準（ST基準※）はもちろんのこと、バンダイが独自に定める品質基準を満たすことを必須としており、小さなお子さまでも安心して遊ぶことのできる商品を提供するため取り組んでいます。

※ ST基準：玩具の安全基準で、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。



グリーン調達基準を満たしたアミューズメント筐体
©Bandai Namco Amusement Inc.

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CO₂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CO₂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。

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

2021年4月よりスタートした「ガンプ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、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。

ガンプラリサイクルプロジェクトの概要



©創通・サンライズ

ガンプラランナーの回収量



「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、バンダイナムコアミューズメントおよびバンダイロジパル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年度回収実績：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。



「ガシャポン」カプセルの回収量



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。

バンダイでは主力菓子商品である「釣りグミシリーズ」「キャラバキシシリーズ」「ラムネ」「デザート」において各種検証実験を繰り返し、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、お菓子を取り扱うハート、また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。グルーバ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
©BANDAI



キャラバキシシリーズ

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。



ライブ会場に設置された回収ボックス



古着をアップサイクルして制作されたパネル
THE IDOLM@STER™& ©Bandai Namco Entertainment Inc.

ライブ・イベントにおいても環境に配慮

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。そのほか、会場内の専用回収BOXにて、使用済みのケミカルライトの回収も行っています。



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

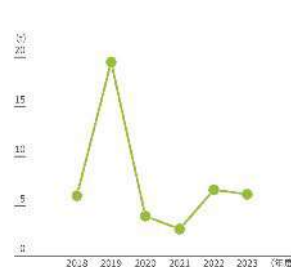
廃棄部材の分別活動を強化し、リサイクルを推進

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、2023年度は約6.2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、石炭を燃料とした場合に比べ、同じ熱量を得るのに温室効果ガス（CO2）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、2023年度、約103トンの廃プラスチック類をRPFとして再資源化しました。



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

※ 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

加工米を主成分とした緩衝材の使用

バンダイナムコテクニカでは、アミューズメント機器発送時の梱包材（年間8m³以上使用）に、環境にやさしい素材を10年以上継続して使用しています。具体的には、加工米を主成分とした緩衝材を使用することで、焼却時の有毒ガス発生をゼロにしています。この緩衝材は燃烧カロリーが低く、焼却炉への負担が少ないことも特徴です。さらに含有されるPP（ポリプロピレン）がマイクロプラスチックとして排出されることがないよう、P-Life※を添加するなど配慮しています。

※ PE、PPなどの非分解性プラスチックを酸化型生分解性プラスチックへと変化させる添加剤



景品袋の使用量削減

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67トン（約464万枚）削減することができました。



廃棄食材を飼料として有効活用

アートプレストは販売する菓子の残渣※1を、ハートは賞味期限切れなどによって廃棄する菓子※2を、飼料として有効活用することにより、廃棄量の抑制を行っています。

※1 アートプレスト：年間約7トン

※2 ハート：バタークッキー年間260kg、ココアクッキー年間165kg



残渣・廃棄を
飼料へ



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」、2023年には「優秀賞」を受賞しています。また、年に1回エコドライブ講習会を実施し、実技も含めた研修を行っています。



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、2025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。



社内SDGSイベントでのデザインカー



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めます。

~~一~~ 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



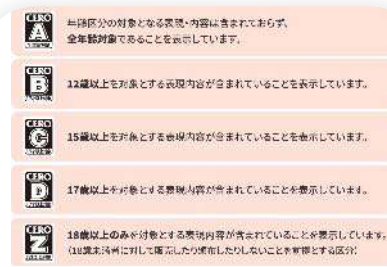
適切な表現にもとづいた商品・サービスの提供

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



適切な表現にもとづいた商品・サービスの提供

ゲームソフトの年齢別レーティング制度遵守で青少年への影響に配慮



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の実施



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

誰もが楽しめる商品・サービスの提供



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」を二年連続獲得



顧客満足の向上

お客さまの声を集約し製品やサービスに反映



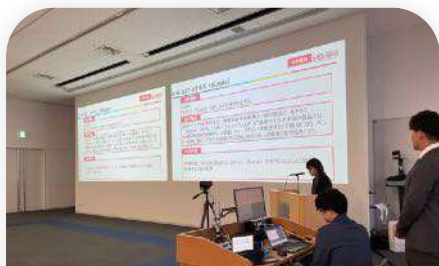
顧客満足の向上

お客さま満足度追及のための接客向上プログラム



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みます。

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で開催、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

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研修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における研修の様子

ゲームソフトの年齢別レーティング制度遵守で青少年への影響に配慮

バンダイナムコエンターテインメントは、技術の進歩、ユーザー年齢層の拡大に伴うゲーム内容や表現の多様化が青少年に与える影響に配慮し、コンピューターエンターテインメントレーティング機構（略称：CERO）が運用する「年齢別レーティング制度」に加盟しています。製品およびサービスごとに年齢区分マークを表示し、含まれる表現内容の対象年齢を明確化することで、安心して製品やサービスを楽しんでいただくための管理を徹底しています。



年齢区分の対象となる表現・内容は含まれておらず、**全年齢対象**であることを表示しています。



12歳以上を対象とする表現内容が含まれていることを表示しています。



15歳以上を対象とする表現内容が含まれていることを表示しています。



17歳以上を対象とする表現内容が含まれていることを表示しています。



18歳以上のみを対象とする表現内容が含まれていることを表示しています。
(18歳未満者に対して販売したり頒布したりしないことを前提とする区分)

年齢別のレーティング区分

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

玩具を取り扱うバンダイでは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な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。

また、ハイターゲット（大人層）向けの商品を展開している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。



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

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※」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。2023年度は、新製品を中心に24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、昨年度に続きトイホビー事業・デジタル事業合同で「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」を開催しました。本展示会では、玩具などのフィジカル製品およびゲームなどのデジタル製品について、品質管理の取り組みなどを展示し、さらなる品質向上やより良い製品開発につなげています。2023年度はさらに、従来のWeb展示に加えて、4年ぶりに実会場での展示を行い、社員へのより深い訴求を図りました。またBANDAI SPIRITSでは、国内および中国の製造拠点向けの展示会「Product Quality Messe」を開催し、品質意識の向上を促しています。

このほか、アミューズメントユニットでは、バンダイナムコアミューズメントが「ブランド保証展」を開催し、アミューズメント業界における品質およびブランド力の向上につなげています。



プロダクトセーフティフォーラム
VR会場



プロダクトセーフティフォーラム
リアル会場の様子



Product Quality Messeの様子



ブランド保証展の様子

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）を定期的に行っています。

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お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んでいます。

商品・サービス

施設・ライブ

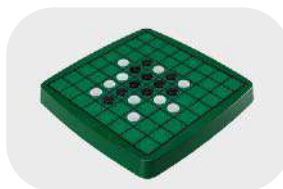
ユニバーサルデザイン

ユニバーサルデザインに向けた取り組み

誰もが楽しめる商品・サービスの提供

バンダイナムコグループにおいては、視覚障がいのある方でも楽しめる商品・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ます。

また映像の分野においても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一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。



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～』

©Othello, Co. and MegaHouse
RUBIK'S TM & © 2024 Spin Master Toys UK Limited, used under license. All rights reserved.

©臼井儀人／しん次元クレヨンしんちゃん製作委員会

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めます。

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もしており、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」を二年連続獲得

バンダイナムコオンラインは、HDI-Japan が主催する「2023年HDI格付けベンチマーク※」の「問い合わせ窓口格付け」部門において、最高評価である「三つ星」を二年連続で獲得しました。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る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の顧客対応チームでは、「お客さま第一」の姿勢のもと、顧客の気持ちに寄り添うサポート体制を構築してきました。例えば、定期的なアンケート調査や、専門のカスタマーサポートチームと運営開発担当との密な連携を通して、サービス改善やお問い合わせフォームの整備、新たなソリューションの導入などを行っています。

今後も、より良いサービスの提供に努め、さらなる顧客満足度の向上を図ります。

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。

お客さまの声を集約し製品やサービスに反映

バンダイナムコグループではお客さまの声をとても大切にしています。

コールセンターに寄せられるお客さまからの多くのご意見や情報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。お客さまの声を製品開発やサービスに反映し、さらなる品質向上に活かし、お客さま満足度の向上につなげています。



お客さま満足度追及のための接客向上プログラム

バンダイナムコアミューズメントでは、接客技術の向上と、それによるお客様満足度のさらなる向上を目指し、あらゆる施策を実施しています。一例として、新たに入社した店舗スタッフ向けの「スタートアップ研修」を例年実施しています。2023年度には約2,600名のスタッフが参加しました。また、2023年度は店舗スタッフの応対力向上を目的としたマネジメント研修「顧客応対トレーニング」も実施しており全国17エリアから約300名の店舗責任者やリーダーが参加しました。

一般社団法人日本ショッピングセンター主催の接客技術を競うコンテスト「ショッピングセンター接客ロールプレイングコンテスト」や入居している各ショッピングセンター主催の「ロールプレイングコンテスト」において、2023年度は全国24か所の店舗スタッフが入賞しました。



ショッピングセンター接客ロールプレイングコンテストの様子

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の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。

注）ハートにてJFS-B認証取得（HACCP認証取得なし）



生産現場における製品の品質管理（アートプレスト）

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。また、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」も毎年実施しています。



不具合品実物展示の様子



サプライヤーへの勉強会の様子

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（23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※」の資格を取得するほか、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。



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

重点項目と主要施策



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もいただけるよう、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



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・司法と連携した模倣品撲滅に向けた取り組み



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





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もらえるよう、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。



©SUNRISE

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。なかでもバンダイおよびBANDAI SPIRITSでは、定期的にグループ従業員向けの展示会を開催し、模倣品の展示や事例共有などを通じて、問題点や対応を幅広く周知しています。



新入社員向け法務知財セミナー

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、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。

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）。



「TAMASHII NATIONS」の商品に貼付している特殊仕様シール

行政・司法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、拡散防止ならびに排除を目的に、国内外市場やウェブサイトでの侵害対策や、税関での輸出入差止申立を適宜実施しています。

一例として、2023年度には機動戦士ガンダムの模倣品を取り扱う海外の流通グループを一斉摘発、約23,000点の模倣品を押収しました。さらにグローバルでのECサイト模倣品対策では、AIを生かした侵害対策システムも導入し、年間5万件以上の模倣品を削除しています。

バンダイナムコアミューズメントにおいても、2023年度に、中国における業務用「太鼓の達人」に関する知的財産侵害対策、「機動戦士ガンダムEXVS2」シリーズのエミュレータ関連情報の削除など、模倣品・違法動画への侵害排除対策を計75件実行しました。

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

消費者被害、IPへの影響度、版権元さまの意向などを総合的に考慮し、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

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！ー知財で目指す、より良い社会ー」をテーマに、「模倣品のリアルを知ってもらおう」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

アジア地域におけるプレミアムバンダイでの不正転売防止対策

Bandai Namco Asia は、知的財産の保護に向けて、不正転売などへの対策を継続的に実施しています。

2023年3月から、ECサイト「プレミアムバンダイ」の販売プラットフォームにて、香港・台湾・シンガポールからの利用を想定した2段階の「不正転売防止対策」を実施しました。3月末には、複数のアカウントを使い、転売目的で人気商品を大量に買い占める迷惑な行為を抑制するため、同一電話番号で複数アカウントを所有する登録者をすべて特定し、主要アカウント以外の全アカウントを凍結しました。また、8月4日にはSMSを用いた二段階認証機能を正式に導入しました。

こうした対策に加え、全てのファンを公平に扱うことを目的に、人気商品は1アカウントに対して購入上限数を設けています。



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



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



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

チャレンジする人材を支援する
取り組み



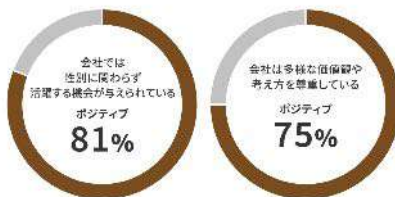
働きやすい職場環境の実現

社員のキャリアプラン構築を支
援



働きやすい職場環境の実現

アルバイトやパートナー社員の
能力向上・登用に注力



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

転勤のない「ホームグラウンド
制度」を運用



働きやすい職場環境の実現

職場環境の向上



働きやすい職場環境の実現

マイカップ施策



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



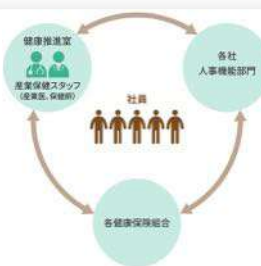
働きやすい職場環境の実現

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

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

健康フェスタの開催



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

「モノづくり」のスキルアップに向けた取り組み



人材育成

クリエイター育成に向けた取り組み「GYAAR Studio」



人材育成

作画塾・美術塾でクリエイターを育成



ダイバーシティ&インクルージョンの推進

グループ内の障がい者の雇用を促進しながら社会に貢献



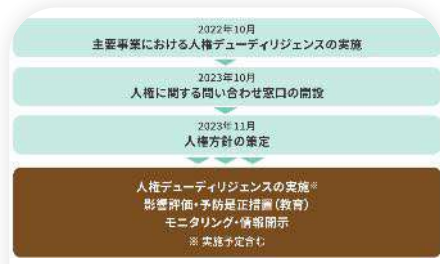
ダイバーシティ&インクルージョンの推進

女性活躍・多様な働き方推進プロジェクト



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



サプライチェーンマネジメント（労働）

人権デューディリジェンスの実施



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



サプライチェーンマネジメント（労働）

アーティスト向けのコンプライアンス研修

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。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、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、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はかっています。

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アム、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、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。また「健康経営優良法人2024（大規模法人部門）」において、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が認定されています。

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いきます。

主な外部評価

外部評価	評価・認定を受けたグループ各社
健康経営優良法人  2024 健康経営優良法人 Health and productivity	● バンダイナムコエンターテインメント ● バンダイナムコスタジオ

外部評価	評価・認定を受けたグループ各社
くるみん認定 	● バンダイナムコエンターテインメント（2021年認定） ● バンダイ（2020年認定） ● バンダイナムコアミューズメント（2021年認定） ● メガハウス（2023年認定）
えるぼし認定 	● バンダイナムコエンターテインメント（認定段階2） ● バンダイ（認定段階3） ● バンダイナムコビジネスアーク（認定段階2）

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。

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。

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。

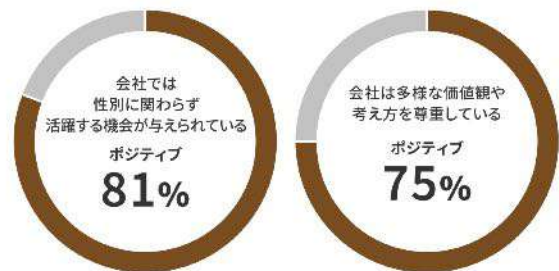
アルバイトやパートナー社員が仕事を魅力的だと感じ、イキイキと活躍できる環境づくりを目的に、「キャリアチャレンジ制度」を導入しています。役割ごとに等級を設け、定期的な評価を通じてランクアップを目指す仕組みです。なかでも上位の等級として認められるためには全社統一試験に合格する必要があるため、会社としてこの試験へのチャレンジを促すだけでなく、合格支援サポートを行うことで、職務内容を超えた能力向上の機会としています。

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。

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。



2023年度 エンゲージメントサーベイの結果

転勤のない「ホームグラウンド制度」を運用

バンダイナムコアミューズメントでは、「ホームグラウンド制度」の運用を2023年度に開始しました。本制度は、店舗勤務の正社員に対し、原則として転勤がない働き方を適用するものです（特に希望する社員を除く※）。全国展開の強みを活かして従業員の生活拠点を安定化する、地域に密着した新しい働き方を実現する取り組みとして、今後も継続していきます。

※ 対象となる部署に所属する正社員（275名）のうち、従来の「全国勤務希望制」希望者は約42%（115名）（2024年9月現在）



ホームグラウンド制度

職場環境の向上

バンダイナムコグループでは、社内のコミュニケーション促進や職場環境向上などを目的に、さまざまな施策を実施しています。

バンダイナムコフィルムワークスでは、夏祭りや秋の文化祭など、シーズンごとにイベントを開催しています。2023年度の文化祭には延べ約1,000人が参加しました。また、体力測定や健康年齢測定などをテーマに健康イベントを実施し、社員の健康の維持・促進と社員間のコミュニケーション向上を図っています。



秋の文化祭

マイカップ施策

バンダイナムコグループでは、紙コップやペットボトルの使用量削減などを目的に、従業員のマイカップ使用を促す施策を実施しています。

その一環として、BANDAI SPIRITSでは、2023年度に、リサイクル素材を使用したプラモデル「エコブラ」にて製作されたマイカップを社員約800人に配布しました。また、バンダイナムコビジネスアークでは従業員240名にオリジナルマイボトルを提供し、紙コップ使用量の削減を図りました。

また、バンダイ本社14階のカフェテリアや未来研究所のマルシェでは、マイボトルの持参時に割引を適用（期間限定）するほか、ストローレスカップ※を採用しています。

このほか、Bandai Namco Holdings Chinaとその子会社でも、毎週金曜日に「My Cup Day」を実施。会社から紙コップの提供を行わず、従業員のマイカップ持参・使用を促しています。

※ ストローなしでも飲みやすいよう、フタ部分に飲み口が設けられたカップ



「エコブラ」製作のマグカップ



Bandai Namco Holdings Chinaで従業員が持参したマイカップ

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）](#) 



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
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

名称	制度概要
ライフサポート 制度	- 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 - 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などについて、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。

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、「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。



受賞式の様子



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。

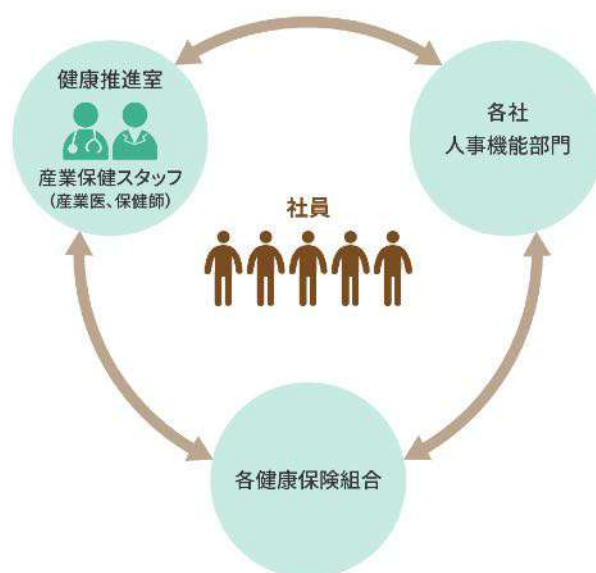
- **自律的健康管理の推進**
会社は、自分の健康管理を自分自身で行うことができる社員を育成・支援します。
- **就業環境の整備**
会社は、社員が働きやすい環境の整備を行います。

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。

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

自律的健康管理をサポートする体制



- ・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）

FOCUS

健康経営優良法人2024（大規模法人部門）に認定

「健康経営優良法人2024（大規模法人部門）」にて、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が健康経営優良法人として認定されました。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社員の健康増進に向けた取り組みを強化していきます。



2024
健康経営優良法人
Health and productivity

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。2023年度の受検率は98.9%と、グループ全体で高い受検率を維持しています。

新型コロナウイルスの5類移行後は、引き続き在宅勤務を導入している会社や、出社体制へ切り替わった会社など子会社ごとの対応が分かれ、バンダイナムコグループとしての社員の働き方も多様化しています。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（2023年度実績）



健康診断受診率

99.9%



ストレスチェック受検率

98.9%



月平均残業時間（社員一人当たり）

17.0時間



年次有給休暇取得率

74.1%



有給休暇取得日数

12.9日

【対象会社】バンダイナムコホールディングス、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、バンダイナムコミュージックライブ、バンダイナムコアミューズメント、バンダイナムコビジネスアーク

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カ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。2023年度は首都圏の5拠点で、約2,600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。



予防接種の様子

健康フェスタの開催

従業員が自身の健康に興味・関心を持てるよう、楽しみながら身体の状態をチェックできるイベントを定期的に開催しています。

体組成分析や姿勢バランスチェックなど、普段触れる機会の少ない機器でチェックができるため、同僚と結果を見せ合いながら一喜一憂する様子なども見られ、毎回多くの従業員が楽しんで参加しています。

今後も話題性・エンターテインメント性のあるイベントを実施して従業員の健康づくりを支援していきます。



健康フェスタの様子

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“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積極的に行っており、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。



1年目合同研修



グループ横断合同研修実績

研修名	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。

「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ではモノづくりを行う技術会社として、グループ取引先の社員一人ひとりのスキルアップ、「モノづくり」がわかる人材への育成を目的に、2021年度から「モノづくり道場」を開講しています。「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、2024年3月までに延べ950名を超える社員が参加しています。

またバンダイでは、従業員向けモノづくり学習サイト「Bandai Skill Link」を開設。従業員全員が参加できるウェブセミナーを開催するほか、短時間で学習を行える（マイクロラーニング）メールマガジンを配信し、また国内・海外の生産工場に社員が赴き、生産ラインで工員に混ざって自ら製品の製造を経験する「アクティブラーニング」などにより、スキルアップや業務理解の向上を図っています。2023年10月の開設以降、延べ1,404名が受講しました。

（2024年8月時点）



工員の指導を受けながら、社員が工員に混ざって製品を製造している様子

クリエイター育成に向けた取り組み「GYAAR Studio」

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、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2022年度より開始。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1回インディーゲームコンテスト



第2回コンテストグランプリ「BANDIT KNIGHT」

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

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

グループ内の障がい者の雇用を促進しながら社会に貢献

バンダイナムコウィルは、障がい者雇用促進を目的としたバンダイナムコグループの特例子会社です。主にグループ各社からの受託業務を担い、メール室の運営、オフィスおよび店舗清掃、オフィス事務、開発・営業サポート業務などに従事しています。

また、グループ全体の障がい者雇用推進の旗振り役も担っており、「障がい」への正しい知識を伝えるサイト「ゆになび」の運営や、グループ各社とバンダイナムコウィルの障がいのある社員のインターンシップの実施などを通じて、障がい者とともに働く環境への理解を促しています。

これらに加え、近年では農園運営にも着手しました。地元の公益法人とも連携しながら、栃木県鹿沼市の農園で果実や野菜を生産しています。取り組みを通じて、障がいのある人たちの安定した雇用の創出・促進を図るとともに、地域とグループへの新しい価値を提案しています。

今後も一人ひとりの個性を尊重し、グループと社会に貢献する企業を目指していきます。



メール室運営



じゃがいも収穫



女性活躍・多様な働き方推進プロジェクト

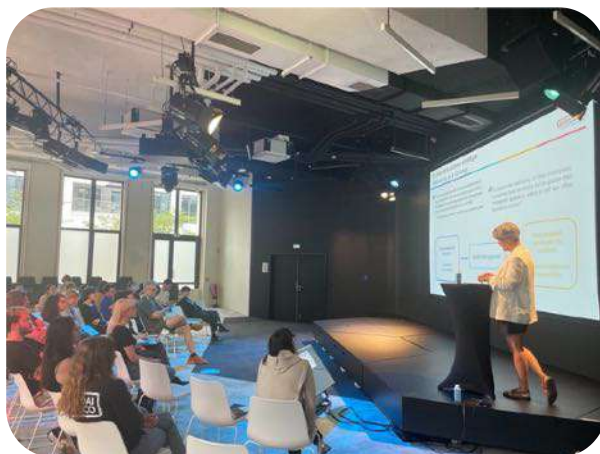
バンダイロジカルでは、2024年度の働き方改革関連法施行に対応すべく、ワークライフバランスを実現する職場環境づくりに向けたさまざまな人事制度を整備してきました。一例として2023年度には変形労働時間制から固定労働時間制を導入し、2024年度からは年間休日125日と完全週休2日制となりました。フレックスタイム制度も一部導入し、働き方の多様化が進んでいます。

また、D&Iの一環として女性活躍・多様な働き方推進プロジェクトを発足し、他社との情報交換や人材交流などを積極的に行っています。

大規模なジェンダーに関する社内調査も行い、働きやすさの男女差や昇進意欲などの情報を収集し、今後プロジェクトで取り組むべき施策の検討につなげています。

このほかバンダイナムコヨーロッパでは2023年度、リヨンオフィスにおいて、バンダイナムコヨーロッパ、バンダイナムコエンターテインメントフランス、バンダイSASの従業員を対象に社内イベント「男女共同参画デー」を開催しました。当日は「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、さまざまなワークショップやアクティビティを実施しました。なお本イベントは、GPTW※の従業員意識調査の結果を受けて実施したものです。

※ Great Place To Work®（働きがいのある会社研究所）。世界150カ国で従業員意識調査を行い、その結果をもとに、「働きがいのある会社」を認定するとともに、ランキングなどを発表している国際的な調査機関。



男女共同参画デー

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月期には国内外すべての事業を対象にリスク分析を実施しました。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。

2022年10月
主要事業における人権デューディリジェンスの実施

2023年10月
人権に関する問い合わせ窓口の開設

2023年11月
人権方針の策定

人権デューディリジェンスの実施※
影響評価・予防是正措置(教育)
モニタリング・情報開示

※ 実施予定含む

行動規範などに基づくサプライヤー監査を実施

当社グループは、事業セグメントごとにサプライチェーン管理の維持向上に取り組んでおり、2023年度は以下のような取り組みを実施しました。

バンダイおよび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」「賃金及び手当」「懲罰」「差別」などの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」に基づき、監査を行っています。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、取引先とともに強制労働、現代奴隷防止などを含めた法令遵守や労働環境の向上に努めることとしています。BANDAI SPIRITSにおいては、前述の「BFA」または第三者の認定取得が無い工場に対し、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」や、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）。

バンダイナムコエンターテインメントでは、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おいては、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。さらに、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することとしています（2023年度は新規の取引工場1件、既存の取引工場1件に対し監査を実施）。



BFA監査の様子

「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・共有しています。また、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、一体となって取り組みを進めています。



[→ 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

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各種社内研修などを通じて、憲章で掲げる理念の浸透を図っています。

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、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図っています。



経営層向け勉強会

アーティスト向けのコンプライアンス研修

バンダイナムコミュージックライブでは、タレントの価値を守り、社会的責任を果たすため、専属アーティストと関係者を対象とするコンプライアンス研修を実施しています。コンプライアンスについての啓発、音楽活動・芸能活動における社会的責任や一般常識の再学習、アーティストマネージャー職務にあたる従業員の意識改革・責任能力向上などをテーマとして、特別研修やセミナーを開催しています。

同社法務部門主催のもと、2023年度には1回実施。取締役、マネージメント担当、専属アーティストなどを含む計40名以上が参加しました。また、2024年度は内容を最新版に刷新し、全3回のカリキュラムで実施中です。



コミュニティとの共生



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

「アイドルマスター SideM」
が銚子を盛り上げる！



地域コミュニティとの連携

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！



地域コミュニティとの連携

「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



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



**ガンダム
マンホールプロジェクト**
Gundam Manhole Project

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

実物大ガンダム立像の展示でガンダムの世界をリアルに！



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

日本国内各地でコミュニティイベントに参加



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

地域の清掃活動に参加



地域コミュニティとの連携

ガンダムシリーズとして初めて
さっぽろ雪まつりに出展



地域コミュニティとの連携

『ガールズ&パンツァー』4年
ぶりの大洗イベント開催



地域コミュニティとの連携

グループ各社の社屋でクリスマ
スツリーを展示



地域コミュニティとの連携

さまざまな団体への寄付活動に
参画



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

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

産学連携により大学・専門学校での特別講義の実施



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

子どもたちのためのチャリティ・寄付活動を継続



次世代に向けた教育支援

未来をつくろう！ガンダムR作戦



次世代に向けた教育支援

セーブ・ザ・チルドレン・ジャパン（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

自社コンテンツ（オセロ）を用いた子供向け教育プログラム制作



次世代に向けた教育支援

視覚障がいに関する啓発活動への協力



次世代に向けた教育支援

キッズニア東京に「おもちゃ工場」パビリオンをオープン



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

ハンガリー国騎士十字功労勲章を受章



ファンコミュニティの活性化

アニソン文化を世界へ発信！アニソン合唱プロジェクト「ChoieL」



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

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



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

「アイドルマスター SideM」が銚子を盛り上げる！

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、多くの皆さま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月より開催いたしました。



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

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！

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! 10th LIVE TOUR Act-4 MILLION THE@TER!!!!」の公演にあわせ、ソニー株式会社の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™（ロケトーン）」はソニーグループ株式会社またはその関連会社の商標です。



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

「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

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Festiv@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）

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。

2023年には、「ラブライブ！サンシャイン」沼津地元愛まつり、沼津市政100周年記念沼津産業フェア「ぬまづ未来博2023」に出展しました。



© 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

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。



© 創通・サンライズ



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](#)

実物大ガンダム立像の展示でガンダムの世界をリアルに！

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」として、各地に実物大のガンダム立像を設置しています。直近では2022年4月、ららぽーと福岡に実物大v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映画となった『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誇っています。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メートルと歴代実物大ガンダムの中で一番の高さになっています。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いています。



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

実物大ガンダム立像これまでの歴史

展示開始年度・設置場所	ガンダム種類
2009年 東京都品川区 潮風公園	RX-78-2 ガンダムVer.G30th
2010年 静岡県静岡市 東静岡広場	RG1/1 RX-78-2ガンダム
2012年 東京都江東区 ダイバーシティ東京	RG1/1 RX-78-2ガンダムVer.GFT
2017年 東京都江東区 ダイバーシティ東京	RX-0 ユニコーンガンダムVer.TWC

展示開始年度・設置場所	ガンダム種類
2020年 神奈川県横浜市 山下ふ頭	RX-78F00 ガンダム
2021年 中国上海市 ららぽーと金橋	ZGMF-X10A フリーダムガンダムVer.GCP
2022年 福岡県福岡市 ららぽーと福岡	RX-93ff vガンダム

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）](#) 

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。

琵琶湖の保全を目的として行われているイナズマロックフェスには、2021年から協力しています。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 2023 実行委員会
©2024 プロジェクトラブライブ！スーパースター!!

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

日本国内各地でコミュニティイベントに参加

BANDAI SPIRITSは、港区が主催する「みなと環境にやさしい事業者会議」に加入しています。2023年度は、同団体が主催する「企業と環境展2023」に参加。港区に在住の小学生とその保護者を対象に、オリジナルの環境学習プログラム「カプセルはんこワークショップ」を開催しました。



ワークショップの様子

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参加いただきました。



PAC-MAN™& ©Bandai Namco Entertainment Inc.

地域の清掃活動に参加

バンダイナムコグループの各拠点で、地域の清掃活動に参加しています。

2023年度はアメリカ・カリフォルニアのボルサ・チカビーチで、NPO法人オレンジカウンティ・コーストキーパーが主催した「ビーチクリーン活動」に参加しました。ビーチクリーン活動を通じて、人々が泳いだり、魚が安心して暮らしたりすることができる水を守り、地域全体の水の流域回復を促進する活動に貢献しています。

フランスのリヨンでは「クリーン・イン・リヨン」という、川と陸の両方でゴミを拾い、水質汚染や廃棄物問題に取り組むキャンペーンに参加しました。他の企業や団体と共に1日をかけて清掃を行った結果、合計3.345トンのゴミを回収しました。また、スキューバダイビング協会「Diving for Future」と連携して、川からも3トンのゴミを回収しました。

日本の港区では、区が主催する地域清掃活動「芝地区クリーンキャンペーン～路上喫煙ゼロのまち！～」に参加しました。自治体や近隣企業と協力し、路上喫煙等禁止の啓発活動（みなとタバコルールの周知）、落書き消去活動、放置自転車や路上看板への警告札貼り付けなどの活動を分担するなかで、清掃担当として田町駅西口を中心にゴミ拾いを行いました。



アメリカ：ビーチのクリーン活動



地域で目指す「安全できれいなまち」に貢献

ガンダムシリーズとして初めてさっぽろ雪まつりに出展

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」は、2024 さっぽろ雪まつり大通会場に、ガンダムシリーズとして初めて出展しました。

国内外の多くの方々にガンダムシリーズを知っていただくために、さっぽろ雪まつり会期中、『機動戦士ガンダム SEED FREEDOM』よりライジングフリーダムガンダムの雪像を展示するほか、フルラッピングされたブースにて関連商品の物販と展示を実施しました。



さっぽろ雪まつりに出展
©創通・サンライズ

開催概要

イベント	2024 さっぽろ雪まつり（第74回）
雪像名	『機動戦士ガンダム SEED FREEDOM』 ライジングフリーダムガンダム
会場	大通会場7丁目 HBC ドイツひろば （住所：札幌市中央区大通西7丁目）
内容	小雪像、展示・物販ブース
開催期間	2024年2月4日（日）～2月11日（日・祝）

『ガールズ&パンツァー』 4年ぶりの大洗イベント開催

2023年11月、『ガールズ&パンツァー』の舞台である茨城県大洗町の「大洗あんこう祭」に参加し、4年ぶりとなる『ガールズ&パンツァー』キャストイベントを開催しました。「大洗あんこう祭」は大洗町で毎年開催されている、秋の風物詩とも言えるイベントです。

当日はトヨペットスマイルホール大洗でトークステージを実施。YouTubeでの生中継やグッズ販売なども行い、お祭りの参加者や全国の『ガールズ&パンツァー』ファンとともに盛り上がりしました。



グループ各社の社屋でクリスマスツリーを展示

グループ各社の社屋にて、クリスマス時期にバンダイナムコのキャラクターを使用したクリスマスツリーを展示し、来社されるお客さまや一般客に楽しんでもらえる空間を演出しました。

また、一部の拠点のクリスマスディスプレイでは、新型コロナウイルス感染拡大防止のために使用していた飛沫防止パネルをリサイクルして作った「クリスマス装飾BOX」も、ツリーとともに展示しました。



キャラクターを使用したクリスマスツリー



飛沫防止パネルをリサイクルした「クリスマス装飾BOX」

さまざまな団体への寄付活動に参画

Bandai Namco Koreaでは、2023年10月16日～2023年11月30日までの46日間にわたり、「ガンダムベース20周年ウォーキング寄付チャレンジ」を実施しました。ウォーキング寄付チャレンジは、社員の健康づくりはもちろん、CO2排出の削減や、未来を担う子どもたちの応援につなげようと企画したイベントです。イベントには最終的に100人の社員が参加し、合計41,479,087歩と、当初の目標歩数であった20,000,000歩を大幅に超過して達成しました。この結果をもとに、欠食憂慮児童の健康な成長を支援するHappyAlliance（社会貢献団体）を通じて、約625食の幸福お弁当に相当する5,000,000ウォンを寄付しました。

また2023年12月3日には、Bandai Namco Toys & Collectibles（BNTCA）、Bandai Namco Entertainment America（BNEA）の従業員が、家族や友人とともに、カリフォルニア州アナハイムのエンゼルス・スタジアムで行われたJDRF One Walkに参加しました。このイベントは、1型糖尿病の治療、予防、治癒のための資金を集めることを目的にJDRF（Juvenile Diabetes Research Foundation＝若年性糖尿病研究財団）が主催したチャリティウォークです。バンダイナムコグループからは友人家族含めて32名が参加しました。

このほか2023年度には、Bandai Namco Foundation of Americaが、アクティビティゾーンのスポンサーとして、子どもたちにゲームや賞品を提供しました。また、約14,000ドルの寄付を行い、子どもたちの将来の活動を支援しました。



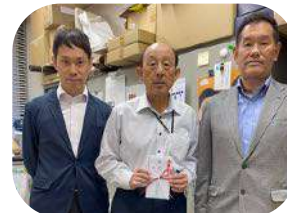
JDRF主催チャリティウォーク

交通安全への貢献

バンダイロジバル・ロジバ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



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被災地のほか、バンダイ本社所在地である台東区や道の駅など5カ所に寄付しました。



「緊急子ども用キット」

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。



©oleksandr Khomenko

©Vsevolod Prokofiev/ 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」

“ガンブラ”やGUNDAM FACTORY YOKOHAMAの“動くガンダム”を素材に、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しました。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60万人以上が参加しました。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。

→ [プラモデル授業「ガンブラアカデミア」](#) 



エデュケーショナルサポートの様子
©創通・ガンダム



ガンブラアカデミア

企業訪問学習に協力

バンダイナムコグループ各社で、子どもたちの企業訪問を受け入れています。

バンダイでは、2023年8月、バンダイが掲げるサステナプロジェクト「未来・クリエイション」の一環として、未来を担う子どもたちに向けた教育・体験価値を提供する「エジソン特別展」講演会を開催。累計19校の3～4年生が参加しました。

バンダイナムコフィルムワークスでは、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を題材に実習も交えた社会教育の機会を提供。2020年からの累計で、28校、約640名が参加しています。

バンダイナムコホールディングスでは2023年12月、バンダイ本社にて、墨田区の本所中学校1年生を対象に、バンダイナムコグループのサステナブル活動を学んでいただく校外学習を実施しました。



企業訪問後の子どもたちから届いた数多くの手紙



産学連携により大学・専門学校での特別講義の実施

バンダイナムコフィルムワークスでは、日本デザイナーズ学院マレーシア校よりアニメーション制作を志す学生を招き、制作スタジオ・VR制作スタジオの見学やアニメ制作について説明会を実施しました。活発な質問が飛び交うなど、学生の皆さんは熱心に参加されていました。

また、メガハウスでは同志社大学の特別講義（Toy Invention Program）にて、オセロ担当者による講義を実施しました。

さらにBANDAI SPIRITSでは、地域と連携し、モノづくりへの人材流入を目的とした取り組みを実施しています。バンダイホビーセンターのある静岡県で、静岡大学とともに「産業イノベーション」講義や「BHC流モノづくりのこだわり」などの講演を行うほか、静岡県立科学技術高校の学園祭においても特別講義を行っています。このほか、モノづくり業界全体の活性化に向けた「国際プラスチックフェア」や「長岡ものづくりフェア」などさまざまな場所で講演を行っています。



国際プラスチックフェア



マレーシア校のアニメ制作スタジオ見学



静岡大学、同志社大学での講義



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、2007年より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」の様子

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。

2023年度は、全国に展開するアミューズメント施設の近隣の学校と連携し、積極的に業務体験の受け入れを実施（namco2店舗、トンデミ4店舗）。地域のコミュニティ活動に貢献しました。



「namcoゆめタウン徳島店」でのお仕事体験の様子



「トンデミ幕張」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。

※ 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。



青少年アドバイザー在籍店舗POP

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。2023年度はNPOと連携し、全国12施設の小児病棟にクリスマスプレゼントを配布しました。



©BANDAI

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。

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。

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。



中国でスタートした「未来への夢づくり」プロジェクト



香港で寄贈した玩具の無償配布会

子どもたちのためのチャリティ・寄付活動を継続

Bandai Namco Foundation of Americaは1995年の設立以来、子どもたちの健康や福祉に焦点を当てたチャリティや寄付活動を継続しています。

なかでも、CHOC（Children Hospital of Orange County）Walkというイベントに10年以上にわたって継続参加しています。本イベントは、毎年800以上のチームと3万5千人以上の人々が参加し、31年間で約4,200万ドルを集めた、全米で最も大規模でユニークな小児医療の募金活動です。今後もチャリティイベントへの参加・寄付を継続し、その先にある子どもたちの希望と笑顔を支え続けていきます。



小児医療の募金イベント「CHOC（Children Hospital of Orange County）Walk」

未来をつくろう！ガンダムR作戦

2021年4月にスタートした「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、最先端の「ケミカルリサイクル」技術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。

現在は、回収したランナーを、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ています。2023年度の回収実績は約40トンとなりました。

「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いました。



©創通・サンライズ

セーブ・ザ・チルドレン・ジャパン（子ども支援団体）と協力して支援活動を展開

バンダイナムコグループは、セーブ・ザ・チルドレン・ジャパンと協力し、被災地の子どもたちへ向けた活動のほか、絵本シリーズ「くまのがっこう」をテーマにした工作教室やプラモデル教室の開催など、バンダイナムコグループらしさを活かした活動を行っています。

2023年には、「子ども体験プログラム2023」にて、「作って知ろう！恐竜プラモデル教室」を開催。30組の小学校1年生から3年生の子どもたちとその保護者が参加しました。当日は、プラモデル作り、恐竜クイズを実施するほか、プラモデルのランナーリサイクルの取り組みを紹介。おもちゃと遊びを通じて、生きものや環境への興味を引き出し、次の学びにつなげられるよう工夫を凝らしました。今後も子どもたちに向けた活動を継続していきます。



「子ども体験プログラム2023」の様子

自社コンテンツ（オセロ）を用いた子供向け教育プログラム制作

メガハウスでは、未来を担うかけがえのない宝物である子供たちに向けた教育支援活動として、国内の小学校を対象とした授業に活用できる教育プログラム“オセロで学ぶユニバーサルデザインってなに？”を提供しています。本プログラムは、カンコーマナボネクト株式会社とともに開発したもので、わかりやすい動画と、ユニバーサルデザインが取り入れられている「一体オセロ」を組み合わせ、ユニバーサルデザインと課題発見・解決のプロセスを学ぶことができる無償の授業プログラムです。オセロは2023年に発売50周年を迎え、子どもたちを含む多くのユーザーに親しまれています。今後も「一体オセロ」を通して、視覚障害のある方や多くの子どもたちに楽しく学んでいただけることを期待しています。



ユニバーサルデザインを取り入れた商品「一体オセロ」



教育プログラムの様子

視覚障がいに関する啓発活動への協力

メガハウスでは、日本点字図書館内の用具ショップのおもちゃコーナーや、日本点字図書館発行の録音雑誌「にってんデジーマガジン」において、自社のユニバーサルデザイン商品（共遊玩具）を紹介しています。



デジーマガジン録音風景

キッズニア東京に「おもちゃ工場」パビリオンをオープン

バンダイは2023年3月28日、子どもの職業・社会体験施設「キッズニア東京」に、「おもちゃ工場」パビリオンをオープンしました。

パビリオンでは、バンダイの事業のひとつである、カプセルトイを「つくる」体験を提供。子どもたちはおもちゃ工場のスタッフとして、キッズニア東京でしか着られないオリジナルユニフォームを着用し、空カプセルをリサイクルした材料を使ってキッズニア東京限定カラーの「カプキャラ パックマン」を作ります。環境に配慮した商品づくりについて学んでもらうことはもちろん、さまざまな機械を使った製造工程を通してものづくりの面白さを伝え、環境に配慮した商品づくりや、サステナビリティへの興味・関心を持ってもらう機会としています。パビリオンの体験が、未来を担う子ども達の一助となり、ともに「楽しいときを創る」ことにつながるよう、今後も活動を続けていきます。



©KidZania
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

バンダイナムコホールディングスは、サステナブル活動の一環として、子どもたちが自主的に環境活動や環境学習を行う「こどもエコクラブ※1」とパートナー契約を結び、子どもたちの活動支援や、自然体験などへの参加を行っています。2024年2月には「千波湖 環境学習会※2」にグループ社員とその家族20名が参加し、千波湖周辺の地形や地質について学習を行いました。バンダイナムコグループでは、今後も「こどもエコクラブ」の活動に参加し、環境保全の大切さを体験する機会をグループ社員に提供していきます。

※1 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・団体と連携をはかりながら子どもたちの環境活動を支援する（公財）日本環境協会の事業で、全国約2,300クラブ・約9万7千人がメンバー登録しています（2024年9月末）。

※2 「一般社団法人 茨城県環境管理協会」主催、「逆川こどもエコクラブ」協力



当社参加メンバーと逆川こどもエコクラブメンバー

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、こ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「未来を担うこ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」

ハンガリー国騎士十字功労勲章を受章

2024年4月、ハンガリー国の功労勲章の一つである「ハンガリー国騎士十字功労勲章」をメガハウス佐藤社長が受章しました。この勲章は国籍を問わず、ハンガリーに貢献した人物に贈られるものです。メガハウスが長年にわたり、ハンガリーのエルノー・ルービック氏の発明によるルービックキューブを日本で企画・販売し、その認知度を向上させてきたこと、ひいてはハンガリーのイノベーションを幅広い層に認知させたことが評価され、今回勲章を贈られました。

ルービックキューブは、ルービック氏が1974年に開発した立体パズルです。当初は3次元幾何学を学生に説明するために木で制作したものでしたが、1977年にハンガリーで「マジックキューブ」名で商品化され、1980年から「ルービックキューブ」に名称を変え世界に展開されました。日本では1980年7月25日にツクダオリジナルから発売され、現在はメガハウスが発売しています。



アニソン文化を世界へ発信！アニソン合唱プロジェクト「ChoieL」

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）」はさまざま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」とを融合し、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、たくさんのファンの皆さんが参加されました。



第1回合唱レコーディングの様子

クワエル特設サイト

→<https://project-choiel.jp/> 

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※1 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※2 金賞」を受賞しています。

※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



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.

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・パイ・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む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、イニング間でバックマンレースの実施により、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

本社機能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を目指し、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、さまざまな企画を実施しています。2023年度は、バンダイナムコアミューズメントのスポーツ体験施設「トンデミ」で、オリンピックである所属アスリート堺亮介選手と一緒にトランポリンを体験するイベントを実施しました。またバンダイでは、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育んでいます。



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



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