

ENVIRONMENT

エンターテインメント企業としての環境対応

当社グループ連結売上高の約80%を占めるデジタルコンテンツ事業はソフトウェアの開発・販売を主な事業とし、一般的な製造業に比べ環境負荷および気候関連リスクは低いと認識されています。

しかしながら、気候変動への対応は地球に住むすべての人々が協力すべき課題ととらえ、当社グループにおいても、これまで「ゲームというエンターテインメントを通じて『遊文化』を創出し、人々に感動を与える『感性開発企業』」という経営理念のもと、コンテンツのデジタル販売推進や設備の入れ替えなどにより、環境への負荷低減に取り組んできました。

今後も、TCFD提言などの枠組みや指標を参考にしながら、現在問題提起されている気候変動をはじめとする社会の共通課題の解決に積極的に取り組んでいきます。

気候変動にかかるガバナンスおよびリスク管理

- ① コーポレート経営会議 [議長は代表取締役会長 (CEO)] は、気候変動にかかるリスクおよび機会について対応方針および施策等を審議します。
- ② これらの審議の結果を踏まえ、代表取締役または担当役員の指示により関連部門が取り組みを推進し、代表取締役またはコーポレート経営会議に報告します。
- ③ 取締役会は、気候変動にかかる重要な事項について、代表取締役またはコーポレート経営会議より報告を受け、監督します。

CO₂排出量の削減

全社的な省エネ施策の推進

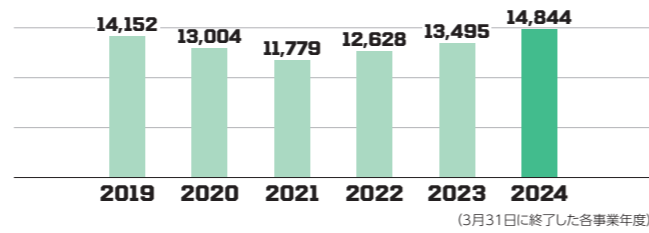
当社は、炭素税の導入による事業コストの増加や炭素規制やプラスチック利用規制による原材料や生産・調達コストの上昇といったリスクへ対応するため、他社に先駆けてコンテンツのデジタル販売を推進し、ディスク製造および運送に伴う資源削減やCO₂排出量の削減に努めるとともに、パチスロ機の製造・販売において省電力対応や一部パーツのリサイクルなど、環境負荷の低減に取り組んでいます。



各事業所でLED照明への切り替え等、省エネへの取り組みを推進

当社のCO₂排出量(単体) (t)

14,844 t



継続的な原単位の削減に向けて

事務所の増床やアミューズメント施設の新規出店等により足元のエネルギー使用量は増加傾向であるものの、当社のエネルギーの使用に係る原単位は安定的に推移しています。今後も原単位の削減に向けて、アミューズメント施設における省エネゲーム機の導入や空調機器の修繕等による効率化のほか、積極的な再生可能エネルギー利用で非化石エネルギーへの転換拡大を目指します。

年	エネルギーの使用に係る原単位*	前年度比
2019	0.05869	97.9%
2020	0.05583	95.1%
2021	0.05186	92.9%
2022	0.05497	106.0%
2023	0.05803	105.6%
2024	0.05259	103.7%

(3月31日に終了した各事業年度)

* 資源エネルギー庁の定める計算方法に基づき算出。
資源エネルギー庁ホームページ <https://www.enecho.meti.go.jp/>
※ 2024年は関係法令の改正に伴う新算出式で記載しており、前年度比は、改正前の比較値となります。

再生可能エネルギー由来の電力を導入

2020年10月に日本政府が発表した「2050年カーボンニュートラル宣言」では、2050年までに脱炭素社会を実現し、温室効果ガスの排出を実質ゼロをすることを目標としています。当社においても、自社所有ビル等におけるCO₂排出量の2050年での実質ゼロを目指します。

カーボンニュートラル実現のためには、CO₂を排出しない再生可能エネルギーの導入が重要とされています。

当社においても、2022年6月より関西圏の自社所有ビル等に対して、再生可能エネルギー由来のCO₂フリー電力を導入しました。これにより、日本国内における当社電力使用量のうち約27%が

同エネルギーによって賄われています。加えて、2023年4月から当社東京支店においてグリーン電力を導入しています。さらに、節電対策を施した自社データセンターの使用などの取り組みを行うとともに、再生可能エネルギー使用を促進している大手クラウドサービス企業や大手データセンターサービス企業を利用することで、さらなる環境負荷低減に努めています。

開発・製造における取り組み

パチスロ機での環境負荷低減

日本電動式遊技機工業協同組合 (日電協) の取り組みに賛同し、電力使用の抑制を目的とした統一機能「エコ機能」の搭載および一部パーツリサイクルを導入したパチスロ機の製造・販売を行っています。

使用済み遊技機の処理状況

年	リサイクル量	サーマルリサイクル※1
2019	83.7%	16.3%
2020※2	00.0%	00.0%
2021	99.77%	00.0%
2022	91.6%	8.2%
2023	75.8%	24.0%
2024	75.8%	24.0%

(3月31日に終了した各事業年度)

※1 熱源として温水、暖房等に利用した量
※2 2020年3月期は新筐体への切り替わり年度で、使用済み遊技機の下取回収がありませんでした。

商品流通における工夫

ゲームソフトのデジタル販売による資源削減

従来ではゲームソフトに紙媒体として同梱されていた取扱説明書ですが、近年ではゲームソフト内にデータ化して内蔵することにより、ペーパーレス化を図っています。これにより、年間にゲームソフト約4,589万本分の紙の消費を抑えています。

加えて、現在ではゲームソフトをダウンロードして購入するデジタル販売が進み、紙資源に加えディスクや半導体、ソフトを収めるケース等に使用されている資源の削減が可能になりました。2024年3月期はデジタルで販売したゲームソフト約4,135万本分の資源を削減しています。

さらに、デジタル販売では従来と異なり、商品を工場から店舗や倉庫に運ぶ必要がなくなることから、コストと同時に温室効果ガスの削減も可能になりました。引き続きゲームソフトのデジタル

販売を促進し、ディスク製造および運送に伴う資源削減やCO₂排出量の削減に努めます。

職住近接の推進

当社では、事業拠点近隣の借り上げ住宅手配や開発拠点の隣接地への駐輪場設置により、事業拠点の周囲5キロメートル圏内への居住および自転車通勤を推奨しています。これは主に通勤時間の短縮によるワークライフバランス推進を図るものですが、同時に交通機関の使用に伴う温室効果ガス排出の削減効果も発揮しています。



駐輪場

ゼロカーボンシティの推進に寄与

当社は、サプライチェーンでのCO₂排出量削減への取り組みの一環として、リース会社と協働し、自治体やゼロカーボンシティ (2050年までに温室効果ガス・CO₂の排出量実質ゼロを公表した地方自治体) の推進に寄与する団体に対し、リース金額の一部を寄付する活動を行っています。

今後も、脱炭素社会の実現に向け、サプライチェーンと連携し取り組みを進めていきます。