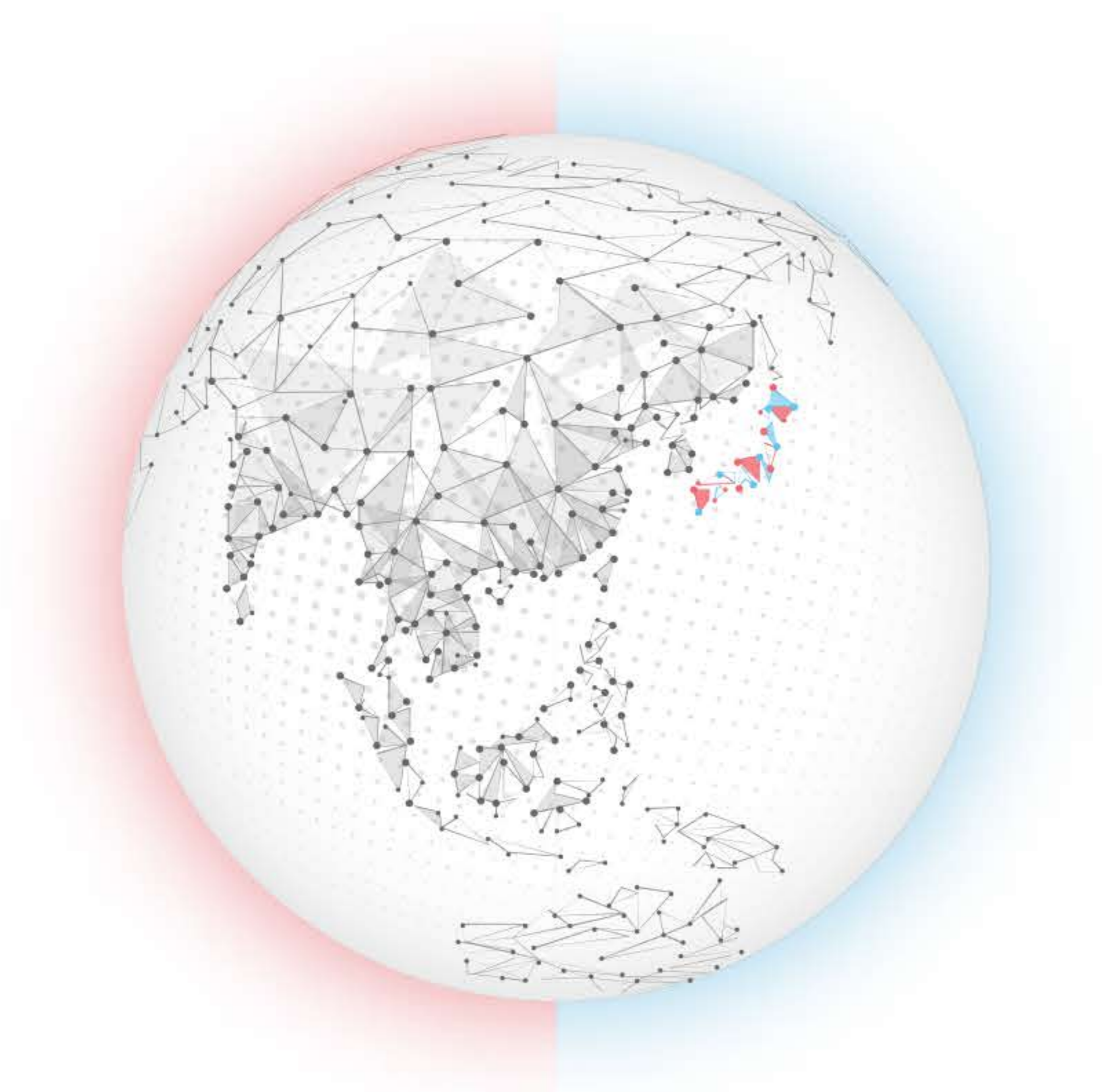




株式会社バンダイ



株式会社BANDAI SPIRITS



世界中の人びとに「夢・遊び・感動」を



 株式会社バンダイ

<http://www.bandai.co.jp>

 株式会社BANDAI SPIRITS

<http://www.bandaispirits.co.jp>

世界中の人びとに「夢・遊び・感動」を





創業理念  
 ばんだいふえき  
**萬代不易**  
 いつの世でも人びとの心を満たす商品を作り、  
 やむことのない企業の発展を願う。

[バンダイナムコグループの理念・体制について]

「夢・遊び・感動」の提供というミッションを共有する  
 グローバルなエンターテインメント企業グループ。

■ バンダイナムコグループの理念

[ミッション]

**夢・遊び・感動**  
 Dreams, Fun, and Inspiration

**Mission**  
 「夢・遊び・感動」は幸せのエンジンです。  
 わたしたちバンダイナムコは斬新な発想と、  
 あくなき情熱で、エンターテインメントを通じた  
 「夢・遊び・感動」を世界中の人々へ提供しつづけます。

[ビジョン]

**世界で最も期待される  
 エンターテインメント企業グループ**  
 The Leading Innovator in Global Entertainment

**Vision**  
 わたしたちバンダイナムコは常に時代の先頭で、  
 エンターテインメントに新たな広がりや深みをもたらし、  
 楽しむことが大好きな世界中の人々から愛され、  
 最も期待される存在になることを目指します。

■ バンダイナムコグループ組織体制

バンダイナムコグループは、純粋持株会社であるバンダイナムコホールディングスのもと、5つの「ユニット」と各ユニットをサポートする関連事業会社から構成されています。事業会社の集合体であるユニットが、国内外における事業戦略を策定・実行し、多彩なエンターテインメントを人々に提供しています。

バンダイとBANDAI SPIRITSは、全世界のトイホビー事業を主導するミッションを担い、玩具、カプセルトイ、カード、菓子・食品、アパレル、生活用品、プラモデル、景品などの分野において事業を展開しています。

**BANDAI  
 NAMCO**  
 株式会社  
 バンダイナムコホールディングス

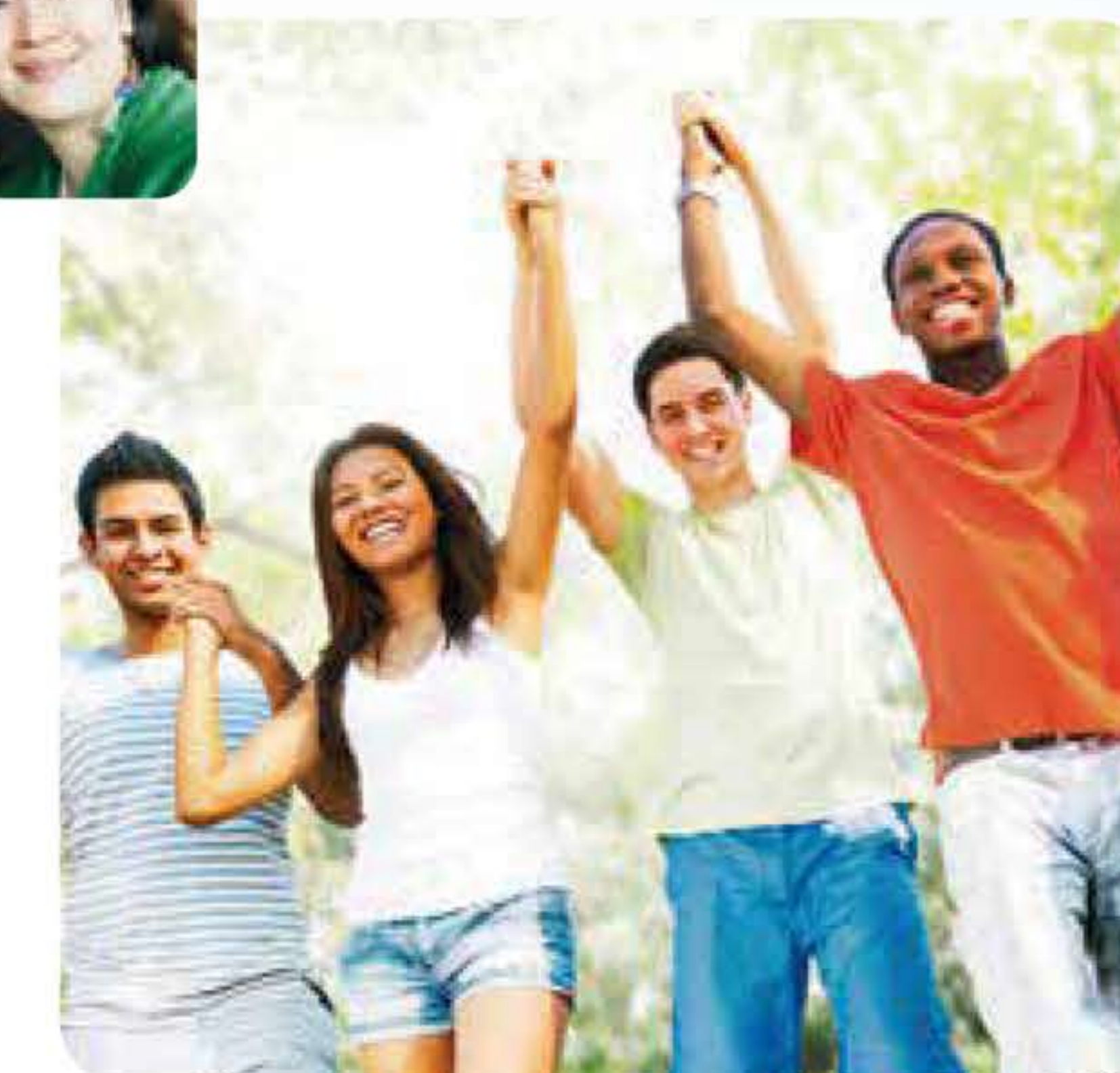


\*IP：Intellectual Property、キャラクターなどの知的財産



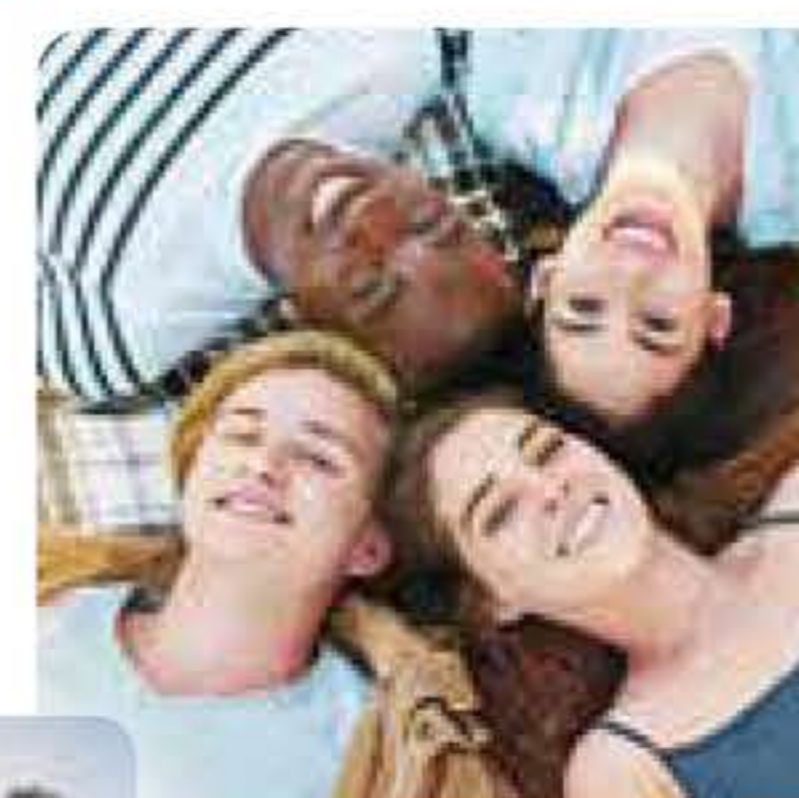
## 株式会社バンダイ

夢・クリエイション  
～楽しいときを創る企業～



## 株式会社BANDAI SPIRITS

夢・クリエイション  
～世界一の総合ホビーエンターテインメント企業～



# Top Message

## 世界中の人びとに「夢・遊び・感動」をお届けするために。

既成概念を「突破」し、新しい遊びを「創出」し世界を「あっ」と言わせたい

バンダイは2018年4月より、新しい中期経営計画をスタートしました。新しく掲げたビジョンは、「突き破り創り出し、世界を“あっ”と言わせよう!」です。

私たちの使命は、世界中のお客様の夢を育み、感動を体験していただける商品・サービスを生み出していくことです。日本国内だけでなく全世界に向けて価値のある商品を作り、世界を“あっ”と言わせたい。そんな思いが、私たちの大きな原動力となっています。

今後、さらなるチャレンジを続けるために、市場開拓の余地が見込めるハイターゲット市場において、ワールドワイドで事業の成長を加速させることを目的に、新会社「BANDAI SPIRITS」を設立しました。

またバンダイでは新たにカンパニー制を導入し、各事業部門をトイ事業カンパニー、ベンドイング事業カンパニー、ライフ事業カンパニーという3つのカンパニーで作り、それぞれが戦略を立て、IPの獲得や創出、新規事業の立案を行っている体制を整えました。時代の変化に対応し続けるだけでなく、既成概念にとらわれない商品・サービスをよりスピーディーに創り出したいと考えています。

バンダイ、そして新たに生まれたBANDAI SPIRITSは、それぞれ発展を目指し、新たなチャレンジを続けていきます。

バンダイにおいては、トイおよびトイ周辺の事業領域の拡大を目指します。「モノ×モノ」「リアル×デジタル」といった新しい発想で、既成概念を破るようなものづくりを進めていきたいと考えています。「おもちゃ」というものを、我々がこれまで以上に広い概念で捉えることで、事業領域を広げ、新たなチャンスを生み出します。BANDAI SPIRITSにおいては、ハイターゲット市場に向けたワールドワイド視点からの新事業創出が命題となります。まだまだ取り組めていない領域がたくさんあるからこそ、攻めの姿勢で新事業を作っていくと考えています。さらに、両社ともに新規IPへの取り組みを強化します。従来のIP獲得・イノベーションも続けながら、新しいIPの創出・育成・強化の3つにチャレンジすることで、事業の幅を広げたいと考えています。

海外展開についても、引き続き力を入れていきます。欧米やアジアなど、各エリアに合った戦略で展開します。今中期ではアジア最大のマーケットである中国市場への本格展開にも、バンダイナムコグループ全体で取り組んで参ります。

バンダイは「夢・クリエイション〜美しいときを創る企業〜」を企業スローガンとして掲げてきました。世界中のお客様の夢を育み、感動を体験して頂ける商品・サービスを生み出すことが使命です。新たにBANDAI SPIRITSでは「夢・クリエイション〜世界一の総合ホビーエンターテインメント企業〜」をスローガンに掲げました。「夢・クリエイション」は共通に、バンダイと同じ魂を持ちながら、新しい夢や感動を世界に広げていきます。

社名の由来である「萬代不易」は、永遠に変わらないことを意味します。

「いつの世でも人々の心を満たす商品を作り、やむことのない企業の発展を願う」という創業理念のもと、これからも世界中の人たちに「夢・遊び・感動」をお届けして参ります。

2018年4月

株式会社バンダイ

代表取締役社長

株式会社BANDAI SPIRITS

代表取締役社長

川口 勝

Masaru Kawaguchi



株式会社バンダイ



株式会社BANDAI SPIRITS



# A Brief History of BANDAI/BANDAI SPIRITS



「保証玩具」第一号商品を発売

## 時代の夢と並走するバンダイ/BANDAI SPIRITS。

バンダイは、1950年の創業以来、いつの時代も、数々のヒット商品を生み出してきました。ここでは、時代の夢と並走してきた足跡をたどってみましょう。



■ キンマン消しゴム ■ 蠟燭ペン ■ 聖闘士星矢 聖闘士聖衣大系 ■ POWER RANGERS

## A Brief History of BANDAI/BANDAI SPIRITS



■ 超合金GX-01 マジンガーZ ■ デジタルモンスター ■ バンダイホビーセンター ■ TAMASHII NATIONS [TAMASHII NATIONS] ■ ハイパーゴロイド ■ バンダイミュージアム ■ おもちゃのまちバンダイミュージアム ■ GUNDAM Cafe ■ DX 妖怪ウォッチ ■ (株)BANDAI SPIRITS 設立

### 1950 1955 1961 1971 1974 1975 1977 1978 1980 1981 1983 1984 1986 1987 1988 1993 1994 1995 1996 1997 1999 2002 2003 2004 2005 2006 2007 2008 2009 2010 2011 2012 2013 2014 2016 2017 2018

1950 ■ 「保証玩具」第一号商品を発売

1955 ■ 「超合金」シリーズの発売

1961 ■ 「超合金」シリーズの発売

1971 ■ 「超合金」シリーズの発売

1974 ■ 「超合金」シリーズの発売

1975 ■ 「超合金」シリーズの発売

1977 ■ 「超合金」シリーズの発売

1978 ■ 「超合金」シリーズの発売

1980 ■ 「超合金」シリーズの発売

1981 ■ 「超合金」シリーズの発売

1983 ■ 「超合金」シリーズの発売

1984 ■ 「超合金」シリーズの発売

1986 ■ 「超合金」シリーズの発売

1987 ■ 「超合金」シリーズの発売

1988 ■ 「超合金」シリーズの発売

1993 ■ 「超合金」シリーズの発売

1994 ■ 「超合金」シリーズの発売

1995 ■ 「超合金」シリーズの発売

1996 ■ 「超合金」シリーズの発売

1997 ■ 「超合金」シリーズの発売

1999 ■ 「超合金」シリーズの発売

2002 ■ 「超合金」シリーズの発売

2003 ■ 「超合金」シリーズの発売

2004 ■ 「超合金」シリーズの発売

2005 ■ 「超合金」シリーズの発売

2006 ■ 「超合金」シリーズの発売

2007 ■ 「超合金」シリーズの発売

2008 ■ 「超合金」シリーズの発売

2009 ■ 「超合金」シリーズの発売

2010 ■ 「超合金」シリーズの発売

2011 ■ 「超合金」シリーズの発売

2012 ■ 「超合金」シリーズの発売

2013 ■ 「超合金」シリーズの発売

2014 ■ 「超合金」シリーズの発売

2016 ■ 「超合金」シリーズの発売

2017 ■ 「超合金」シリーズの発売

2018 ■ 「超合金」シリーズの発売

**1950** ■ 「ボルト」の革命

**1971** ■ 「超合金ライダー変身ベルト」が大ヒット

**1974** ■ 「超合金マジンガーZ」が発売

**1977** ■ 「宇宙戦艦ヤマト」プラモデルが発売

**1980** ■ 「ガンダム」が発売

**1993** ■ 「美少女戦士セーラームーン」が発売

**1996** ■ 「たまごっち」が発売

**1999** ■ 「プリモリアル」が発売

**2005** ■ 「データカードダス」稼働開始

**2012** ■ 「アイカツ」がスタート

**2013** ■ 「大人の女性」市場に向けた商品が大ヒット

**2017** ■ 国内初の「ガンブラ」を主体とした公式総合施設「THE GUNDAM BASE TOKYO」が稼働開始



# 株式会社バンダイ

夢・クリエイション  
～楽しいときを創る企業～

バンダイの事業領域は、原点である男児・女児を対象とした玩具から、カプセルトイ、カード、食玩・菓子・食品、アパレル、生活用品にまで裾野を広げています。2018年4月よりそれぞれの事業領域が戦略的かつ、スピード感のある事業展開を実現するため3つの事業カンパニー制を取ることで、環境の変化により迅速に対応した施策展開が行える体制を目指しています。そしてそのターゲットも、子どもたちにとどまらず、事業領域におけるさまざまな年齢層のお客様を対象とする商品をラインアップし、世界中のすべての人びとに、「夢・遊び・感動」をお届けするためのビジネスを展開しています。バンダイはこれからも、新たなチャレンジと誠実なモノづくりで、楽しいときを創造していきます。

## 玩具事業 カンパニー

- ボーイズ ..... P14
- ガールズ ..... P14
- プリスクール ..... P14

## バンディング事業 カンパニー

- カプセルトイ ..... P15
- カード ..... P15

## ライフ事業 カンパニー

- 食玩・菓子・食品 ..... P16
- アパレル ..... P16
- 生活用品・化粧品・雑貨 ..... P16

## 玩具事業 カンパニー

玩具事業カンパニーは、男児・女児を対象とした玩具を中心に「国内玩具市場 No.1」と「世界を見据えたモノづくり」を推進していきます。

### ボーイズ

未就学男児に圧倒的人気のヒーロー玩具や、小学生に向けたキャラクター玩具及びホビー玩具を国内外に向け幅広く展開しています。



翼部合体 DXバトカイザーセット 快活合体 DXルパンカイザーセット  
変身ベルト DXビルドドライバー  
DX妖怪ウォッチオーガ  
爆釣パーロード  
ウルトラヒーローシリーズ  
ウルトラ怪獣シリーズ  
大きな木のムシ忍城  
ブレイク轟牙  
[左:サイクロンホーク, 中:スラッシュパンサー, 右:トルネードファンク]

### ガールズ

未就学女児に人気の「プリキュア」や「レジン&ソラン」、小学生女子に向けた「たまごっち」ホビーシリーズなど、女の子の心に響く商品を創出しています。



HUGOとプリキュアシリーズ  
かみさまみらいのヒミツのこたまりシリーズ  
Tamagotchi mix  
オリセン カタチもつくれる! ミラクルスタンダードセット

### プリスクール

子どもから大人気の「それいけ!アンパンマン」の乳幼児向け玩具のほか、ファミリーで楽しめる玩具など、子どもから大人まで幅広い層に向けた商品を展開しています。



大奮闘!はかばかヒーローシリーズ  
[左:ドキンちゃん, 中:アンパンマン, 右:はいいきんまん]  
ブロックラボシリーズ  
おおきなパン工場とすてきなおうちバケツ  
HACO ROOMシリーズ  
くまのがっこう マイルームキット  
ドンジャラ  
ドラえもん 10000000(ミリオン)

## バンディング事業 カンパニー

バンディング事業カンパニーは、カプセルトイとカードの事業領域がさらなる拡大をするため「リアルとデジタルの融合」を目指していきます。

### カプセルトイ

「ガシャポン」の名称で親しまれているバンダイのカプセルトイ。自販機カプセル市場におけるリーディングカンパニーとして、新たなカテゴリ創出にも積極的にチャレンジしています。



カプセルトイ  
カプセルトイ ドラえもん  
東京地下鉄立体路線図  
ペットボトルキャップマスコット  
タマゴラス  
ブットハンクル

### カード

車上で遊ぶ「カードダス」、デジタルデータとカードが融合した「データカードダス」の2大ブランドを軸に、新しい遊びの世界を創出しています。



パトレスピリッ  
神燈臨編 第1巻 神々ノ鏡 [BS44]  
スーパーダークコンボイヒーローズ  
ユニバースミッション1弾  
データカードダス  
アイカツフレンズ!1弾  
それいけ!アンパンマン  
びたキャラマシネット

## ライフ事業 カンパニー

ライフ事業カンパニーは、食玩・菓子・食品、アパレル、生活用品の事業領域でバンダイならではの独自性を発揮し、ヒットIPのたまごをいち早く発見していきます。

### 食玩・菓子・食品

キャラクター菓子・食品の分野で楽しさ、美味しさが詰まったエンターテインメント性の高い商品を展開しています。食玩を中心に、キャラクター菓子・食品カテゴリの強化で、新しいマーケットを創出しています。



まほうのルミティア  
まほうのおまじり  
仮面ライダーグミ  
キャラお祝いケーキ  
快速戦隊パレンジャーVS 警察戦隊パレンジャー

### アパレル

「頭のでっぺんからつま先まで」をコンセプトにキャラクターの世界観をいかしたアパレル商品の開発で、幅広いターゲットの生活シーンに遊び心を提案しています。



光るパジャマ  
UNLIMITIV  
劇中衣装

### 生活用品・化粧品・雑貨

大好きなキャラクターの広げで子どもの自立を促す楽しさあふれる商品をはじめ、大人向け本格化粧品やキャラクター雑貨などを展開し、幅広い層にライフスタイルを提案しています。



ドラえもん  
こどもシャンプー  
あわポンタイプ  
びっくらたまご  
アンパンマン  
みんなできねんさつ!はいいきんまん編  
美少女戦士セーラームーン  
左:ランチョボックス, 右:ランチョボックス・シール容器  
ベルサイユのばら  
オスカールロザリーラ・モリエール  
巨蛋マスコット  
ベルサイユのばら  
レディオスカル  
リキッドアイライナー(ブラック)  
こどもバブラスキ本セット  
フレンドしんちゃん  
こども不織布マスク  
仮面ライダービルド  
機動戦士ガンダム  
ひとやすみヘッドクッションシリーズ  
刀剣乱舞-ONLINE-  
江戸切子 ミニグラスシリーズ  
美少女戦士セーラームーン  
12月の魔法  
マルチキラーバーム  
ムーンステイキングクリーム(3種)  
セーラームーン



# 株式会社BANDAI SPIRITS

夢・クリエイション  
～世界一の総合ホビーエンターテインメント企業～

BANDAI SPIRITSの事業領域は、ハイターゲット向け玩具から、プラモデル、コンビニエンスストアなどに向けた景品などを展開しています。そしてそのターゲットも、ハイターゲットにこだわることなく、さまざまなお客様に新しい遊びを提供する商品をラインアップし、世界中のすべての人びとに、「夢・遊び・感動」をお届けするためのビジネスを展開していきます。BANDAI SPIRITSはお客様のニーズに応じた独自のブランドで新しいモノづくりに取り組み、世界一の総合ホビーエンターテインメント企業を目指していきます。

コレクターズ ..... P18

キャラクターくじ ..... P20

プラモデル ..... P19

フードエンターテインメント ..... P20

## コレクターズ

ハイターゲット向けコレクターズ商品は、全商品に統一ブランド「TAMASHII NATIONS(魂ネイションズ)」を掲げ、フィギュアやロボットを中心に、日本はもちろん世界に向けて大きく市場を拡大しています。

### For Collectors



S.H. Figuarts (真神聖製法)  
仮面ライダーW フラングゾーカー



ROBOT魂 <SIDE MS>  
RX-78NT-1 ガンダム NT-1 ver. A.N.I.M.E.



聖闘士聖衣神話 EX  
海皇ポセイドン



S.H. Figuarts 孫悟空  
地球背中のサイヤ人



超合金魂  
GX-76 クレンタイザー D.C.



ROBOT魂 <SIDE JAEGER>  
ジブシー・アベンジャー



S.H. MonsterArts  
ゴジラ(2002)



ソフビ魂  
ウルトラマンギンガ



超進化魂  
04 エンジェウーモン

## プラモデル

たゆまぬ技術開発と新たなコンセプトワークの投入によって進化を続ける「ガンブ ランシリーズ」を軸に、オリジナル・新規コンテンツの積極的な導入、ターゲット層の拡大、海外展開の強化にチャレンジしています。

### Plastic model Kits



HGUC 1/144  
RX-78-2 ガンダム



PG 1/60 RX-0  
ユニコンガンダム



ピカちゃんキット 00 ボチロー  
ピカちゃんキット 01 カンニングラス



Figure-riseStandard  
超サイヤ人孫悟空



1/1000 宇宙戦艦ヤマト 2202



HG ジブシー・アベンジャー



Figure-riseMechanics  
ドラえもん



GUNDAM docks at TAIWAN



THE GUNDAM BASE TOKYO

## キャラクターくじ

ハズレなしのキャラクターくじ「一番くじシリーズ」を中心として、キャラクターを愛する世界中の人に「ドキドキ」と「ワクワク」をお届けしていきます。

### The character lottery



一番くじ アイドルマスター シンデレラガールズ  
~ Cinderella's Adventure! ~



一番くじ 銀魂  
~船トレはほどほどに~



一番くじ 僕のヒーローアカデミア  
~なごごとと休み~



一番くじ (物語) シリーズ  
~夏ノ夏ノ一瞬~



一番くじ Re:ゼロから始める異世界生活  
~いつでもあなたと一緒にだよ~



一番くじ ソードアート・オンライン  
GAME PROJECT 5th Anniversary Part2

## フードエンターテインメント

「カフェ」や「居酒屋」などを通して、キャラクターの世界観を楽しむフードビジネスを展開しています。

### Café, Restaurant



GUNDAM Café 店舗



Rascal Bakery by CHARABREAD 店舗



映像居酒屋 ロボ基地 店舗



GUNDAM Café メニュー



Rascal Bakery メニュー



ロボ基地 メニュー

# As a Leading Global Innovator

世界中の人びとに「夢・遊び・感動」をお届けするために。

**Break Out of the Box. Wow the World!**

突き破り創り出せ!そして世界を“あっ”と言わせよう!

バンダイの海外展開は、輸出を皮切りに創業間もない1951年からスタートし、常に世界を見据えた事業展開にチャレンジしてきました。2018年4月より玩具ホビーユニットの中期計画ビジョンに「突き破り創り出せ!そして世界を“あっ”と言わせよう! ~ Break Out of the Box. Wow the World! ~」を掲げました。ワールドワイドでのビジネスを見据えた、日本発IPの世界展開、現地IPの獲得や創出・育成・強化、オリジナル商品の展開、現地向けローカライズなどを加速することでビジネスの拡大を狙います。また、各国に合わせたeコマースといったインターネットを活用した販売戦略など、さまざまな方法で市場を拡大しています。既成概念にとらわれず、自由な発想で世界にチャレンジすることで、キャラクタービジネス、エンターテインメントビジネスにおけるリーディングカンパニーとして世界のバンダイ、BANDAI SPIRITSへと飛躍することを目指します。



## 海外主要グループ会社 (非連結子会社含む)



DRAGON STARS series  
SUPER SAIYAN FUTURE TRUNKS



DRAGON STARS series  
GOKU BLACK ROSE



Fashion Doll Assortment  
Cat Noir

Fashion Doll Assortment  
Ladybug

3inch Sea-Co-Figure

DX Vehicle Chaos

Chibi Tamagotchi



SOUL OF CHOGOKIN GX-70  
MAZINGER Z D.C.



DX GAMER DRIVER



DX ZYUOHKING



BREAK GO! GA!



커더란 코코킴하우스



RG 1/144 UNICORN GUNDAM



ULTRA HERO SERIES / ULTRA MONSTER SERIES

## 欧米地域

玩具ホビーユニットの連携を強化し、ワールドワイドな商品を創出・育成・強化

2015年よりバンダイ(日本)を中心に、玩具ホビーユニットの総力を結集して企画開発を行い、ワールドワイドなモノづくりを進めています。商品は玩具カテゴリーを主力とし、ローカライズした「ドラゴンボールシリーズ」、「Tamagotchi」といった日本発IPや現地IP、また近年では映画の玩具商品化権を獲得していくなどさまざまなIPで展開しています。今後はさらに海外主要グループ会社と国内の連携を強化することで、世界共通で攻めていけるIPや商品の創出・育成・強化を進めていきます。

## アジア地域

中国市場への本格参入とエリア特性を活かしたマーケティング展開

アジア地域における玩具事業は、アジア各国との連携を強化して地域特性に富んだ商品作りを展開する「日亜一気通貫戦略」により拡大を続けています。今後のアジア展開を進めるうえでは、最大のマーケットである「中国」への本格的な参入を行ってまいります。そのためにも日本のIPを現地で展開するだけでなく、地産地消の発想でアジア発のIPを作り、販売戦略などアジア各国の特性に応じたマーケティング展開を強化していきます。



# As a Good Corporate Citizen

01

## 安全と安心の追求

### 「夢・遊び・感動」の基盤を支える、さまざまな取り組み。

バンダイは、人びとに「夢・遊び・感動」を提供する企業の責任として、徹底した安全性の追求や品質向上に取り組み、「安全で安心できる商品づくり」に徹し、世界のお客様から信頼と満足を得られる商品を提供することを品質方針に掲げています。それぞれの事業領域において、該当する法規制はもちろんのこと、業界などが定める品質・安全基準を踏まえ、より厳しい自社基準を設定しており、欧米をはじめとする諸外国の安全基準も取り入れています。さらに、法改正や社会情勢にも注意を払いながら、一つひとつの基準内容を随時見直しています。

#### ■ バンダイの安全・品質基準に対する高い評価



「平成27年度 第9回 製品安全対策優良企業表彰」授賞式の様子

バンダイは、経済産業省主催「平成27年度 第9回 製品安全対策優良企業表彰」の「大企業 製造・輸入事業者部門」において、最上位賞である「経済産業大臣賞」を受賞しました。お客様からの情報収集・分析による情報提供や本質的な安全を実現するための取り組み、またサプライヤーに対する表彰制度等による品質維持の取り組みなどが評価されました。

なお、平成27年度の受賞は第2回（平成20年度）と第6回（平成24年度）に続く3度目の受賞となり、「大企業 製造・輸入事業者部門」において製品安全対策ゴールド企業に認定されました。



#### ■ 安全性に配慮した設計・素材の追求

バンダイの新商品は年間7,000点に上り、種類も多岐にわたるためさまざまな品質基準を設けています。尖った部分は先端を丸めたり、首にかける紐などは一定の荷重がかかるとすぐに外れる構造にすることなどが義務付けられています。また、子どもの体格・操作力などを測定する「子どもモニター調査」を定期的実施し、製品を設計する際の基礎情報として活用しています。



「子どもモニター調査」の様子

#### ■ 広範囲にわたる厳しい検査の実施

バンダイには商品の安全性や強度・耐久性などを確認する検査基準が約350項目あります。例えばスーパー戦隊シリーズの合体ロボットでは、200項目以上の厳しい試験・検査・確認を実施。材料の安全性の基準は20項目以上にわたり、第三者検査機関のほか、自社内でも鉛などの重金属含有量の測定などを行っています。



玩具を落下させる衝撃試験

#### ■ 生産段階における安全・安心への取り組み

バンダイの商品は、そのほとんどを海外の協力工場に生産委託しています。中国・深圳のBANDAI (SHENZHEN) CO., LTD. は、トイホビー事業の重要拠点として、品質管理や各種安全性の確認業務を行っています。



現場での品質管理の様子

#### ■ BANDAI Factory Audit

バンダイ製品を生産する海外最終梱包工場において、「新規工場監査」と「C.O.C.監査」を一元化した「BANDAI Factory Audit」(BFA)を実施しています。「BFA」では、強制労働など人権侵害の禁止を含む8つ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。



COC監査の様子

#### ■ お客様相談センターの取り組み

「お客様相談センター」では、お客様からの声に迅速に対応するため、ご意見やご要望を個人情報取り扱いに注意を払いながらデータベース化し、顧客満足の向上に繋げています。



お客様相談センターの様子

#### ■ ユニバーサルデザインへの取り組み

バンダイの商品が、ひとりでも多くの方にとって使いやすいものであるよう、ユニバーサルデザインの視点からユーザビリティの向上に繋がる工夫を重ねています。商品を取り出しやすいパッケージへの改良や、一部でカラーユニバーサルデザインの考え方も採用し、色覚の個人差を問わず文字を識別しやすくする工夫も行っています。

※ユニバーサルデザインとは……身体障がいのあるなしに関わらず、その商品・サービスを出発点として多くの方が利用できるようにしようという考え方で。

詳しくは、WEBサイト「おもちゃの会社バンダイのCSR」をご覧ください。  
(<http://www.bandai.co.jp/csrkids/>)



取り出しやすさに配慮したパッケージの例

### 子どもたちの笑顔のために何ができるのかを考える。

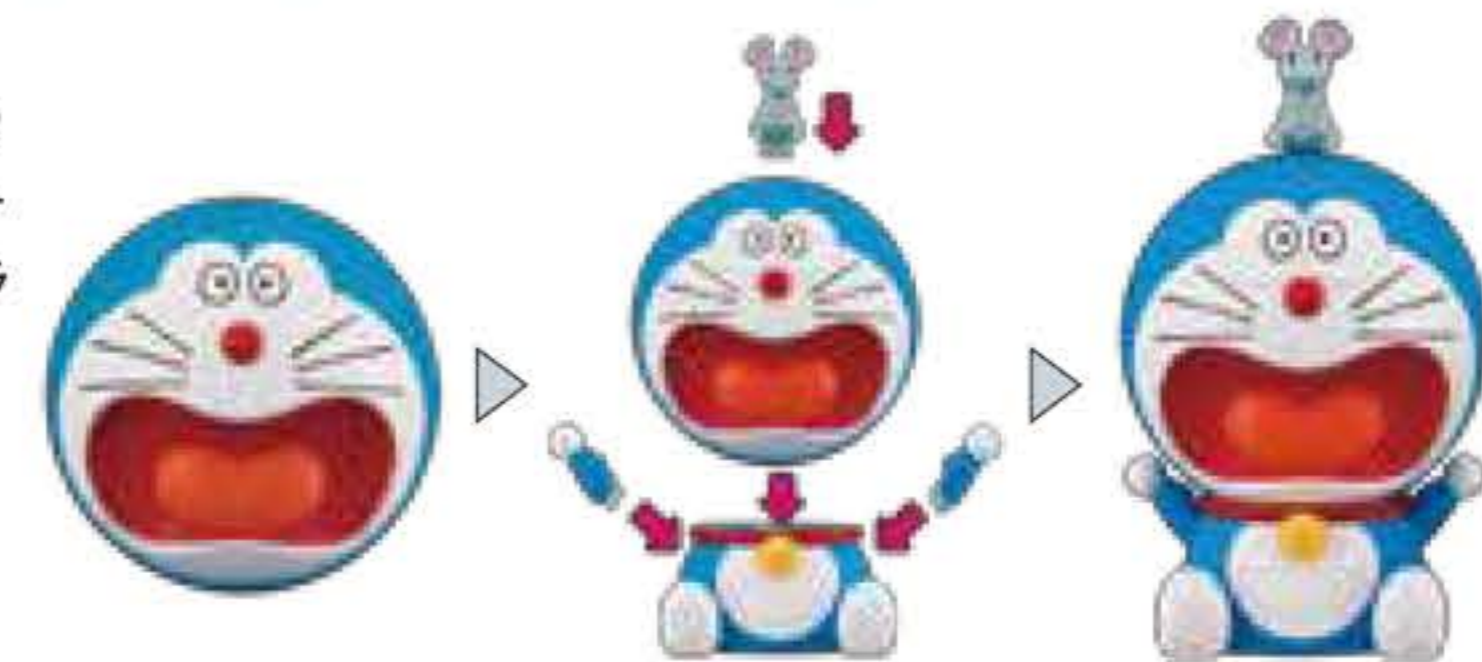
次の時代を担う子どもたちのために、地球環境を守ることは企業としての社会的責務の一つです。私たちは、バンダイだからこそできる環境保全のためのさまざまな活動を積極的に推進し、また、「商品やサービスを通じて夢や感動を提供し、それによって社会に貢献すること」を基本方針に、さまざまな形での社会貢献活動にも意欲的に取り組んでいます。

#### ■ 環境負荷低減のための試み

バンダイでは、環境配慮について所定の社内基準を満たした商品を「エコメダル」商品として認定しています。「商品本体」、「容器包装」、「取扱説明書等」の категорияについて評価をしています。「エコメダル」に認定された商品には、パッケージにエコメダルを付け、環境配慮商品であることをわかりやすく表示しています。



カプセルがフィギュアの一部になったパッケージ商品「カプセルドラえもん」シリーズ



詳しくは、WEBサイト「おもちゃの会社バンダイのCSR」をご覧ください。  
(<http://www.bandai.co.jp/csrkids/>)

#### ■ 「バンダイホビーセンター」における環境保全の取り組み

バンダイホビーセンターではさまざまな環境保全への取り組みを行っています。センター壁面に設置したソーラーパネルでは、年間56,000kWhの太陽光発電を行いセンター内で使用しています。また、雨水・地下水の再利用システムを設置し、年間2,000トンの水を再利用しています。



壁一面に設置された大型ソーラーパネル

#### ■ バンダイこどもアンケート

1995年より「バンダイこどもアンケート」という調査を実施し、現代の子どもたちの実態をバンダイ流に解き明かすという目的から、調査結果を報道機関や自社ホームページを通じて発表しています。



バンダイこどもアンケートホームページ  
(<http://www.bandai.co.jp/kodomo/>)

#### ■ おもちゃのまちバンダイミュージアム

栃木県「おもちゃのまちバンダイミュージアム」は「楽しいときを創る」きっかけの提供を目的に作られた博物館です。約3万5千点のコレクションの中から厳選し、一般に公開しています。



「キャラクターロボット玩具発祥の地」の碑  
機動戦士ガンダムの原寸大胸像（エントランスホール）

#### ■ 「バンダイ本社ビル」「バンダイホビーセンター」の見学受け入れ

バンダイ本社ビルでは小・中学生を対象にした会社見学を実施。バンダイホビーセンターでは一般のお客様や学校を対象とする見学ツアーを開催し、事業内容やモノづくりの紹介をしています。



バンダイ本社ビルの見学の様子

#### ■ おもちゃ図書館活動支援

「おもちゃ図書館」とは、バンダイの創業者である山科直治が私財を投じて創設した一般財団法人日本おもちゃ図書館財団が支援しているボランティア活動で、現在全国500カ所以上で開館しています。心身に障がいを持つ子どもたちのために、自由に玩具に触れ楽しい時間を過ごす場を提供することで、広がりある交流を可能とし、社会の一員として



おもちゃ図書館

してひらかれていくことを目的としています。バンダイでは、全国のおもちゃ図書館が玩具を購入するための資金調達、各地のおもちゃ図書館が行うスポーツ、文化、レジャー活動を財団を通じて支援しています。

#### ■ ポピンズナーサリースクールでの育児支援

働く親の育児支援を目的に、本社福利厚生棟に東京都認証保育所「ポピンズナーサリースクール駒形」を誘致しています。この施設は社員だけでなく、地域住民の皆様にもご利用いただいています。



ポピンズナーサリースクール駒形

02

## 環境保全・社会貢献への取り組み



Break Out of the Box.  
Wow the World!

**突き破り創り出せ！そして世界を“あっ”と言わせよう！**



©2018 テレビ朝日・東映AG・東映 ©ABC-A・東映アニメーション ©やなせたかし/フレーベル館・TMS・NTV ©藤子プロ・小学館・テレビ朝日・シンエイ・ADK ©1976, 2013, 2017 SANRIO CO.,LTD.APPROVAL NO.S582299 ©2017 San-X Co., Ltd. All Rights Reserved. ©バードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©BANDAI ©2017 石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映 ©ダイナミック企画・東映アニメーション ©バードスタジオ/集英社・東映アニメーション ©武内直子・PNP・東映アニメーション ©創通・サンライズ ©ROBOKICHI ©サンライズ ©東北新社 ©1982 ビックウエスト ©ちみもりを・AIC ©NIPPON ANIMATION CO., LTD ©石森プロ・東映 ©東北新社 ©ゆでたまご/集英社・MTV・東映動画 ©車田正美/集英社・テレビ朝日・東映動画 ©1993 Saban Entertainment, Inc. & Saban International N.V. All Rights Reserved. TM&©1993 Toei Company, Ltd. All Rights Reserved. ©BANDAI,WIZ ©BANDAI ©1999 BANDAI・WIZ ©バードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©L5/YWP・TX ©池田理代子プロダクション ©BNP/BANDAI, DENTSU, TV TOKYO ©BANDAI ©鈴木サバ缶/小学館・爆釣団 ©2018 BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©円谷プロ ©BANDAI/TV TOKYO・ここたま製作委員会 ©Fujiko-Pro, Shogakukan, TV-Asahi, Shin-ei, and ADK ©石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映ビデオ・東映 東京地下鉄株式会社商品化許諾済 ©広島東洋カープ ©BNP/BANDAI, NAS, TV TOKYO ©臼井儀人/双葉社・シンエイ・テレビ朝日・ADK ©池田理代子プロダクション ©Ikeda Riyoko Production ©武内直子・PNP・東映アニメーション ©Naoko Takeuchi ©2015-2017 DMM GAMES/Nitroplus ©武内直子・PNP・東映アニメーション ©Naoko Takeuchi/Naoko Takeuchi/PNP, Toei Animation ©車田正美/集英社・東映アニメーション ©Legendary 2018.All Rights Reserved. TM & ©TOHO CO., LTD. ©本郷あきよし・東映アニメーション ©PIKACHIN ©西崎義展/宇宙戦艦ヤマト2202製作委員会 ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©空知英秋/集英社・テレビ東京・電通・BNP・アニプレックス ©堀越耕平/集英社・僕のヒーローアカデミア製作委員会 ©西尾維新/講談社・アニプレックス・シャフト ©長月達平・株式会社KADOKAWA刊/Re:ゼロから始める異世界生活製作委員会 ©2016 川原 礫/KADOKAWA アスキー・メディアワークス/SAO-A Project ©KEIICHI SIGSAWA/REKI KAWAHARA ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©Bird Studio/Shueisha,Toei Animation ©2016 石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映 ©2016 テレビ朝日・東映AG・東映 ©2015 & TM ZAG ©2017 ZAG ©BANDAI/TV TOKYO,COCOTAMA COMMITTEE ©SOTSU・SUNRISE ©石森プロ・東映 ©東映

「変身ベルト」「超合金」「キャラデコ」「ガシャポン」「カードダス」「データカードダス」「光るパジャマ」はバンダイの登録商標です。

