





Fun for All into the Future

笑顔を未来へつなぐ



くまのがっこう
©BANDAI

Contents

	地球環境との共生 1		尊重しあえる社会の実現 59
	気候変動対策の強化 18		働きやすい職場環境の実現 65
	資源・原材料の持続可能な利用 15		人材育成 76
	サプライチェーンマネジメント(環境) 27		ダイバーシティ&インクルージョンの推進 79
			サプライチェーンマネジメント(労働) 81
	適正な商品・サービスの提供 30		コミュニティとの共生 85
	適切な表現にもとづいた商品・サービスの提供 35		地域コミュニティとの連携 92
	商品・サービスの安心・安全 37		次世代に向けた教育支援 100
	顧客満足の上向 44		ファンコミュニティの活性化 109
	サプライチェーンマネジメント(品質) 46		
	知的財産の適切な活用と保護 50		
	IPの適切な活用／特許の相互活用 53		
	IPの保護 55		



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

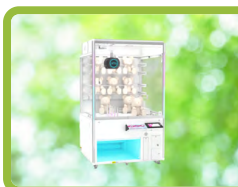
気候変動による異常気象や災害の多発、また地球環境への影響は、事業はもちろん世界中の社会活動に大きなリスクをもたらします。事業活動に伴うCO2排出量を削減し、気候変動へ対応することは企業の責務と考えます。

→ [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](#)

こちらをご覧ください



Sustainability ACTIONS

アーケードゲームをもっとエコに！すべてのマシンに“3R設計”を導入



サステナビリティ課題への対応
気候変動への対応



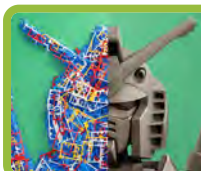
資源・原材料の持続可能な利用

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](#)

こちらをご覧ください



Sustainability ACTIONS

ファンの皆さまとともに取り組む“ガンブラ”を通じた資源循環



Sustainability ACTIONS

トレーディングカードの開封済み包装を資源に！



Sustainability ACTIONS

「プレミアムバンダイ」がサステナブルアクションを発表！



サステナビリティ課題への対応
プラスチックでの環境配慮



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



Sustainability **ACTIONS**

ファンの皆さまとともに取り組む“ガンプラ”を通じた資源循環



Sustainability **ACTIONS**

トレーディングカードの開封済み包装を資源に！



Sustainability **ACTIONS**

「プレミアムバンダイ」がサステナブルアクションを発表！



Sustainability **ACTIONS**

アーケードゲームを、もっとエコに！すべてのマシンに“3R設計”を導入



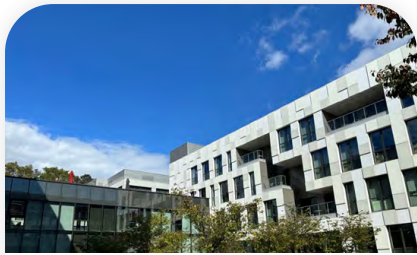
気候変動対策の強化

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

「島根スサノオマジック」サステナビリティマッチにてカーボンオフセットを実施



気候変動対策の強化

オフィスビル周辺の緑化活動に参加



気候変動対策の強化

環境配慮設計を推進し、サステナブル認定製品を創出



気候変動対策の強化

業務用ゲーム機において「エコアムusement製品」を認定



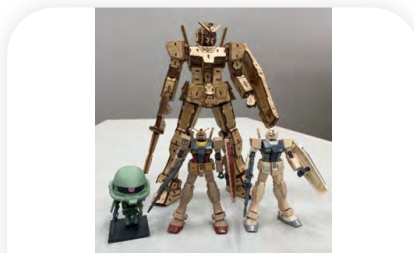
気候変動対策の強化

梱包材削減によるプラスチック燃焼時のCO2を削減



気候変動対策の強化

国連環境計画（UNEP）主催の「Green Game Jam」に参加



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

海の生態系保全につながるサステナブル・シーフードを導入

GUNPLA
RECYCLING
PROJECT

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



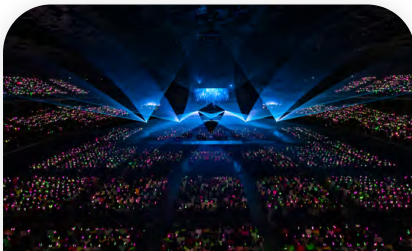
資源・原材料の持続可能な利用

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

国内外の拠点における水資源の有効活用



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

緩衝材の代替素材



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

カードパックリサイクルプロジェクト



資源・原材料の持続可能な利用

水循環アクティブ企業として
認証取得



資源・原材料の持続可能な利用

リサイクル綿を使った商品を
積極的に採用

プレミアムバンダイ独自のマテリアリティ	具体的な取り組み
<ul style="list-style-type: none"> EC特設での取扱表、資源循環の推進 	<ul style="list-style-type: none"> 梱包資材の再活用 商品サイズに合わせた梱包資材の使用 梱包材に紐を積極的に使用 商品保護に配慮した梱包方法を推進 社名と商品名をメーカーの名称 視覚レシープの活用
<ul style="list-style-type: none"> 製造事業者プラットフォームによる循環経済の促進 	<ul style="list-style-type: none"> 物流事業者プラットフォームの進化で効率化を図る
<ul style="list-style-type: none"> サステナブルへの意識の醸成と員外サービスの提供 	<ul style="list-style-type: none"> サステナブル貢献商品の露出強化
<ul style="list-style-type: none"> 多様な人が楽しめるECサイトと顧客体験アップの推進 	<ul style="list-style-type: none"> 個人情報保護・セキュリティ対策 ウェブアクセシビリティの向上

資源・原材料の持続可能な利用

循環型社会に貢献するECサイト「プレミアムバンダイ」



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)

電気自動車の導入を推進



サプライチェーンマネジメント（環境）

海運輸送時におけるCO₂排出
量の削減

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

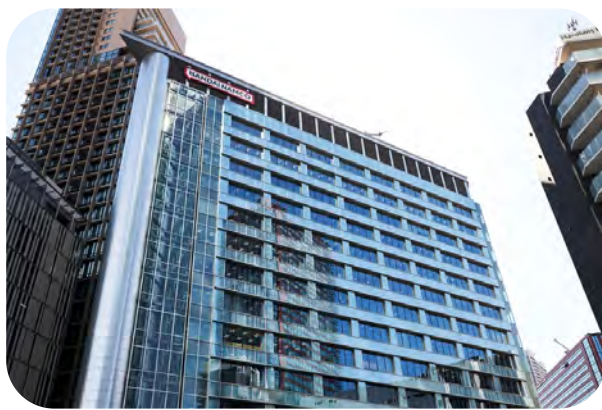
コンテンツ制作

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、バンダイナムコエクスペリエンス本社ビル、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、年間9,000t-CO2以上（2024年度）となっています。



再生可能エネルギーを使用しているバンダイナムコ未来研究所

太陽光発電の導入

バンダイナムコグループでは、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、バンダイナムコクラフトのKanto-Base、ハートの大可賀事業所などの各拠点で太陽光発電設備を導入しています。いずれも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2024年度の電力発電量は約76万kwh※、年間のCO2排出削減量は約320t-CO2となりました。

また、2025年度よりBANDAI SPIRITSのプラモデル生産工場である新工場に太陽光パネルを1,080枚設置し、バンダイホビーセンター全体では合計1,858枚の太陽光パネルを設置しています。BHC（本館、新工場）の太陽光発電による電力自給における電力発電量は約94万kwh※となり、年間のCO2排出削減量は約390t-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

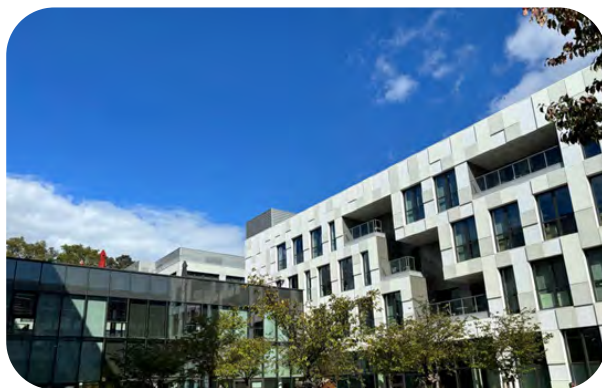


ハートの太陽光発電設備

BREEAM（建物環境性能評価）認証取得

Bandai Namco Holdings Europe S.A.S.のリヨンオフィスでは、建築設計段階から環境負荷の低減をはじめ従業員の健康に配慮した快適な職場環境づくりにも取り組んでいます。これらの取り組みが評価され、2023年3月には、イギリスの建物環境性能評価制度であるBREEAM認証※において「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・運用する、建物の環境性能を評価するシステム“Environmental Assessment Method (EAM)”。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として「建築物の持続可能性」を評価



環境性能を高く評価されたBandai Namco Holdings Europe S.A.S.
リヨンオフィス

「島根スサノオマジック」サステナビリティマッチにてカーボンオフセットを実施

バンダイナムコグループは、2024年10月に開催されたBリーグ所属のプロバスケットボールチーム「島根スサノオマジック」のHOME開幕戦において、「サステナビリティマッチ」を開催しました。本試合はカーボンニュートラルマッチとして、試合会場で排出されるCO2をバンダイナムコグループが島根県の海の環境保全に協力したことで得られたCO2吸収効果「ブルーカーボン※」でオフセットしました。また、来場者やファンの皆様がサステナビリティを楽しく学べ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

主なイベント

- 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」
- サステナビリティを学べるARコンテンツ「[PAC-MAN AR-sustainable quiz](#)」の無料公開
- 不要となった古着の回収
- 使用できなくなった「島根スサノオマジック」選手用ユニフォームを素材として、オリジナルのキーホルダーを作る体験会
- 地元松江の食材を使ったキッチンカーの招致

→[「2024-2025シーズン サステナビリティマッチ」特設サイト](#)

→[「2023-2024シーズン サステナビリティマッチ」特設サイト](#)



島根スサノオマジック開幕戦イベントの様子



「ガンダムR作戦」でのプラモデル体験

オフィスビル周辺の緑化活動に参加

中国・深センのBandai Shenzhenでは、地域コミュニティが主催する「より良い地域社会づくり」活動に従業員が参加し、緑化活動を行いました。近隣の公園にルエリア・シンプレックス（藍花草）苗約500本植樹し、地域の緑化に貢献しました。



緑化活動の様子

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し、サステナブル認定製品を創出

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社内の基準をクリアした製品は、サステナブル製品として認定ロゴを表示することが可能となります。バンダイナムコグループは、今後もサステナブルな製品創出に取り組んでいきます。



サステナブル製品認定ロゴ

サステナブルな製品です

2024年度
サステナブル製品認定数
1,925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

バンダイナムコエクスペリエンスは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。

また2024年11月より、環境配慮設計基準を従来よりも高い基準へと刷新、Reduce・Reuse・Recycleの3Rの要素すべてに配慮することが設計の要件となりました。さらに特に優れた省エネルギー性能を持つ製品を「エコアミューズメントマシン」と認定し、サステナブルな機器の証として「エコアミューズメントマシンラベル」を貼り付けています。

エコアミューズメントマシンの第1号がクレーンゲーム機「クレナグラン」です。2024年12月から全国のアミューズメント施設で順次稼働を開始し、通常時の消費電力は従来機「ビックレナ」に比べ、約60%削減されています。

詳しくはこちらもご覧ください



クレーンゲーム機「クレナグラン」とエコアミューズメントマシンラベル

梱包材削減によるプラスチック燃焼時のCO₂を削減

バンダイナムコグループは、商品・サービスに用いられる梱包材や容器の削減に取り組んでいます。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、最終焼却処分時に発生する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

国連環境計画（UNEP）主催の「Green Game Jam」に参加

Bandai Namco Entertainment Americaは、国連環境計画（UNEP）が主催する「Green Game Jam」に、2021年から継続的に参加しています。世界中から愛される「パックマン」のスマートフォン向けゲームアプリ「PAC-MAN」を通じて、2024年にはリサイクルの重要性を伝えるゲーム内イベント「Playing for Recycling」を実施しました。

この「Green Game Jam」に3年連続で参加・貢献したことが評価され、Bandai Namco Entertainment Americaは、2023年度の「Jam Spirit Award[※]」を受賞しました。

※ 「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.

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作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、卵の殻や竹素材で作られたガンダム
©創通・サンライズ

リサイクル素材の積極的な活用

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ます。

サンスター文具

削らずに使い続けられる新しい筆記具「メタシル」のうち「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、カギ殻、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。日本文具大賞のサステナブル部門で優秀賞を受賞しました。

また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。クリアファイルに再生ポリプロピレンを使用した場合に、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。

メガハウス

「ルービックキューブエコ」は本体を構成するプラスチック素材も、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るルービックキューブです。



さまざまな廃棄物から生まれた筆記用具「Re:metacil (リ:メタシル)」



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.

製品含有化学物質管理の取り組み

バンダイナムコエクスペリエンス

2005年にアミューズメント業界では初めてとなる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を適正に管理している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。

バンダイ

玩具において、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います。小さなお子さまでも安心して遊ぶことのできる商品の提供に、日々取り組んでいます。

※ 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 Experience Inc.

海の生態系保全につながるサステナブル・シーフードを導入

バンダイナムコ未来研究所の従業員食堂では、サステナブル・シーフードを定期的に導入しています。

サステナブル・シーフードとは、水産資源や環境への配慮のもと、将来も魚を食べ続けられるように、適切に管理された水産物のことです。例えば、「MSC認証」を取得した持続可能な漁業で獲られた魚や、「ASC認証」を取得した環境と社会への影響を最小限に抑えた養殖場で育てられた魚などが該当します。

この認証ラベルのついた水産物を選択することで、認証を取得する流通・販売業者が増え、海の生態系の保全につながります。

従業員食堂を運営するバンダイナムコビジネスアークでは、毎月第2火曜日を「サステナブル・シーフードの日」と設定してさまざまなメニューを提供しています。



サステナブル・シーフードを使用したメニューの例

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

「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。

2024年度における回収実績は約37トンとなりました。

詳しくはこちらもご覧ください



Sustainability ACTIONS

ガンダムが描く“未来社会のデザイン”を「EXPO2025 大阪・関西万博」に出展

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ジメントおよびバンダイロジパル3社共同での「ガシャポンカプセルリサイクル」を開始しました（2024年度回収実績：約47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40%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。

2025年には、6月5日の「環境の日」より「ガシャポン サステナブルアクション〜カプセルリサイクル強化月間〜」を実施しました。

6月の「環境月間」をきっかけに店頭でのカプセルリサイクルに楽しく参加いただけるキャンペーンで、全国のガシャポンバンダイオフィシャルショップにて、バンダイの「かんきょうたいし」を務める「くちぱっち」（たまごっちの人気キャラクター）のグリーンティングイベントや、ナムコポイントアプリと連動しカプセル回収機に空カプセルを3個入れると「くちぱっちの紙製ファイル」（FSC®認証紙使用）がもらえるイベントを開催しました。

バンダイのオリジナルカプセルブランド「ガシャポン」では、さまざまなサステナブル活動を行っています。

→ [サステナビリティサイト](#) | [ガシャポンオフィシャルサイト](#) 

「ガシャポン®」カプセルの回収量



「ガシャポン®」カプセルリサイクルの概要



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渣問題、フードロスの削減に向けて取り組んでいます。

バンダイ

「釣りグミシリーズ」「キャラパキシリーズ」をはじめとする菓子商品において、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など、さまざまな取り組みをおこなった結果、2024年度では2021年度比52%までフードロスを削減しています。

アートプレスト

販売する菓子の残渣を、飼料として有効活用し、年間約4トン、廃棄量の抑制を行っています。

Bandai Namco Studios Singapore

The Food Bank Singaporeとのパートナーシップのもと、従業員が保存食を寄付し、支援を必要としている人々へ届けました。

これは、廃棄物の削減に役立つだけでなく、食品などの生活物資を必要としている人々を支える取り組みとして、地域コミュニティへの貢献にもつながっています。



釣りグミシリーズ
©BANDAI



キャラパキシリーズ



シンガポールで行った保存食の寄付

国内外の拠点における水資源の有効活用

バンダイナムコグループでは、国内外の各拠点において、水資源の有効活用に取り組んでいます。

BANDAI SPIRITS

ガンブラ®などを企画・製造・販売するBANDAI SPIRITSのプラモデル生産拠点「バンダイホビーセンター」は、既存棟と新工場の各施設の地下に容量約2トンの雨水貯留設備を有しています。蓄えた雨水や井戸水は、浄化装置でろ過され、工場内のトイレの洗浄水や緑地の散水用として使われています。これにより、年間約2,100トンの水を有効利用しています。



雨水や井戸水のろ過利用システム

バンダイナムコミュージックライブ

音楽コンテンツの企画・制作、アーティストの発掘・育成、ライブイベントのプロデュースなどを手掛けるバンダイナムコミュージックライブ。オフィスに雨水貯留施設を設置し、水資源の有効活用に取り組んでいます。

Bandai Namco Holdings USA

アメリカでは、カリフォルニア州アーバインにあるBandai Namco Holdings USAの本社オフィスに節水型設備などを導入しており、この取り組みにより、Irvine Ranch Water District※から節水事業所の認定を受けています。

※ カリフォルニア州の水道・下水を管理する公共機関

ライブ・イベントにおいても環境に配慮

バンダイナムコエンターテインメント

『アイドルマスター』シリーズのイベント会場において、ケミカルライトやペンライトの製造販売を手掛ける株式会社ルミカの協力のもと、リサイクルしやすい新形状の「循環型」ルミカライト「大閃光極 Re.」の販売・回収を実施しています。ルミカライト「大閃光極 Re.」は使用後に各部品を分別してリサイクル・リユースできる、環境に配慮したサステナブルなケミカルライトです。イベント参加者が楽しみながら環境への取り組みに参加できるこの活動を通じて、2024年度は全国10会場で約1,223kgを回収しました。

バンダイナムコミュージックライブ

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。

詳しくはこちらもご覧ください



Sustainability ACTIONS

地域活性化や資源循環の仕組みなどファンの皆さまでつくる“未来のかたち”



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

会場で回収されるルミカライト「大閃光極 Re.」



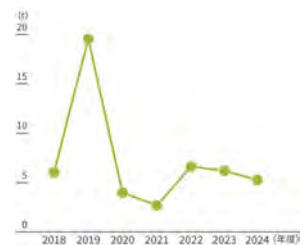
廃棄部材の分別活動を強化し、リサイクルを推進

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、2024年度は約5.6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、2024年度、約105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

緩衝材の代替え素材

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。この緩衝材は燃焼カロリーが低く、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



加工米を主成分とした緩衝材

景品袋の使用量削減

バンダイナムコエンターテインメントでは、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「フクロッカー」を、全国のアミューズメント施設「ナムコ」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、2024年度は2019年度に比べて、景品袋使用量を約57.38トン（約397万枚）削減することができました。



カードパックリサイクルプロジェクト

トレーディングカードゲームのカード商材を扱うバンダイでは、トレーディングカードゲーム商品の開封済パックを回収し、新しい製品に生まれ変わらせるプロジェクトを実施しています。

2024年1月から全国のONE PIECEカードゲーム公式ショップ（2025年1月時点で15店舗）やイベント会場に「回収BOX」を設置して回収を開始し、年間で約363kgのカードパックを回収しました。回収したカードパックは、トレーディングカードゲームに欠かせないカードケースに生まれ変わり、イベントなどでお客様に配布しています。このカードケースには、開封済カードパックを含む再生プラスチック材を約45%使用しています。



回収BOXで集めた開封済カードパックを材料に作られるカードケース

詳しくはこちらもご覧ください



Sustainability **ACTIONS**

トレーディングカードの開封済み包装を資源に！

水循環アクティブ企業として認証取得

内閣官房水循環政策本部事務局では、企業の水循環に関する取り組みをさらに促進することを目的に、「水循環企業登録・認証制度」を開始しています。この制度では、水循環に資する取り組みに関心のあ

る企業や、すでに取り組みを実施している企業を対象に、積極的に登録・認証を行っています。

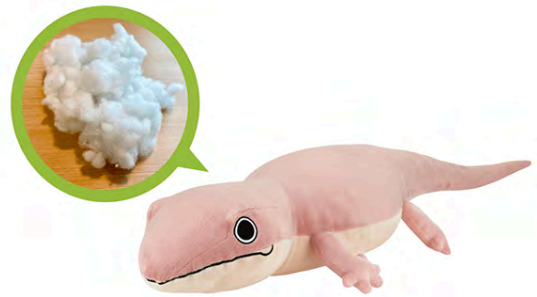
バンダイナムコグループは、2024年度（令和6年度）に水循環ACTIVE企業として認証されました。



水循環ACTIVE企業のロゴマーク

リサイクル綿を使った商品を積極的に採用

BANDAI SPIRITSのクレーンゲームで取り扱う景品の中で、ぬいぐるみ商品は大きな割合を占めています。そこで、その中綿にペットボトルを主な原材料とするリサイクル綿を100%使っている商品を積極的に採用しています。2024年度は、約3,800万本分のペットボトルに相当するリサイクル綿が使用され、お客様のもとに届けられました。



ペットボトルを主材料とするリサイクル綿を使用したぬいぐるみ商品

循環型社会に貢献するECサイト「プレミアムバンダイ」

バンダイナムコグループの限定商品をはじめ、アニメ・コミックなどに登場するキャラクターのグッズを取り扱う通販サイト「プレミアムバンダイ」を運営するBANDAI SPIRITSでは、物流を担うバンダイロジカルとともに、プレミアムバンダイ独自のマテリアリティに基づき、サステナビリティ課題に取り組んでいます。例えば、EC物流での脱炭素・資源循環の促進を目指し、梱包資材の再利用等を推進しています。また、受注生産型プラットフォームを構築することで、在庫ゼロを実現し、廃棄ロスの削減につなげています。引き続き多様な方に楽しんでいただけるECサイトを目指し、循環型社会に貢献していきます。

詳しくはこちらをご覧ください



Sustainability ACTIONS

「プレミアムバンダイ」がサステナブルアクションを発表！

プレミアムバンダイ独自のマテリアリティ	具体的な取り組み
EC物流での脱炭素、資源循環の推進	<ul style="list-style-type: none"> 梱包資材の再利用 商品サイズに合わせた梱包資材の使用 緩衝材に紙を積極的に使用 長距離輸送に鉄道輸送を活用 おまとめ促進メールの配信 碳ガレージの活用
受注生産型プラットフォームによる循環経済の実現	<ul style="list-style-type: none"> 受注生産型プラットフォームの進化で在庫ゼロを実現
サステナブルへの意識の醸成と貢献サービスの遂行	<ul style="list-style-type: none"> サステナブル貢献商品の露出強化
多様な人が楽しめるECサイトと責任あるマーケティングの追求	<ul style="list-style-type: none"> 個人情報保護・セキュリティ対策 ウェブアクセシビリティ対応

プレミアムバンダイ独自のマテリアリティ

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」、2024年には「優秀認定証」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



電気自動車の導入を推進

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車両を導入しています。今後はトラックでもEV車両の配置を検討しています。

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

海運輸送時におけるCO₂排出量の削減

バンダイおよびバンダイロジパルはフィリピン工場で生産した玩具を日本に輸送する際に、2024年12月まではCO₂を160トン分オフセットする船舶を使用していました。2025年1月からはバイオ燃料を使用する船舶により、年間約16トンのCO₂削減が見込まれています。



フィリピンから日本へと向かう船



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）



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](#)

こちらをご覧ください



Sustainability **ACTIONS**

数々の厳しい検査を実施し、おもちゃの安全・安心を徹底する



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心・安全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](#)

こちらをご覧ください



Sustainability **ACTIONS**

“リアルな体験価値”を提供するために施設の安全性を厳しくチェック！



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](#)

こちらをご覧ください



Sustainability **ACTIONS**

オンラインゲームの注意点などをイラストなどを使ってわかりやすく解説



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



Sustainability ACTIONS

数々の厳しい検査を実施し、おもちゃの安全・安心を徹底する



Sustainability ACTIONS

“リアルな体験価値”を提供するために施設の安全性を厳しくチェック！



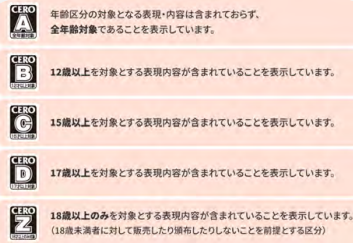
Sustainability ACTIONS

オンラインゲームの注意点などをイラストなどを使ってわかりやすく解説



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、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

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を守る



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



顧客満足の向上

安心して楽しんでいただくための取り組み



顧客満足の向上

お客様の声を集約し製品やサービスに反映



顧客満足の向上

お客様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）

輸送・配送の安全性向上を目指す

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、研修を実施

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、グループ各社にて、従業員を対象にしたセミナーやe-Learningなどを実施し、適切な倫理表現の推進に取り組んでいます。



グループ倫理分科会の様子

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心・安全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

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、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において、品質監査とCoC監査を一元化した「BANDAI Factory Audit (BFA)」、または第三者CoC規格に基づく監査を定期的実施しています。

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。

詳しくはこちらもご覧ください



Sustainability ACTIONS

数々の厳しい検査を実施し、おもちゃの安全・安心を徹底する



落下試験の様子



誤飲防止目的のスマ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ス）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。



製品安全対策優良企業表彰

品質・安全意識の向上に向けた取り組みを推進

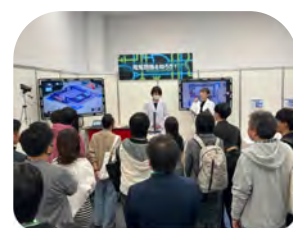
製品・サービス品質を維持向上するためには、社員一人ひとりが品質・安全への意識を高めるとともに、モノづくりの正しい知識・ノウハウを持ち、自主的に品質向上に取り組んでいく環境づくりが重要です。

バンダイナムコグループでは、玩具ホビー事業・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年度からはさらに、従来のWeb展示に加えて、実会場での展示を行うのと同時に、リアルでインタラクティブな体験を通して、社員へのより深い訴求を図りました。またBANDAI SPIRITSでは、中国・ベトナム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、バンダイナムコエクスペリエンスが2024年度に「ブランド保証展」を開催し、「ソフト」「ハード」「サービス」「倫理」の4つのテーマの展示を通して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

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心・安全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

ユニバーサルデザイン

施設における取り組み

アミューズメント施設の安全を守る

アミューズメントユニットでは、運営するすべてのアミューズメント施設で、建築、電気、消防、さらに筐体（製品）に関する安全点検（注意点検・自主点検）を定期的を実施しています。

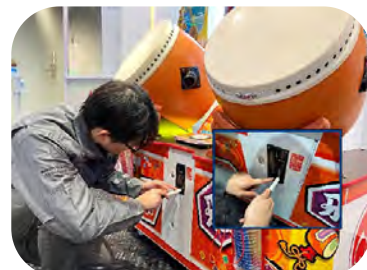
安全性の高い遊具であっても、使用方法や設置環境によっては、けがや事故など思わぬ事態が発生する可能性があります。そこで、遊具では実際の設置状態で検証し、安心してご利用いただけるよう取り組んでいます。

バンダイナムコエクスペリエンスが運営する次世代型屋内アスレチック施設「TONDEMI」では、専門部署が遊具の企画から設置・点検まで複数の基準に照らして厳しいチェックを行っています。設置後も、専門業者による定期点検、安全検証を繰り返すことで、お客様に安心して楽しんでいただける「リアルな体験の場」を提供しています。

業務用アミューズメント筐体についても、製品開発や改善時に触れる部分やメンテナンス時の安全性を考慮し、各部署が連携してセーフティーレビューを実施。2024年度は新製品を中心に、25件のセーフティーレビューを行いました。



次世代型屋内アスレチック施設の安全点検



業務用アミューズメント筐体の安全点検



次世代型屋内アスレチック施設「TONDEMI」

詳しくはこちらもご覧ください



Sustainability **ACTIONS**

“リアルな体験価値”を提供するために
施設の安全性を厳しくチェック！

商品・サービス

施設

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心・安全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

ユニバーサルデザイン

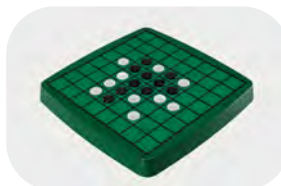
ユニバーサルデザインに向けた取り組み

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では、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。

メガハウス

『一体オセロ』は、黒石の面に凸、白石の面に凹があり、触るだけで石の区別が可能です。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。『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を変え、手触りだけでも揃えることができるようになっています。



『一体オセロ』



『ルービックキューブ
ユニバーサルデザイン』

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

バンダイ

『おうちでたのしく！たいこでどんどん♪アンパンマン』は、目が不自由なお子さまでもモード選択を簡単にできるように、モードボタンの上部にボタンごとに異なる数の凸点をつけています。さらに、電源スイッチや曲選択ボタンなども、それぞれに適した形状のレリーフにすることで操作をやすくしています。こうした工夫が評価され、一般社団法人日本玩具協会が主催する「日本おもちゃ大賞2024」の共遊玩具部門～視覚や聴覚に障がいがあっても遊べる玩具～で優秀賞を受賞しました。



『おうちでたのしく！たいこでどんどん♪アンパンマン』
© やなせたかし／フレーベル館・TMS・NTV

バンダイナムコエンターテインメント

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。

※ アクセシビリティ：障がいの有無や年齢、置かれている状況にかかわらず、さまざまな利用者がアクセスしやすい状態のこと



Accessibility-Color support（色覚タイプ設定）を実装した「鉄拳8」

バンダイナムコフィルムワークス

視覚や聴覚に障がいのある方にも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を行っており、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。



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 オラたちの恐竜日記』

©白井儀人／双葉社・シンエイ・テレビ朝日・ADK 2024

商品・サービス

施設

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

安心して楽しんでいただくための取り組み

バンダイナムコグループでは、お客様に安心して遊んでいただくための取り組みを行っています。一例として、2022年12月から、バンダイナムコエンターテインメントの公式サイト内で、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。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、幅広いユーザーの皆さんにご覧いただいています。

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](#) 

詳しくはこちらもご覧ください



「オンラインゲームあんしんガイド」未成年者向け



Sustainability **ACTIONS**

オンラインゲームの注意点などをイラストなどを使ってわかりやすく解説

お客様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様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。



コールセンターに寄せられるご意見をデータベースに蓄積

お客さま満足度追及のための接客向上プログラム

バンダイナムココアミュージズメントでは、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。2024年度には約2,800名のスタッフが参加しました。

また、『バンダイナムコ Cross Store 博多』の従業員が「第30回SC接客ロールプレイングコンテスト全国大会」で、ショッピングセンター（以下SC）接客日本一となる大賞を受賞しました。2024年度はこのほかにも、日本ショッピングセンター協会加盟のSC主催やデベロッパー各社の独自開催による接客コンテストで、34名の店舗スタッフが入賞しました。

入賞者のうち上位大会まで出場したスタッフを「接客マイスター」に任命しており、接客マイスターはバンダイナムココアミュージズメント接客スタッフの代表として、社内のトレーニングやイベント、展示会で活躍しています。



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



第30回SC接客ロールプレイングコンテスト全国大会で大賞を受賞（画像提供：日本ショッピングセンター）

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。

BANDAI（SHENZHEN）

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。

バンダイナムコフィルムワークス

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。

アートプレスト

製品の品質維持および不良品の発生防止を目的として、委託先に対して品質管理体系を共有しています。特に食品包装業務においては、フロー図を用いて工程を明確にし、情報共有を行っています。加えて、生産現場での品質管理の徹底と向上を図るため、定期的な工場確認も実施しています。また、2023年11月には印西工場および新習志野VPACセンターにて、HACCPに準じた運用体制のもと、JFS-B認証を取得しました。



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。



サプライヤーカンファレンスの様子



受賞したサプライヤーの紹介と商品の展示ブース

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

輸送・配送の安全性向上を目指す

ロジパルエクスプレス

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し、一定の基準をクリアした事業所を「安全性優良事業所」として認定するため、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。

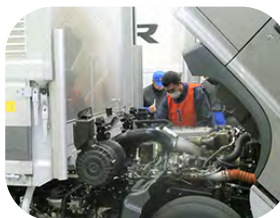
一方、ロジパルエクスプレスでは、ドライバーを対象に運行管理者研修、各種安全運転研修など各種の研修を実施するほか、年1回のドライバーコンテストを開催。優秀なドライバーを表彰することで、モチベーションの向上と安全運転への意識向上を徹底しています。

さらに、新規採用したドライバーの教育においては、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。

Gマークは
安全に優れた
運送事業所の
証しです



安全に優れた運送事業所の証であるGマーク



バンダイロジバル

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。こうした外部の認証・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。バンダイロジバルは国内で6社目の認定。



安全運転教育の様子

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



© BN

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／独自技術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](#)

こちらをご覧ください



Sustainability **ACTIONS**

ユーザーに“ホンモノ”ならではの楽しさや品質を知っていただくために

主な取り組み



Sustainability **ACTIONS**

ユーザーに“ホンモノ”ならではの楽しさや品質を知っていただくために



IPの適切な活用／特許の相互活用

IP軸戦略のさらなる進化に向けた取り組み



IPの適切な活用／特許の相互活用

独自開発の生成AI技術を世界へ発信



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

模倣品撲滅に向けた各機関との連携と啓発活動

A photograph showing a business meeting in progress. A woman in a light blue top is looking at a laptop screen, 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／独自技術を活用した社会貢献

IP軸戦略のさらなる進化に向けた取り組み

バンダイナムコグループの原点は、「ものづくり」です。世界中のファンにバンダイナムコらしいユニークな体験価値を届けるため、商品やサービスの創出を推進しています。また、新規IP創出にも継続的に取り組んでおり、映像作品に加え、商品・サービスからの展開や、グループ横断プロジェクト発など、多方面から展開しています。その一環として、外部クリエイターやスタジオ、IPホルダーとともに新たな切り口のIP共創を強化していきます。

そして、IPの創出だけではなく、IPを「そだてつづける」ことも重要です。「たまごっち」などの玩具ホビー事業発、「アイドルマスター」や「パックマン」などのデジタル事業発、「ガンダム」などの映像音楽事業発など、グループで持つIPライセンス事業を強化するとともに、グループの事業領域以外にもIPの世界観を広げていきます。

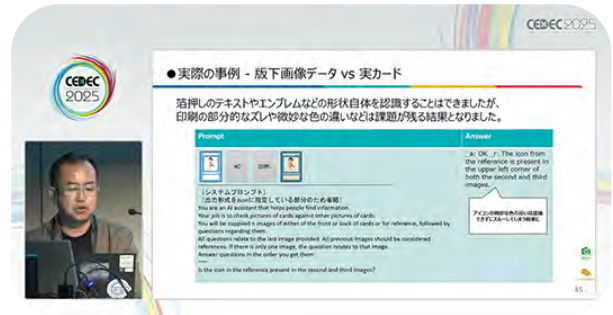
独自開発の生成AI技術を世界へ発信

バンダイナムコエクスペリエンスは、国内最大の技術交流カンファレンス「CEDEC」に継続して講師として登壇。生成AIを用いた実用性の高いAIツールの開発技術を世界中に発信しています。これからも、生成AIを用いたツール開発における技術レベルの相互向上のために、トピック性の高い独自技術を世界に発信し続けていきます。



講演内容

年度	内容
2024	生成AIと自動プレイBotによるアーケードゲームのQA自動化に向けた実証実験 ～ハードウェア制限との試行錯誤とそこから分かった目指すべきアーケードゲームQA自動化の将来像～
2025	アーケードカードゲーム制作における生成AIを用いたQA自動化 ～AI活用による効率的なチェックプロセスの実例～



技術交流カンファレンス「CEDEC」で開発成果を発表

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です。

バンダイナムコフィルムワークス

サンライズブランドの既存IPについて、旧作の権利関係を再確認するとともに、ガンダムシリーズのライセンス強化にあわせて権利保全体制を整備しています。



サンライズブランドロゴ

バンダイナムコエクスペリエンス

「太鼓の達人」シリーズの中国内地での正式発売以降問題になっている模倣品への対策として、侵害対策声明文を公開。侵害品の販売停止に向けて法的手段を講じるとともに、正規品との仕様の違いを消費者に周知する活動を行っています。

詳しくはこちらもご覧ください



Sustainability ACTIONS

ユーザーに“ホンモノ”ならではの楽しさや品質を知っていただくために



中国版「太鼓の達人」

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」を推進しており、各国の権利者団体や行政当局と連携し、侵害対策の強化や知的財産に関する理解促進に努めています。

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、偽造防止加工を施した特殊仕様の正規品証明マークを添付しています（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

模倣品撲滅に向けた各機関との連携と啓発活動

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、2024年度には機動戦士ガンダムの模倣品を取り扱う海外の模倣品製造グループを一斉摘発、模倣品の完成品約19,000点、ランナーパーツ約39,500点を押収しました。さらにグローバルでのECサイト模倣品対策では、AIを活かした侵害対策システムを活用し、年間3万件以上の模倣品を削除しています。摘発を行った現地当局には表敬訪問をするなど、行政とのさらなる連携強化に努めています。

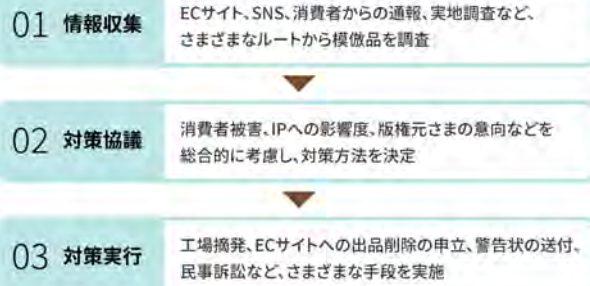
バンダイナムコエクスペリエンスにおいても、2024年度に、中国における業務用「SWEET LANDS」の模倣品に対する行政摘発、「湾岸MIDNIGHT MAXIMUM TUNE」シリーズのエミュレータ関連情報の削除、舞台「LIAR GAME murder mystery」の無断配信動画の削除など、模倣品・違法動画への侵害排除対策を計48件実行しました。

また2024年11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の第三弾が名古屋で開催されました。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。

その他に、イベントのみならず動画共有サイトなどSNSを活用し、作成した啓発動画をユーザーに見てもらうことで、模倣品撲滅活動のさらなる強化につなげています。

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、社外パートナー、各国の各種団体、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。

模倣品撲滅のプロセス



中国における模倣品摘発の様子



Z世代向けの知財啓発イベント
©創通・サンライズ



尊重しあえる社会の実現



© BN

バンダイナムコグループに関わるすべての人が、お互いを尊重しあえるよう、人権尊重に向けた取り組みを推進するとともに、誰もがいきいきと働ける職場環境を実現し、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。

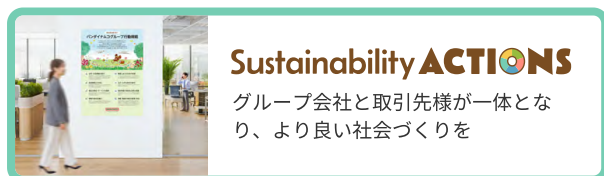
→ [教育研修](#)

→ 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](#)

こちらをご覧ください



→ 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](#)

こちらをご覧ください



サステナビリティ課題への対応
人権への取り組み

主な取り組み



Sustainability **ACTIONS**

グループ会社と取引先様が
一体となり、より良い社会
づくりを



2025
健康経営優良法人
KENKO Investment for Health
大規模法人部門

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
る多彩な取り組み



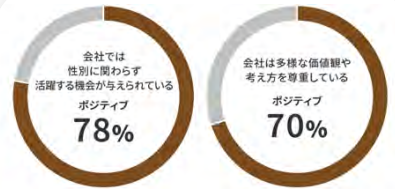
働きやすい職場環境の実現

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

「社内報アワード2024」でグランプリを受賞



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

従業員と家族が楽しめるファミリーイベントを実施



働きやすい職場環境の実現

働きやすい職場づくりを整備



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・増進に向けた指標を設定



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



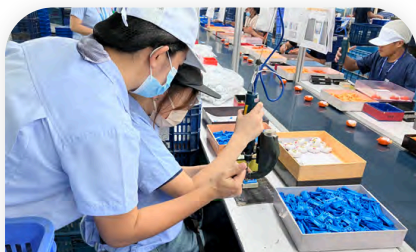
働きやすい職場環境の実現

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を支援



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

サンライズ作画塾・サンライズ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

障がい者の積極的な雇用を通じて社会に貢献



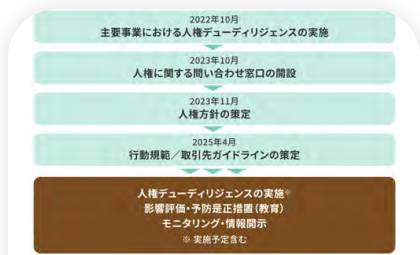
ダイバーシティ&インクルージョンの推進

多様な働き方を推進



ダイバーシティ&インクルージョンの推進

行動規範の制定



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さまざまな取り組み



サプライチェーンマネジメント(労働)

従業員、アーティスト向けのコンプライアンス研修



サプライチェーンマネジメント(労働)

取引先ガイドラインの制定



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、多彩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、従業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、バンダイナムコエンターテインメント、バンダイナムコミュージック、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、バンダイナムコエンターテインメント、メガハウス、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2025（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、バンダイナムコスタジオ、バンダイナムコビジネスアーク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
<p>健康経営優良法人</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ● 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 ● バンダイナムコビジネスアーク
<p>くるみん認定</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ● バンダイ（2020年認定） ● バンダイナムコエンターテインメント（2021年認定） ● バンダイナムコフィルムワークス（2025年認定） ● バンダイナムココアミュージメント（2021年認定） ● メガハウス（2023年認定）
<p>えるぼし認定</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ● バンダイ（認定段階3） ● バンダイナムコエンターテインメント（認定段階2） ● バンダイナムコフィルムワークス（認定段階3） ● メガハウス（認定段階2） ● 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多彩な取り組み

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賞与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。

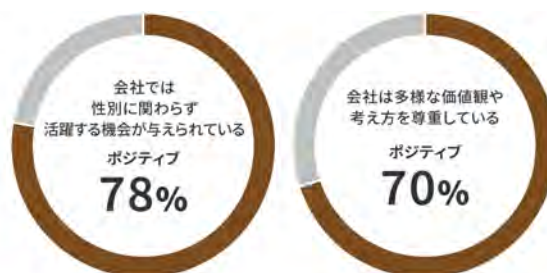
アルバイトやパートナー社員が仕事を魅力的だと感じ、イキイキと活躍できる環境づくりを目的に、「キャリアチャレンジ制度」を導入しています。役割ごとに等級を設け、定期的な評価を通じてランクアップを目指す仕組みです。なかでも上位の等級として認められるためには全社統一試験に合格する必要があるため、会社としてこの試験へのチャレンジを促すだけでなく、合格支援サポートを行うことで、職務内容を超えた能力向上の機会としています。

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、多彩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。



2024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。

※ 対象となる正社員（337名）のうち、従来の「全国勤務希望制」希望者は約50%（166名）（2025年7月現在）



ホームグラウンド制度

「社内報アワード2024」でグランプリを受賞

バンダイナムコエクスペリエンスが企画・運営するWeb社内報「BANAMIGONLINE(バナミーゴオンライン)」が、ウィズワークス株式会社が主催する「社内報アワード2024」の〈動画社内報部門〉でグランプリを受賞しました。

グランプリを受賞した企画「ざっくばらんに話しまSHOW」は、バンダイナムコエクスペリエンスおよび関連会社の従業員が付度なしで自分のしたい話を社長にぶつけていくトーク形式のコンテンツです。

そのほか、〈Web/アプリ社内報部門 媒体全体〉でシルバー賞、〈動画社内報部門〉で同じく動画を使った企画「バーチャル店舗視察」がブロンズ賞を受賞しました。



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	<ul style="list-style-type: none">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	<ul style="list-style-type: none">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	<ul style="list-style-type: none">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	<ul style="list-style-type: none">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	<ul style="list-style-type: none">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※ <p>※ 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</p>

名称	制度概要
育児休業	<ul style="list-style-type: none"> 満2歳に達する誕生日の前日まで取得可能
ライフサポート制度	<ul style="list-style-type: none"> 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 <p>事由例</p> <ol style="list-style-type: none"> 子の不登校 不妊治療 家族（2親等以内）の看護および介護 疾病での通院
パートナーシップ制度	<ul style="list-style-type: none"> 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賞与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、その年に最も輝いたチームを表彰する「バンダイナムコアワード」を実施しています。審査では、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評価ポイントとなっています。

「リサイクル綿導入プロジェクト」はその取り組みが評価され、2024年度バンダイナムコアワードでベストサステナビリティ賞グランプリを受賞しました。



受賞式の様子



受賞チーム

従業員と家族が楽しめるファミリーイベントを実施

バンダイナムコグループでは、さまざまな拠点で従業員とご家族と一緒に楽しめる「ファミリーイベント」を実施しています。2024年度は、バンダイ、BANDAI SPIRITS、アートプレスト、バンダイナムコフォージデジタルズ、バンダイナムコフィルムワークス、バンダイロジパル、ロジパルエクスプレスなどで開催されました。

バンダイロジパル、ロジパルエクスプレスでは、「パルフェス」を全国各地で開催しています。くまのがっこうの「ジャッキー」による「サステナビリティ教室」のほか、「ガンブラ組み立て体験コーナー」や「マイプラスチックステーション」を設置したマテリアルリサイクルの実演などを行いました。



パルフェスの様子

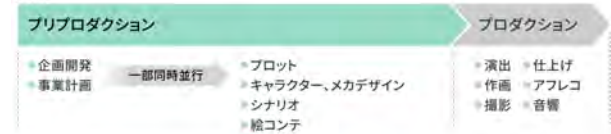
働きやすい職場づくりを整備

バンダイナムコフィルムワークスでは、2022年5月から長時間労働の是正を目指す「安心安全プロジェクト」を発足し、勤怠管理を強化しています。休日出勤には事前申請が必要で、代休消化ができていない従業員には自動でメール通知が発信されます。こうした取り組みによって、長時間労働が常態化していた映像制作現場において時間外労働が着実に減ってきています。

また、映像制作の行程管理を整理・改善し、プランニング、プリプロダクション、プロダクションという各段階の準備が整わないと次の段階に進めない「グリーンライトシステム」を導入しました。これによって、各工程の制作遅延などによる待ち時間を削減し後工程へのしわ寄せを軽減、労働時間の適正化や業務の効率化などを目指しています。あわせて、各話数の進捗状況やクリエイターの作業進捗をデジタルで可視化する「Owlviewシステム」を導入し、制作進行における各工程の遅れや問題を一人で抱え込むのではなく、チームで常時共有し対応する体制を整えています。

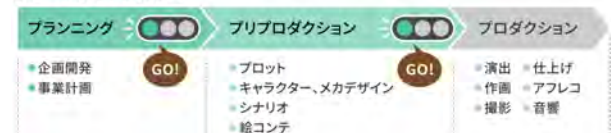
映像制作の行程管理を整理・改善する「グリーンライトシステム」

従来



各段階の準備が整ってから、次の段階へ

グリーンライトシステム



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

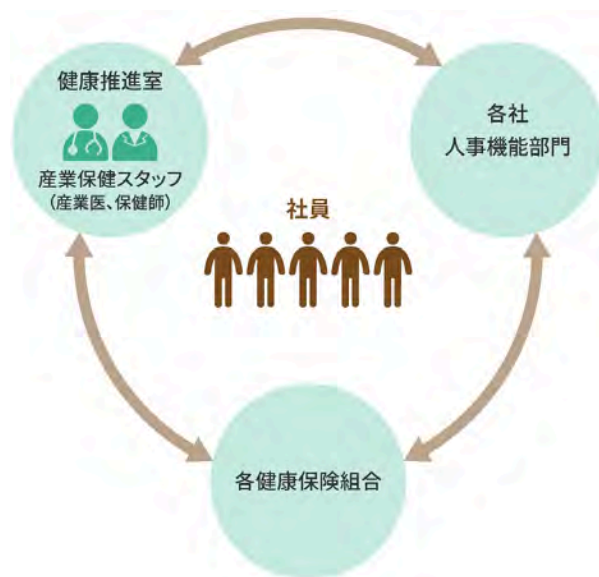
バンダイナムコグループは、「夢・遊び・感動」でつながる未来を世界中のすべての人とともに創りつづけることを目指しています。そのためには、グループで働く社員一人ひとりが、みずからの持つ「力」を100%発揮しつづけることが必要と考えています。

「『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。

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）

FOCUS

健康経営優良法人認定2025（大規模法人部門）に認定

「健康経営優良法人認定2025（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、バンダイナムコスタジオ、バンダイナムコビジネスアークの3社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。



社員の健康保持・増進に向けた指標を設定

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。2024年度の実検率は99.3%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（2024年度実績）



【対象会社】バンダイナムコホールディングス、バンダイ、BANDAI SPIRITS、バンダイナムコエンターテインメント、バンダイナムコフィルムワークス、バンダイナムコ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。2024年度は首都圏の5拠点で、約2,800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

研修名	概要
次世代経営者研修	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を支援

バンダイナムコグループでは、モノづくりのスキルアップに向けた取り組みを行っています。

バンダイナムコクラフト

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、2025年3月までに延べ1,050名を超える社員が参加しています。

バンダイ

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3,265名が受講しました。（2025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」

サンライズ作画塾・サンライズ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。



サンライズ作画塾



サンライズ美術塾

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

障がい者の積極的な雇用を通じて社会に貢献

バンダイナムコウィル

バンダイナムコグループの障がい者雇用と定着の推進およびグループ会社の事業支援を目的とした特例子会社です。主にグループ各社のメールセンター運営、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。



メールセンター運営



じゃがいも収穫

また、バンダイナムコホールディングス主催のサステナビリティWEEK（毎年10月）や「障害者基本法」で定められている障がい者週間（毎年12月3日から9日まで）を利用して、障がい者雇用を考えるセミナー（体験会や物産展などのイベント含む）を開催しています。さらに、「障がい」への正しい知識を伝えるサイト「ゆになび」を運営しており、隔月での情報発信とオンライン配信にて解説を行うなど、障がいへの理解を深める機会を創出し、グループ全体の障がい者雇用推進の一翼を担っています。これらに加えて、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。

バンダイナムコウィルでは、こうした取り組みを通じて、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、地域社会とグループに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。

バンダイナムコクラフト

2016年から地域の養護学校と連携し、インターンシップの受け入れを通じて社会で働くイメージづくりを支援するとともに、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

多様な働き方を推進

Bandai Namco Holdings Europe S.A.S. (BNHE) のリヨンオフィスでは、2024年度、フランスにおけるグループ各社を対象に、社内イベント「DE&Iカンファレンス」を開催しました。参加したのは、BNHEをはじめ、Bandai S.A.S.、Bandai Namco Entertainment Europe S.A.S.、およびBandai Namco Entertainment France S.A.S.の従業員です。

本イベントは、GPTW[※]による従業員意識調査の結果を受け、ジェンダー平等のさらなる強化を目指したもので、当日は、DE&Iやジェンダー平等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。

※ 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

行動規範の制定

バンダイナムコグループでは、「バンダイナムコグループ行動規範」を制定し、国や地域を問わず、法律とその精神を遵守すること、公正かつ自由な競争のもとで利潤を追求すること、そして企業活動を通じて広く社会に貢献することが、普遍的で重要な使命であると認識しています。これらを実践することで、社会との信頼関係を築き、持続可能な社会の実現を目指します。また、社員の生命・身体を優先し、安全で働きやすい職場環境を提供することを明記しています。なお、グループのすべての事業会社の社長は、「バンダイナムコグループ行動規範」の遵守に関する宣誓書を当社社長宛に提出しています。

詳しくはこちらもご覧ください



グループ内 行動規範浸透ポスター

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、取引先の皆さまを含め、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。2023年度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。また、取り組みの一環として、すべての役員・従業員が遵守すべき行動原則として「バンダイナムコグループ行動規範」を2025年4月に策定しました。この行動規範は、取引先の皆様にもご理解・遵守いただきたい内容となっており、現在共有を進めています。さらに、行動規範の実践にあたっての具体的な指針として「バンダイナムコグループ取引先ガイドライン」を策定し、周知を行っています。

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。



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、2024年度は以下のような取り組みを実施しました。

バンダイ／BANDAI SPIRITS

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（2024年度は約310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、取引先の皆さま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、取引先の皆さまとともに強制労働、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。

さらにBANDAI SPIRITSでは、「BFA」または第三者の認定取得がない工場に対し、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。

BANDAI SHENZHEN

欧米向け主要製品の生産指導・品質指導を行っている同社。主に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（2024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）。

バンダイナムコエクスペリエンス

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（2024年度は新規の取引工場3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、取引先の皆さま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。



[補足情報はこちら](#)

人権意識向上に向けたさまざまな取り組み

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。

グループにおける人権対応の強化のためにはグループ内理解を促すことが重要と考え、人権をはじめサステナビリティ、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を行っているほか、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っています。各事業会社においてもリスペクトトレーニングや倫理に関する研修などを実施しています。

また、「バンダイナムコグループ行動規範」の理解浸透のために、海外拠点を含む全社に同行動規範を明記した社内掲示用ポスターを配布し、説明会や研修を通じて理念の浸透を図っています。



従業員向けWEB社内報での紹介

従業員、アーティスト向けのコンプライアンス研修

バンダイナムミュージックライブでは、アーティストやタレントの価値を守り、社会的責任を果たすため、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、アーティストと向き合うA&Rやプロデューサーなど社員の意識改革・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、2023～2024年の2年間で複数回実施し、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60名以上が参加しました。また、2025年度は内容を最新版に刷新し、実施予定です。



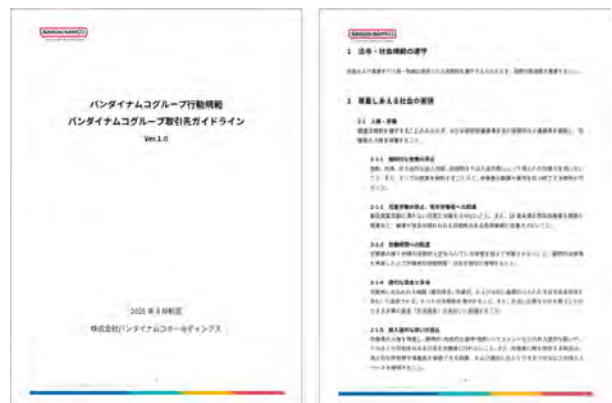
取引先ガイドラインの制定

世界各国に拠点を有し、多様なステークホルダーとモノやサービスをやり取りしながら事業を営む当社グループは、バリューチェーンのなかで生じる環境への負荷や社会への悪影響を最小化し、より良い社会づくりに貢献することも企業としての使命と考えています。とりわけ、おもちゃやゲームなどの商品を製造販売するメーカーとして、調達先において生じる環境・社会面での課題の把握と対処に注力しています。

取り組みの一環として、すべての役員・従業員が遵守し、また取引先の皆さまにも遵守していただきたい行動原則を取りまとめた「バンダイナムグループ行動規範」を2025年4月に策定しました。この内容を取引先の皆さまに共有するとともに、本行動規範を実践いただくうえでの指針として「バンダイナムグループ取引先ガイドライン」を制定、周知を進めています。

→「バンダイナムグループ行動規範」

→「バンダイナムグループ取引先ガイドライン」



世界各国の取引先に向けて新たに発信した「バンダイナムグループ取引先ガイドライン」



コミュニティとの共創



© 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

→ 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](#)

こちらをご覧ください



Sustainability **ACTIONS**

地域活性化や資源循環の仕組みなどファンの皆さまとつくる“未来のかたち”



Sustainability **ACTIONS**

地域の皆さまとつながるため中国でゲームイベントを開催

→ 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](#)

こちらをご覧ください



Sustainability **ACTIONS**

遊びから学びへ——
ガンブラを活用した“次世代教育のかたち”



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

こちらをご覧ください



Sustainability **ACTIONS**

ガンダムが描く“未来社会のデザイン”を「EXPO2025 大阪・関西万博」に出展

主な取り組み



Sustainability **ACTIONS**

地域活性化や資源循環の仕組みなどファンの皆さまとつくる“未来のかたち”



Sustainability **ACTIONS**

地域の皆さまとつながるため中国でゲームイベントを開催



Sustainability **ACTIONS**

遊びから学びへーガンブラを活用した“次世代教育のかたち”



Sustainability **ACTIONS**

ガンダムが描く“未来社会のデザイン”を「EXPO2025 大阪・関西万博」に出展



地域コミュニティとの連携

ゲームを通じたコミュニケーション機会の創出



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

IP×地域活性！バンダイナムコグループのマンホールプロジェクト



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

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・深セン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



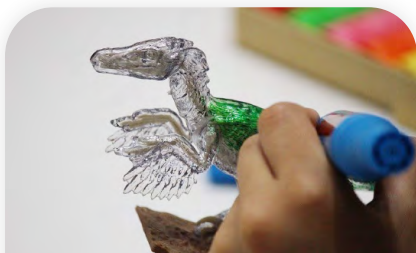
地域コミュニティとの連携

交通安全への貢献



地域コミュニティとの連携

ビーチ清掃と生態系調査で地域貢献



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「ガンプラアカデミア」



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

「島根スサノオマジック」による教育支援



次世代に向けた教育支援

職場体験をはじめ、さまざまな体験学習の機会を提供

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



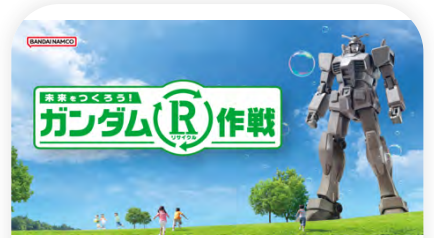
次世代に向けた教育支援

がんばる子どもを応援する、くまのがっこう「チアジャッキーズ！」



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・寄付活動を展開



次世代に向けた教育支援

未来をつくらせ！ガンダムR作戦



次世代に向けた教育支援

遊びながら学べる教育教材・サービスを提供



次世代に向けた教育支援

海外大学との交流を通じて、グローバル人材の育成を支援



次世代に向けた教育支援

楽しく学べる！サステナビリティキッズサイトを開設



ファンコミュニティの活性化

「EXPO2025 大阪・関西万博」に出展



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

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(クワエル)」



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

スポーツイベントを盛り上げる
多種多様な協賛



ファンコミュニティの活性化

中国の大学と連携し若手クリ
エイターを支援

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

地域活性化への貢献

ゲームを通じたコミュニケーション機会の創出

バンダイナムコエンターテインメントが展開する「鉄拳」シリーズは、国際イベントへの参加やコミュニティイベントの実施を通じ、eスポーツの盛り上げとコミュニティの活性化に貢献しています。

『鉄拳8』は、2024年7月に開催された世界最大規模の格闘ゲーム大会「Evolution Championship Series 2024」において、メイン種目に出場されました。また国内では、公式世界大会の決勝「TEKKEN World Tour 2024 Global Finals」の開催と合わせて、「鉄拳」シリーズ30周年を記念した「超・鉄拳祭」を同年12月に開催。国内はもちろん海外からも多くのファンが来場し、ゲームを通じて、年齢、国籍を超えたコミュニケーションを創出しました。



TEKKEN World Tour 2024 Global Finals
TEKKEN™& ©Bandai Namco Entertainment Inc.

「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3.3万人に来場いただきました。



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.

IP×地域活性！バンダイナムコグループのマンホールプロジェクト

バンダイナムコグループでは、全国の自治体と協力し、IP（キャラクターなどの知的財産）がデザインされたマンホール蓋を設置する取り組みを行っています。地域の魅力と作品の世界観を融合させることで、地域経済の活性化とファンとの絆づくりを目指しています。

ガンダムマンホールプロジェクト

2021年8月よりスタート。「機動戦士ガンダム」のキャラクターやモビルスーツなどがデザインされた「ガンダムマンホール」を全国に設置。

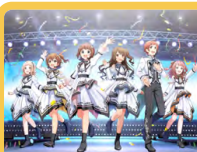
→ [ガンダムマンホールプロジェクト公式サイト](#) 

アイドルマスターマンホールプロジェクト「ふたマス!!!!!!」

『アイドルマスター』シリーズ20周年記念企画「GO ON the VOY@GE」の一環。日本各地を対象に、その土地と親和性の高いアイドルのデザインが施されたマンホールを設置。

→ [THE IDOLM@STER™& ©Bandai Namco Entertainment Inc.](#) 

詳しくはこちらもご覧ください



Sustainability ACTIONS

地域活性化や資源循環の仕組みなどファンの皆さまとつくる“未来のかたち”



© 創通・サンライズ



大阪府高槻市：高槻やよい
THE IDOLM@STER™&
©Bandai Namco
Entertainment Inc.

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、ライブの際に販売するチケットなどの売上金を、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!!

日本国内各地でコミュニティイベントに参加

BANDAI SPIRITS

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。2024年度も、前年に引き続き同団体が主催する「企業と環境展」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。

バンダイナムコフィルムワークス

杉並区が主催する「すぎなみフェスタ」や「すぎアニエキスポ」などの地域イベントに積極的に参加しています。商店街へのフラッグ掲出やワークショップなど、アニメ文化を軸にした取り組みを通じて、地域住民との交流を深めています。



ワークショップの様子

中国・深センでコミュニティイベントを開催

2024年10月、Bandai Namco Holdings Chinaは、中国・深センにて地域コミュニティとバンダイナムコファンをつなぐゲームイベントを開催しました。イベントでは、バンダイナムコグループのパーパス「Fun for All into the Future」やIP、サステナビリティ活動について紹介し、地域の皆さまとの交流を図りました。

会場では「パックマン ゴルフ」や「太鼓の達人 お手玉遊び」などのゲーム体験エリアを設け、フォトスポットやSDGs展示も実施。3日間で23万人以上が来場し、ゲームや展示を通じて多くの方々にブランドやIPに触れていただく機会となりました。

詳しくはこちらをご覧ください



バンダイナムコグループのパーパスをご紹介したフォトスポット



イベント当日の様子

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。

2024年度に実施した清掃活動の一例

バンダイ	「大江戸清掃隊」に参加し、駒形本社周辺の清掃を四半期ごとに実施
バンダイナムコクラフト	おもちゃ団地および工場敷地内の清掃活動に参加
アートプレスト	上野駅前の清掃活動に参加
バンダイナムコエキスパート/バンダイナムココミュニティ/ BANDAI SPIRITS	港区主催「芝地区クリーンキャンペーン」に年2回参加
バンダイロジパル/ロジパルエクスプレス	四つ木本社および東扇島地区周辺で清掃活動に参加



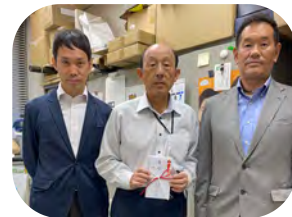
地域で目指す「安全できれいなまち」に貢献

交通安全への貢献

バンダイロジナル・ロジナ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



ビーチ清掃と生態系調査で地域貢献

Bandai Namco Amusement America (BNAA) は、Bandai Namco Foundation of America と連携してアメリカ・イリノイ州シカゴで開催された、シェッド水族館主催のチャリティイベントに参加しました。2024年度は、シカゴ川でカヤックを漕ぎながら野生動物の観察とデータ収集を行い、都市環境に適応する生態系への理解を深めました。また、ミシガン湖沿いの12thストリートビーチで清掃活動を実施し、参加者1人あたり約2ポンドのゴミを回収。地域社会との連携を通じて、環境保護の重要性を再認識する機会となりました。



カヤックを漕いでの生態系調査の様子



ミシガン湖でのビーチ清掃の様子

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

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

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へ向けた活動のほか、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。2024年には、「子ども体験プログラム2024」にて、「作って知ろう！恐竜プラモデル教室」を開催。2023年に引き続き、25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、恐竜クイズを実施したほか、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。

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。



作って知ろう！恐竜プラモデル教室
©Save the Children

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」には、2021年10月の開始から2025年10月までに、累計で小学校13,000校以上、児童90万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」](#)

詳しくはこちらもご覧ください



Sustainability **ACTIONS**

遊びから学びへ——
ガンブラを活用した“次世代教育のカタチ”



ガンブラアカデミア

産学連携により大学・専門学校での特別講義の実施

バンダイナムコグループでは、大学や専門学校にて特別講義を実施しています。

バンダイナムコエクスペリエンス

オリジナルIP「ポラポリポスポ」を活用した職業体験プログラムを美術系大学・専門学校・高等学校等と連携して実施しています。学生はキャラクターを題材にした制作課題に取り組み、2024年11月には「学生作品オフィシャル展示会」を開催。作品は「バンダイナムコ Cross Store 東京」に展示し、教育機関・学生・IPファンの交流の場となりました。

メガハウス

同志社大学にて、オセロやルービックキューブなどメガハウスの商品を交えた特別講義を実施しました。また、阪南大学においても、「商品開発論」にてルービックキューブを交えた講義を行い、ゼミでは学生たちと意見交換を行いました。



静岡大学、阪南大学での講義

©2025. TM & © Spin Master Toys UK Limited, used under license.

BANDAI SPIRITS

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

「島根スサノオマジック」による教育支援

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」は、地域社会への貢献と子どもたちの健やかな成長を支援するため、教育分野においてさまざまな取り組みを行っています。そのほか、地元松江市への貢献として、「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、地域安全や福祉に関するPR活動にも積極的に取り組んでいます。

子どもたちの夢を育む「夢授業」

2007年より、選手たちが島根県内の幼稚園、保育園、小学校を訪問し、子どもたちと将来の夢について語り合う「夢授業」を実施しています。プロスポーツ選手との交流を通じて、子どもたちは自分の可能性を信じ、夢に向かって前向きに取り組む姿勢を育てています。

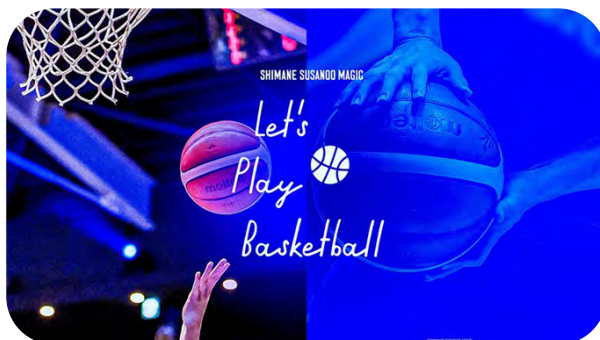
地域の全小学校にボールを寄贈する

「Let's Play Basketball」プロジェクト

創設15周年を迎えた節目に、島根スサノオマジックはスポーツ振興の一環として「Let's Play Basketball」プロジェクトを開始。島根県内のすべての小学校（公立・国立の義務教育学校、特別支援学校を含む210校）に、各校6球のバスケットボールを寄贈しました。これにより、子どもたちがより多くの機会バスケットボールに触れ、スポーツを通じて心身を成長させられるよう支援しています。



「夢授業」の様子



「Let's Play Basketball」プロジェクト

職場体験をはじめ、さまざまな体験学習の機会を提供

バンダイ

「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、「トーマス・エジソン特別展」をバンダイ本社に開設しました。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。

夏休みに実施した特別講演会には、地元の台東区立の小学生を招待、2024年8月は親子のべ109名、2025年8月には親子のべ96名が参加しました。

BANDAI SPIRITS


2025年9月2日、静岡市に「BHCPDII MUSEUM」をオープンし、工場見学・体験学習の機会を提供しています。モデリングやパッケージ制作など、プラモデルづくりを体験できる施設で、実際の成形機の実演も楽しめます。子どもから大人まで、ものづくりの魅力に触れられる新スポットです。



「BHCPDII MUSEUM」プラモデルができるまでの一連の体験が可能



「BHCPDII MUSEUM」プラモデルができるまでの工程を紹介可能

→ [BHCPDII MUSEUM | バンダイホビーセンタープラモデザイン
インダストリアルインスティテュートミュージアム](#) 

ハート

幼稚園児を対象に、職場見学を受け入れています。2024年10月には、本社機能がある愛媛県松山市の久枝幼稚園より年中組47名が参加しました。工場見学のほか、容器にお菓子を詰めてラッピングまで行う製作体験を実施し、お土産としてお持ち帰りいただきました。

バンダイナムコアミューズメント

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。

2024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（namco8校、トンデミ7校、VS PARK6校）。地域のコミュニティ活動に貢献しました。

花やしき

2024年度は、中高生の職場体験の受け入れが4件、授業の一環として園内におけるイベントの企画・実施が2件、その他インタビューなど校外学習への協力が7件とキャリア教育に対する支援を行っています。

バンダイナムコフィルムワークス

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しています。2024年度は、5校の受け入れを実施。経産省・内閣府・文化庁等省庁と連携した見学を含め、約100名にご参加いただきました。

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

がんばる子どもを応援する、くまのがっこう「チア ジャッキーズ！」

キャラ研では、「がんばる子どもを応援する」というテーマのもと、「チア ジャッキーズ！」として、幼稚園・保育園を訪問するジャッキーキャラバンや、子ども地球基金への寄贈など、さまざまな活動を行っています。

全国の子どもたちに笑顔を届ける「ジャッキーキャラバン」

「チア ジャッキーズ！」では、絵本シリーズ「くまのがっこう」の主人公ジャッキーと歌のお姉さんが、全国の幼稚園、保育園を訪問する「ジャッキーキャラバン」を実施しています。絵本の読み聞かせやコンサートを通じて、子どもたちに笑顔と“しあわせ”を届けるこの活動は、2024年度には10カ所の施設で開催されました。

子どもたちの健康を願って活動する「くまのがっこう ほけんしつ」

「くまのがっこう ほけんしつ」は、体や心が不調な子どもたちに笑顔を届ける活動で、2024年から取り組みを開始しました。2024年12月には、宮城県仙台市にある東北大学病院小児科をジャッキーが訪問しました。当日はサンタクロースの衣装を着たジャッキーが、入院中の子どもたちにクリスマスプレゼントを届けました。子どもたちと一緒に写真を撮ったり、楽しい時間を過ごすことで、病院内に温かい笑顔が広がりました。



東北大学病院小児科 訪問
©BANDAI

→ [チアジャッキーズ!](#) → [くまのがっこう ほけんしつ](#)

子どもたちのためのチャリティ・寄付活動を展開

バンダイナムコグループでは、未来を担う子どもたちに向けて、世界各地でさまざまな支援活動を展開しています。

Bandai Namco Holdings China

「未来への夢づくり」プロジェクトの一環として、2024年9月に中国雲南省にて3,000セットの玩具と800冊の書籍を寄贈しました。これらは現地の社会福祉機関や行政機関を通じて、困難な状況にある子どもたちに届けられました。

また、現地会場ではガンブラ組立体験教室も開催され、多くの子どもたちが笑顔で参加し、モノづくりの楽しさを体験しました。

このプロジェクトは、Bandai Namco's Purpose「Fun For All into the Future」のもと、障がいや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て、2023年から活動を展開しています。これまでに累計7,500セットの玩具が寄贈されています。

Bandai Namco Foundation of America

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。特に、CHOC（Children Hospital of Orange County）Walkには10年以上継続して参加しており、全米最大級の小児医療募金イベントとして、毎年多くの支援を集めています。今後も、チャリティイベントへの参加や寄付を通じて、子どもたちの希望と笑顔を支え続けていきます。



中国内地でスタートした「未来への夢づくり」プロジェクト



中国香港で寄贈した玩具の無償配布会



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「ガンバ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。2024年度の回収実績は約37トンとなりました。

「ガンダムR作戦」

全国各地のショッピングセンターなどで、ガンダムを通じてリサイクルへの関心を高める取り組み「ガンダムR（リサイクル）作戦」を開催しています。このイベントでは、回収したランナーをリサイクルして製造された「エコプラ」の体験キットと特別冊子を配布しています。参加者はその場でエコプラを組み立て、ランナーを回収ボックスに入れることで、プラスチックの循環を身近に体験することができます。

→ [ガンダムR作戦 | バンダイホビーサイト](#) 



©創通・サンライズ

遊びながら学べる教育教材・サービスを提供

バンダイナムコグループでは、子どもたちの学びを支援するため、自社コンテンツを活用した教育教材・サービスの開発を進めています。遊びながら学べる体験を通じて、社会や環境への理解を深める取り組みを展開しています。

バンダイ

「富山湾おさかなドンジャラ」

「海と日本プロジェクト」を推進する一般社団法人とやまミライラボとともに、富山県の海洋生物をテーマにした「富山湾おさかなドンジャラ」を開発。地元の意見を取り入れた教育玩具で、遊びを通じて海の生き物への関心を高めることができます。富山県内の小学校や学童教室に無償配布し、地域環境への理解促進を図っています。



「富山湾おさかなドンジャラ」
富山県内の小学校での様子



キッズニア東京「おもちゃ工場」パビリオン
©KidZania
PAC-MAN™& ©Bandai Namco
Entertainment Inc.

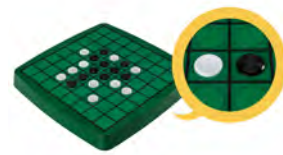
キッズニア東京「おもちゃ工場」パビリオン

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」パビリオンを開設。子どもたちはスタッフとしてカプセルトイの製造を体験し、リサイクル素材を使った限定商品「カプキャラバックマン」を制作。ものづくりの楽しさと環境配慮の大切さを学ぶ機会を提供しています。

メガハウス

オセロで学ぶユニバーサルデザイン

カンコーマナボネクト株式会社と共同で小学校向け教育プログラム「オセロで学ぶユニバーサルデザインってなに？」を開発。視覚障がい者にも配慮した「一体オセロ」と動画教材を組み合わせ、ユニバーサルデザインや課題解決のプロセスを楽しく学べる授業を無償提供しています。



ユニバーサルデザインを取り入れた商品「一体オセロ」



オセロで学ぶユニバーサルデザイン教育プログラムの様子

海外大学との交流を通じて、グローバル人材の育成を支援

バンダイナムコスタジオでは2024年度、アメリカ・オーストラリア・中国の大学からの会社見学が計3件ありました。

学生たちは、ゲーム開発の現場を間近で体験し、クリエイターとの交流を通じて業界への理解を深めました。こうした取り組みは、次世代のグローバル人材の育成と、国際的な教育機関との関係強化を目的としています。

今後もグローバルな交流を通じて次世代の育成を支援していきます。

楽しく学べる！サステナビリティキッズサイトを開設

「サステナランド」は、バンダイナムコホールディングスが子どもたち向けに運営するサステナビリティサイトです。バンダイナムコグループのさまざまなIP（キャラクターなどの知的財産）が登場し、グループの取り組みを漫画・動画・ぬりえなどを通じて楽しく紹介しています。

グループ全体の活動を描いた「サステナランドアート」のほか、SDGs教育にも役立つ内容が満載。子どもたちが楽しみながらサステナビリティを学べるサイトを目指しています。

→ [サステナビリティキッズサイト「サステナランド」](#) 



サステナランドアート

魂魂™Series & ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©窪岡俊之 THE IDOLM@STER™& ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©SHIMANE SUSANOO MAGIC ©創通・サンライズ TEKKEN™& ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©TRYWORKS PAC-MAN™& ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©HANAYASHIKI Co., Ltd. ©BANDAI ©Bandai Namco Amusement Inc. Taiko no Tatsujin™Series & ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©2024 PLINM ©2025. TM & © Spin Master Toys UK Limited, used under license. TM&© Othello,Co. and MegaHouse

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

「EXPO2025 大阪・関西万博」に出展

バンダイナムコグループは、「EXPO2025 大阪・関西万博」にて「GUNDAM NEXT FUTURE PAVILION」を出展しました。

このパビリオンでは、ガンダムシリーズで描かれてきた「未来」「宇宙」の世界観を「もう一つの宇宙世紀」としてとらえ、まだ実現できていない技術が、現実社会の中で平和的に利用されている未来を描いています。

パビリオンでは、サステナブルな施策も見どころとなりました。

ランナーで作ったスペースコロニーのオブジェ

ガンブラアカデミアで大阪府市の小学生から回収したランナー約2,000個をパーツとして活用し、サイド7（※1）のスペースコロニー（※2）のオブジェを展示しました。

※1 「機動戦士ガンダム」に登場するスペースコロニー群

※2 「機動戦士ガンダム」に登場する宇宙空間に作られた居住空間



「GUNDAM NEXT FUTURE PAVILION」外観



ランナーで作ったスペースコロニーのオブジェと球体型ボタニカルライト
©創通・サンライズ

球体型ボタニカルライトの設置

ボタニカルライトは、植物と共存する微生物が生命活動をする際に、土や水の中で放出される電子を利用して発電するライトです。植物が育つ土壌や水辺に電極を挿しておくだけで、電源がなくても植物が元気に育つ環境があれば電力を得ることができる、未来のエネルギーです。

詳しくはこちらもご覧ください



Sustainability **ACTIONS**

ガンダムが描く“未来社会のデザイン”を「EXPO2025 大阪・関西万博」に出展

「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2007年から、栃木県壬生町で「おもちゃのまちバンダイミュージアム」を運営しています。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施設です。

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」



バンダイ本社でも、エジソンの発明品の一部を展示（本社2階「トーマス・エジソン特別展」）

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(クワエル)」

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つでもあり、日本が誇る文化である「アニソン」を融合し、子どもから大人まで幅広い世代の方と一緒に世界中のファンに歌声を届けていくもので、2022年6月からスタートしました。

合唱コンクールはオンラインで開催。学校の合唱部や社会人合唱団など、第1回・第2回合わせて、65組・約380名のファンの皆さんに参加していただきました。2025年には第3回オンラインコンクールを開催、継続的にプロジェクトを実施しています。

→ [アニソン合唱プロジェクト「Choiel」公式サイト](#) 



プロジェクトキービジュアル



第3回合唱コンクール キービジュアル



第1回合唱レコーディングの様子

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。

2024年度は、上海図書館と共同で「共に守り、共に創る！」をテーマに、「無形文化遺産共創アート展」と「無形文化遺産体験」の二部構成による支援イベントを開催しました。

参加者は、バンダイナムコグループの人気IP「パックマン」「太鼓の達人」「たまごっち」「カピバラさん」を活用し、糸刺繍・切り絵・拓本という三つの伝統技法を楽しく体験。文化とエンターテインメントを融合させたユニークな取り組みとなり、3,700名以上の方々にご参加いただきました。



中国無形文化遺産支援イベントの様子
PAC-MAN™& ©Bandai Namco Entertainment Inc.
Taiko no Tatsujin™Series & ©Bandai Namco Entertainment Inc.
©BANDAI
©TRYWORKS

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

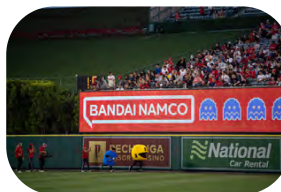
スポーツイベントを盛り上げる多種多様な協賛

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し、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」のホームスタジアムである「BMOスタジアム」内には、アミューズメント空間「レベルアップ・バイ・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」のホームスタジアムである「エンゼル・スタジアム・オブ・アナハイム」でも、同様の「レベルアップ・バイ・バンダイナムコ」をオープン。さらにイニング間にパックマンレースを実施し、球場を盛り上げています。

そのほか2024年度には、Bandai Namco Toys & Collectibles Americaがアメリカ女子サッカーリーグの「エンジェルシティFC（ACFC）」とパートナーシップを締結しました。



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。



愛媛FC

中国の大学と連携し若手クリエイターを支援

Bandai Namco Holdings ChinaとBandai Namco Entertainment (Shanghai)は、中国で実施されている大規模な卒業制作プロジェクト「2025年全国合同卒業デザイン（UGD）」に参加し、「PAC-MAN」をテーマに大学で講演を実施しました。学生たちは「PAC-MAN」のキャラクターや世界観を活かし、自由な発想で卒業制作に挑戦。企業と大学が連携することで、創造力と実践力を兼ね備えた次世代クリエイターの発掘・育成を目指しています。



「PAC-MAN」のキャラクターや世界観を活かした卒業制作
PAC-MAN™& ©Bandai Namco Entertainment Inc.

文化・情報発信

芸術・スポーツ