

サステナブルな成長のために 社会との良い関係を構築していきます

当社グループは、「ゲームというエンターテインメントを通じて『遊文化』をクリエイティブし、人々に感動を与える『感性開発企業』」の経営理念のもと、人々に「笑顔」や「感動」を与える心豊かな社会づくりを支援しています。

このため、コーポレート・ガバナンスを基盤に、SDGsが掲げる持続可能な社会づくりの目標を踏まえ、すべての人々が安心してゲームを楽しめる世界の実現に向け、サステナビリティへの取り組みを推進し、環境・社会問題における共通課題の解決に積極的に取り組んでいます。

また、これらの取り組みを通じて、株主、顧客、取引先、従業員および地域社会などのステークホルダーの皆様との信頼関係を構築しながら、持続的な成長を図るとともに、企業としての社会的責任を果たすことで、よりよい未来の実現を目指していきます。

→取り組みのKPI詳細はP13-14「サステナビリティハイライト」参照

取り組みと課題

	基本方針	主な取り組みと成果	事業への影響（機会とリスク）	今後の課題
サステナビリティ	環境	<p>当社グループは、気候変動へ事業が及ぼす負の影響（CO₂・GHG（温室効果ガス）排出等）を最小化するため、再生可能エネルギーの使用を推進するとともに、コンテンツのデジタル販売による資源削減やCO₂排出量の削減等、環境汚染、資源利用などに対する環境負荷低減のための取り組みを引き続き進めています。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● LED照明への切り替えによるCO₂削減 ● 環境に配慮した新ビル建設 ● 説明書の電子化による紙資源の削減 ● デジタル販売推進による資源の削減 ● 関西圏の自社所有ビル等での再生可能エネルギー由来電力の導入 ● 東京支店におけるグリーン電力の導入やその他事業拠点のCO₂フリー電力の導入拡大 ● ディスク製造や運送に伴う資源削減やCO₂排出量の削減 ● パチスロ機の製造・販売における省電力対応や一部パーツのリサイクル <p>→詳細はP53-54「環境」参照</p>	<p>機会</p> <ul style="list-style-type: none"> ● コンテンツのデジタル販売推進によるプラスチック利用・輸送コストの削減 ● 再生可能エネルギーの利用による炭素税の削減 ● アミューズメント機器の一部パーツリサイクルによるコスト減少 ● 消費者嗜好の変化によるより一層のデジタル化の促進 <p>リスク</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 炭素税の導入による事業コストの増加 ● 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 ● 自然災害・温暖化の進行に伴う異常気象の激化による事業継続の阻害、従業員の働き方や健康・生活への影響 	<ul style="list-style-type: none"> ● リノベーションによる既存建物の省エネ化 ● アミューズメント施設運営におけるさらなる省エネ化 ● サプライチェーンを通じた取り組みの強化
	従業員	<p>人権の尊重と人種、宗教、性別、年齢、性的指向、障害、国籍などによる差別の禁止、弱者保護による不平等の排除を徹底し、従業員の働きやすい環境づくり、人材の確保および育成を押し進めるほか、貧困で困窮する子どもたちの健全な育成を願い支援活動を行うなど、地域社会・顧客との健全な関係の構築に向けた取り組みを進めています。</p> <p>従業員との関係</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 報酬制度の改定 ● 外国籍従業員の積極採用・支援制度の拡充（一時帰国特別休暇制度、日本語教育制度） ● 事業所内保育所の運営 ● パートナースhip制度の導入 ● 概況説明会の実施 ● 男性社員の育児休業取得率の向上 ● 正社員における男女間賃金格差（女性正社員の平均賃金を男性正社員の平均賃金で割った比率）の縮小 ● 介護セミナーの実施 ● 生理休暇の有給化 <p>→詳細はP55-56「従業員との関わり」参照</p>	<p>機会</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 多様な価値観を基にしたゲーム作りにより、グローバルでの支持拡大 ● 平均基本年収の引き上げや産学連携推進による採用競争力の強化 ● 「多様な背景を持つ人材の働きやすさ整備」による優秀人材定着と従業員エンゲージメント向上 <p>リスク</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ゲーム開発の進化による必要人員の増加、要求技術の高度化 ● 高齢社員の増加（ノウハウの引継ぎ） ● 少子化等の影響による当社水準を満たす人材の採用難化 	<ul style="list-style-type: none"> ● 産学連携のさらなる推進による優秀人材獲得 ● 多様な背景を持つ人材の能力を最大限に活かせる環境づくりの継続 ● 外国籍従業員の採用強化および働きやすさの向上 ● 男性社員の育児休業取得率のさらなる向上 ● 正社員における男女間賃金格差のさらなる縮小
	お客様	<p>お客様との関係</p> <ul style="list-style-type: none"> ● CEROLレーティングの遵守 ● お客様の個人情報保護 ● 業界団体によるガイドラインの制定 ● eスポーツ普及促進によるユーザーコミュニティの構築支援 ● ゲーム内課金を煽らないマネタイズ ● 適切なローカライズ・カルチャライズ <p>→詳細はP59-60「お客様との関わり」参照</p>	<p>機会</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 安心して遊べる環境づくりによる顧客満足度の向上 ● ゲームによる社会的リスクを低減 <p>リスク</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 海外の文化、宗教、習慣その他の様々なカントリーリスク ● 課金システムの社会問題化 ● ユーザーの購買動向の変化 	<ul style="list-style-type: none"> ● ユーザー、消費者団体、行政等への啓蒙 ● お客様の個人情報保護のさらなる強化
地域社会	<p>地域社会との関係</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 子供達を対象にした「企業訪問」受け入れ／「出前授業」の実施 ● 教育支援活動のオンライン化 ● 自社コンテンツを活用した地方創生 ● 子育て世代を含むファミリー層が楽しめる遊具設備のある施設を運営 ● ゲームセンター体験ツアーの実施など、シニア世代のコミュニティ形成を支援 ● 各種団体への寄付・スポンサーシップ <p>→詳細はP61・62「地域社会との関わり」参照</p>	<p>機会</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 企業およびIPの知名度向上による収益機会の拡大 ● 当社の事業姿勢への理解促進 ● 安定した社会環境の実現に伴う、娯楽を享受可能な人口の割合増による収益機会拡大 <p>リスク</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 企業イメージの悪化 ● ゲームコンテンツへの関心低下 	<ul style="list-style-type: none"> ● 自社コンテンツを活用した地方創生のさらなる推進 	
コーポレート・ガバナンス		→詳細はP63-74「コーポレート・ガバナンス」参照		