2024 年 3 月 29 日

各　位

会　社　名　　株　式　会　社　ハ ピ ネ ッ ト
代 表 者 名　　代表取締役社長　榎本　誠一
（ コ ー ド 番 号　 ７ ５ ５ ２　 東 証 プ ラ イ ム ）
本件問合せ先　取締役最高財務責任者　石丸　裕之
電 話 番 号　　03-3847-0410

ハピネット、全社員対象の社内イベント「ハピフェス’56」を開催！ 従業員エンゲージメント向上を目指し、一体感を醸成した 2 日間

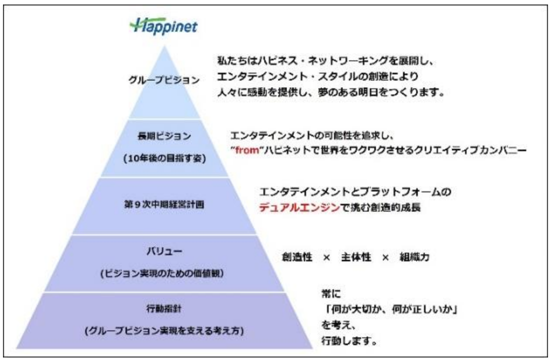
～エンタテインメント企業ならではの見どころ満載の展示とライブステージを実現～

株式会社ハピネット（本社：東京都台東区、代表取締役社長：榎本　誠一、証券コード：7552、以下当社）は、従業員エンゲージメント向上を目的に、全社員を対象とした社内イベント「ハピフェス’56」を開催しましたのでお知らせします。

本イベントは、社員同士のコミュニケーションを強化し、事業への理解促進や一体感の醸成に繋がる企画として、全社アンケートの結果を元に開催されました。全社員を対象にした自由参加型であり、4 つの事業（玩具、映像音楽、ビデオゲーム、アミューズメント）に関連するブースの設置やステージの開催など、楽しみながら参加者同士が交流を深める場となりました。開催後の満足度調査では、多くの社員が満足度を高く評価し、次回のイベント開催への期待も高いことが明らかになりました。

■実施背景

当社は 2022 年 4 月より、10 年後の目指すべき姿であり、”from”ハピネット（ハピネット発信）で世界をワクワクさせるエンタテインメントを発信することを目指した**「長期ビジョン」**と、長期ビジョン達成のための最初の 3 か年の取り組みとして、**「第 9 次中期経営計画」**を掲げ、事業を推進しています。また、これらのビジョン実現のために全社員が持つべき価値観である**「バリュー」**として、“世界をワクワクさせる”を支える私たちの 3 つのエネルギー（3C energies）：創造性（Creation）×主体性（Challenge）×組織力（Capability）も制定しました。



<ハピネットグループの経営体系>

3 年以上のコロナ期間では、当社もコミュニケーション機会に大きな制約を受けました。アフターコロナへの移行が始まっていた今期は、従業員エンゲージメントの向上を目的とし、**「世界をワクワクさせるために社内をワクワクさせよう！！」**を合言葉に、**「社員同士のコミュニケーション強化」「グループの事業に対する理解促進」「部門を越えた一体感の醸成」**ができる企画として、全社アンケートの結果、「ハピフェス’56」の開催が決定・実施に至りました。

■「ハピフェス'56」開催のポイント

1）開催概要

イベント名：ハピフェス'56

開催日時：2024 年 2 月 15 日(木)、16 日(金)

開催場所：ベルサール汐留

2）全社員が対象

地方拠点も含めた全社員を対象にした自由参加型のイベントです。

社員は参加日程を自身で選択することができ、15 日(木)開催分には 462 名、16 日(金)開催分には 447 名、合計 909 名の社員が参加しました。（2023 年 12 月末時点の従業員数：1,084 名）

3）事業部によるブースの設置やステージの開催

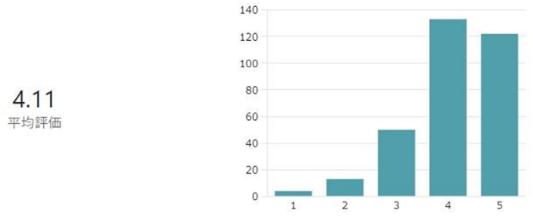
エンタテインメント企業として自社コンテンツに触れながら、普段顔を合わせることが難しい社員とも一緒に食事をしながら楽しい時間を過ごせる場にしたいという思いから、当社が展開する 4 事業（玩具、映像音楽、ビデオゲーム、アミューズメント）すべてに関連するブースの設置やステージの開催が実現しました。

4）開催後の満足度調査では、平均満足度 4.11（5 点満点）を獲得

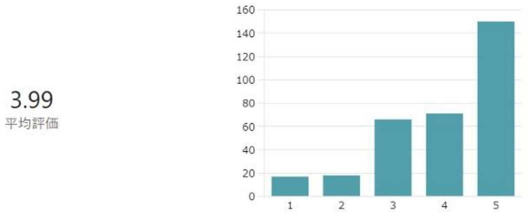
本イベントの終了後に実施した社員アンケートで満足度を調査したところ、平均満足度 4.11（5 点満点）と多くの社員が本イベントへの参加に満足していることが明らかになりました。

また、次のイベント開催についても平均希望度が 3.99（5 点満点）と、イベント開催の継続への期待度が高いという結果が得られました。

Q.「ハピフェス'56」に参加しての満足度は？



Q.次のイベント開催の希望度は？



<u>アンケートでは、社員から以下のようなコメントが寄せられました。（アンケートより一部抜粋）</u>

・普段話せない人と話すことができたことが一番良かったです。

・音楽、映像、ゲーム、玩具、ホビー、アミューズメントと全事業の展示を見て、エンタメの会社で 働いていることを実感できてうれしかった。

・みんなで集まって盛り上がろう！一体感を作ろう！という場を設けることの大切さを改めて感じました。

・ハピネットらしいイベントだったと思います。

【調査概要】

アンケート実施日	：2024 年 2 月 21 日～2024 年 2 月 29 日
対象者	：ハピフェス'56 に参加した社員
有効回答人数	：322 名
調査方法	：自社調査（アンケート）

■「ハピフェス'56」プログラム・ブースのご紹介

＜プログラム＞

15日(木)	16日(金)
乾杯のご挨拶（榎本社長）	
自社映像作品プレゼン（ハピネットファントム・スタジオ）	
当社所属アーティスト ライブステージ①	
当社所属アーティスト ライブステージ②	
プレゼント大抽選会	
閉会のご挨拶（榎本社長・執行役員）	

【自社映像作品プレゼン】

当社の子会社であるハピネットファントム・スタジオが 2024 年におすすめする新作映画・アニメーションの映像を見ながら、作品担当者がおすすめポイントや見どころなどを紹介しました。

【当社所属アーティスト ライブステージ】

当社レーベル「ハピネット・ミュージック」に所属するアーティスト計 4 組のライブステージが開催されました。

両日ともに当社オリジナルのペンライト「SONIC STREAMING SYSTEM（ソニックストリーミングシステム）」が配布され、各々好きな色を設定してライブステージを盛り上げました。

＜ブース＞

【01：gashacoco 出展】

当社の子会社であるハピネット・ベンディングサービスが全国に約 100 店舗展開する「こころおどる、がココにある」がコンセプトのカプセルトイ専門店『gashacoco（ガシャココ）』ブースを出展。多くの社員が実際に自動販売機を回して、カプセルトイをゲットしました。

【02：オリジナル玩具の展示】

「しまじろうのおもちゃ」「ギガントサウルスのおもちゃ」「なでなでクルンっ」「R/C シリーズ」といった 4 カテゴリの当社オリジナル玩具を展示。実際に見て、触って、動かして、オリジナル玩具への理解を深めることができました。

©Benesse Corporation 1988-2024 「しまじろう」は㈱ベネッセコーポレーションの登録商標です。

【03：ゲーム試遊】

おもしろいインディーゲームを世界中からセレクトして発売するゲームレーベル「Happinet Indie Collection」の 4 タイトル「Stray」「パスパルトゥー2」「AWAY」「ミュータント タートルズ：シュレッダーの復讐」を試遊できるコーナーを設置。イベントの開始から終了まで多くの社員がゲームを楽しみました。

【04：㈱ブロッコリーのコンテンツ展示】

今期より当社グループ入りをした㈱ブロッコリーの自社コンテンツのビジュアルパネルとグッズの展示を実施。各コンテンツの PV も投影しました。コンテンツや商材を一目見ようと多くの社員がブースに立ち寄りました。

【05：エアソフトガンシューティング体験ブース】

レーザー式のターゲットとレーザー発信機により、BB 弾を使用しない安全なエアソフトガン射的コーナーを設置。会場設置のエアソフトガンだけでなく、個人所有のものも持ち込み可能としました。

【06：ラジコン試遊コーナー】

サーキットや起伏を有するコースを設置。社員同士で対決したり、コースの制覇に苦戦したりと、社員一人一人が各々の楽しみ方でラジコンカーを走らせました。

【07：ハピネット・オンライン／ホビー展示】

当社運営の EC サイト「ハピネット・オンライン」のオリジナル商品「ぬいも入る 4WAY 推しバッグ」の展示や鉄道模型、社員が作成したプラモデルの展示を会場前のスペースで実施。会場への通り道に設置したことで、多くの社員が足を止めて展示品を見ていました。

■代表取締役社長　コメント

事務局メンバーが自身の日常の業務と並行して、イベントを企画・準備・運営してくれたおかげで、コロナ禍を経て、全社員が一堂に会するイベントを開催することができました。私は 2 日間とも参加しましたが、私も含めて参加した社員が自社コンテンツに触れながら、結束を深められるイベントになったと感じています。
今後も、このような社内イベントをはじめ、社員同士の繋がり・関係性を強化できる施策を通してハピネットグループの強みの一つである「チームワーク（組織力）」をさらに強化し、社員一丸となって「夢のある明日づくり」に貢献してまいります。

■今後の展開

今回の「ハピフェス'56」は、アフターコロナということもあり、対面のコミュニケーションにこだわって自由参加型のリアルイベントとして開催しました。あらためて、社員同士の繋がりや一体感の強化にとって対面の重要さに気付くことができました。来年度以降も、「ハピフェス」という形にこだわらず、自社（社員や事業内容）に対する理解を深め、「チームワーク（組織力）」の強化につながるようなイベントを企画、実施していく予定です。

■事務局コメント

ここ 3～4 年の間に入社した新入社員や当社にグループ入りした会社の社員など、全社イベントを経験したことがない社員が増えていたので、自由参加型での全社イベントの開催には大きな不安がありました。しかしながら、実際には 900 人以上の社員が参加し、楽しんでくれたことで、ハピネットグループのチームワークの強さを感じるとともに、社員同士の繋がりがより一層強化されたと考えています。また、イベントの企画、啓蒙、準備、運営までを、自ら手を挙げてくれた社員による組織横断型のプロジェクトで実行できたことも成功要因の一つだと考えています。

【株式会社ハピネット　会社概要】
https://www.happinet.co.jp/　　東証プライム・証券コード 7552

代表者：榎本　誠一
設立：1969 年 6 月 7 日
所在地：東京都台東区駒形 2-4-5　駒形 CA ビル
資本金：27 億 5,125 万円
事業内容：玩具・遊戯用具の企画・製造・販売映像・音楽ソフト等の企画・製作・販売
　　ビデオゲームハード・ソフト等の企画・制作・販売
　　玩具自動販売機の設置・運営
　　アミューズメント施設用商品等の販売
玩具を中心に、映像・音楽ソフト、ビデオゲーム、アミューズメント関連商品を、いずれもトップクラスのシェアにて取り扱うエンタテインメント総合商社。人々に感動を提供するエンタテインメント事業を通して多くの方の心を豊かにし、「夢のある明日づくり」によって社会的価値を生み出せる企業を目指しています。

以　上