

バンダイナムコグループ アミューズメントユニットのWeb社内報 Web/アプリ社内報部門 企画単体で 「社内報アワード2025」 グランプリ受賞 Web/アプリ社内報部門 媒体全体でも2年連続のシルバー賞を受賞

株式会社バンダイナムコエクスペリエンス(本社：東京都港区／社長：川崎寛)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2025」の〈Web/アプリ社内報部門／企画単体〉で、昨年の〈動画社内報部門〉に引き続きグランプリを受賞しました。



グランプリを受賞した企画「次期中計への道」は、2025年度に新しく策定したバンダイナムコグループ アミューズメントユニットの新中期計画の浸透を目的とした企画です。新中期計画についての基礎知識・経営陣の考え・進行中の中期計画の振り返りを全6回の連載で公開しました。

第1回・第2回では、一見すると敷居の高い題材であると感じられる「中計」について、誰にでもわかりやすいようチャット風の形式で基礎的な概要を解説し、従業員の理解促進を図りました。続けて、代表取締役社長の思いや考えを、幅広い層の従業員が理解しやすいよう、前・中・後編に分けてインタビュー動画とイラストで公開。結びに2024年度までの中期計画の振り返りをまとめることで、新中期計画への関心を高める設計としました。

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〉で動画を使った企画「バーチャル社内視察」がシルバー賞を受賞しました。

■「社内報アワード」とは

ウィズワークス株式会社が、社内報担当者のモチベーションアップと社内報の地位向上、社内報業界の活性化を目的に、2002年より開始した社内報の「コンクール」および「表彰・交流イベント」「ICP Session」から成るインターナルコミュニケーションの祭典。1企画から応募できるため多くの企業にとって参加しやすいコンクールとして支持され、国内屈指の規模へと成長し、24回目の開催となった「社内報アワード2025」では全国224社より505企画がエントリーされました。

【詳細は次ページ以降をご覧ください】

※ニュースリリースの情報は発表時現在のものです。発表後予告なしに内容を変更、中止することがあります。※画像はイメージです。

※表示価格は全て税込みです。※商品・特典・景品・ノベルティは数量に限りがあります。品切れの際はご容赦ください。

■Web社内報「BANAMIGONLINE」について

「BANAMIGONLINE」は、株式会社バンダイナムコエクスペリエンスが企画・運営する、バンダイナムコグループ アミューズメントユニット向けWeb社内報です。2025年4月より公開範囲をアミューズメントユニット国内関連事業会社に広げ、さらなるユニット各社間の連携強化を目指し、運用を開始しました。全国に店舗があるため対面でのコミュニケーションが難しいことや、異なる会社・部署間の人材交流の機会が少ないという課題に対し、Web媒体を採用することで相互理解の促進に寄与しています。

「BANAMIGONLINE」の特徴

「BANAMIGONLINE」は、下記に挙げる三つの特徴で「記事数の増加→読者数の増加→興味関心・参加意欲の増加→記事数の増加…」という運営サイクルを回し、記事コンテンツ数・関わる従業員数を増やしています。

① たどり着きやすい・読みやすい工夫

ユニット各社ポータルサイトのトップに最新記事のサムネイルを配置することで、始業時にPCを立ち上げた際に必ず社内報の更新情報が目に入るようにしています。記事のサムネイルは小さくても気を引くよう、なじみ深い従業員の顔を大きく配置。記事内容にも写真や動画を多用し、「見て楽しい社内報」であることを心がけています。

② ユニット内の他社・他部署のことを気軽に知ることができる企画

担当事業が異なるユニット各社・全国の各所で働く、さまざまな立場の従業員が読者層であることから、事業・施策を簡単な言葉や写真・動画を使って分かりやすく説明した記事をそろえています。時には、Web社内報の編集部が実店舗やイベント会場に潜入し、体験した様子をレポート形式で記事にすることも。

③ 従業員を巻き込むライター制度

主に、ユニット各社・各部署の担当者がライターとなり、各部署の業務紹介や啓発記事を直接執筆する「社内ライター制度」を採用しています。現在は50人以上がライターとして登録し、多角的なトピックスを発信しています。

「BANAMIGONLINE」人気記事



【BOSS トーク！】

取締役・監査役・執行役員によるカジュアルなブログ。趣味や休日の過ごし方など、“BOSS”たちが自由に自身を語る人気記事。



【バイタル社内視察】

本社で働く従業員の仕事のようすを取材し、人や各部署の魅力を紹介する動画コンテンツ。〈動画社内報部門〉でシルバー賞受賞。



【業務紹介】

各社・各部署の担当ライターが、自部署の業務について紹介する記事。各部署の業務内容を気軽に知ることができる。

「BANAMIGONLINE」基本情報（2025年度の平均）

PV 数	約 31,000 PV／月
アクティブユーザー数	約 3,100 人／月
滞在時間	約 5 分／記事
更新記事数	約 18 件／月

※ニュースリリースの情報は発表時現在のものです。発表後予告なしに内容を変更、中止することがあります。※画像はイメージです。

※表示価格は全て税込みです。※商品・特典・景品・ノベルティは数量に限りがあります。品切れの際はご容赦ください。

■バンダイナムコ アミューズメントユニットの多彩な社内コミュニケーション施策

2024年度までの中期計画における重点戦略の一つとして「UNITE(ユナイト)」を掲げ、社内の多彩な人材を生かし、互いの強みを伸ばして新しいことに挑戦していく風土の醸成に取り組んできました。UNITEを推進するためのコミュニケーション施策として、2022年度より「UNITEプロジェクト」が始動。Web社内報は、UNITEプロジェクトの各取り組みの参加者募集・実施報告の場としても活用しています。

「UNITEプロジェクト」活動の骨子は、以下の三つです。

① コミュニケーションのきっかけづくり

→交流会やゲーム大会など、誰でも気軽に参加しやすいイベントを実施し、コミュニケーションの場を創出

② 相互理解・納得感醸成

→組織の垣根を超えた人材交流や、他部署の理解が深まるような仕掛けづくり

③ 知見交換・行動変容

→新企画の検討や、新しいアイデアが生まれやすい風土の醸成

中には、ワークショップで有志の従業員から提案されたアイデアがきっかけとなった活動もあり、働きやすい職場作りに主体的にチャレンジできる人材の育成にも繋がっています。

UNITEプロジェクトの取り組み例



【各種懇親会の実施】①コミュニケーションのきっかけづくり

新人歓迎会や、納会をはじめとした各種懇親会を通し、従業員同士のコミュニケーションを促進する取り組み。コミュニケーションのきっかけとなるテーマを用意することで参加ハードルを低くし、幅広い層の従業員の交流機会を創出する。



【グッジョブ・カフェ】②相互理解・納得感醸成

カジュアルなランチ形式で経営陣と従業員が交流できる取り組み。各部署から選ばれた代表者が、自分や自部署の「グッジョブ」と褒められたい話を持ち寄って披露し、ざっくばらんに交流する場を企画。異なる立場・体験談を通して、相互理解を深めることを目的としている。



【大人だって遊び隊】③知見交換・行動変容

さまざまな「遊び」体験の機会を提供し、従業員のインプット・発想の深化を促す取り組み。社内外の製品に触れ、「遊び」を体験してもらうことで、新たなアイデアが生まれやすい風土を醸成する。

※ニュースリリースの情報は発表時現在のものです。発表後予告なしに内容を変更、中止することがあります。※画像はイメージです。

※表示価格は全て税込みです。※商品・特典・景品・ノベルティは数量に限りがあります。品切れの際はご容赦ください。

■バンダイナムコエクスペリエンスとは

アミューズメント機器の企画・開発や、従来の施設にとどまらない＜体験＞を軸にしたエンターテインメントの企画・開発を手掛ける会社として、2025年4月に始動しました。

全国のリアルエンターテインメント施設のプロデュースや、「太鼓の達人」「釣りスピリッツ」などのアミューズメント機器の企画・販売を手掛けています。世界中のさまざまな場での＜体験＞を通じて、バンダイナムコグループパーパスを体現し、これからの未来に向けてリアルエンターテインメント産業をリードします。

■バンダイナムコグループ アミューズメントユニットとは

バンダイナムコグループの「場」を担う存在として、アミューズメント機器の企画・開発・生産・販売、アミューズメント施設の企画・運営を行っています。顧客とのリアルな接点を軸とした＜体験＞を提供します。

〈国内関連会社〉

・バンダイナムコエクスペリエンス

リアルエンターテインメント事業に関わる施設・機能・サービスの企画・開発・販売

・バンダイナムコアミューズメント

エンターテインメント施設の運営

・花やしき

遊園地「浅草花やしき」、多目的ホール「浅草花劇場」および飲食店の企画・運営

・バンダイナムコアミューズメントラボ

リアルエンターテインメント施設向けコンテンツおよびアミューズメント機器関連の研究・企画・開発

・バンダイナムコテクニカ

業務用ゲーム関連のアフターサービス事業、中古業務用ゲーム、他社商品の仕入れ・販売、オリジナル商品開発