



## サステナビリティに関する社外取締役の主なコメント

# 人材投資戦略の加速を実現するため 人材の確保、育成などの課題について 議論が交わされています

当社の取締役会では、7名の社外取締役(2023年3月末時点)を中心に積極的な意見交換や助言がなされており、その透明性・健全性を確保しています。コーポレート・ガバナンスに関わる企業体制の在り方や、企業価値創造の源泉である人的資本への取り組み、株主・投資家への開示などについて活発な議論が交わされ、成長戦略の推進に注力しています。

本ページでは、当社のガバナンスをご理解いただく一助として、定期的に行っている社外取締役と各事業統括との意見交換会(以下、「意見交換会」)における社外取締役のコメントの一部をご紹介します。

### 1. 人材投資戦略について

当社は人材投資の一環として、2022年4月に人事組織を再編し、CHOを新設しました。この狙いは、報酬制度の改定や経営層と従業員が直接対話をする社内説明会の実施、職場環境の改善や福利厚生制度の拡充など、人材投資戦略全般を加速することにあります。将来を支える人材の確保と育成に向けて、経営レベル

で積極的に課題に取り組み、生産性の向上に取り組んでいます。以下は、2022年9月に実施した意見交換会での主なコメントです。

#### (1) 女性管理職の登用について

- 女性管理職の増加は、日本社会全体の課題であると感じている。組織的かつ意識的にやらないと改善しないし進まないだろう。簡単ではないが、女性活躍の実現を常に考えることが重要である。
- 他社を見ても女性役員は少ない傾向にある。ポジティブ・アクション(男女間の格差是正への取り組み)を意識し積極的に対応しないといけないだろう。ただ平等にやっているだけでは、壁は乗り越えられない。
- 社内に女性管理職が少ないと、女性社員はキャリアイメージを描きにくく、女性管理職の経験則を学びにくいケースがある。役員・管理職と現場とのコミュニケーションを更に深め、少しずつ理解を促す必要がある。
- 管理職登用にはマネジメントの実経験が不可欠である。女性は、育児等による休暇期間も想定されるため、短い期間で経験を積ませていくよう、計画的に進めることが重要になる。本人のキャリア希望を踏まえた個別の任用計画が大切だと考える。



社内では育児をしながら管理職を担う女性管理職が複数いるが、女性社員全体の比率増加も取り組んでいく必要がある。(社内取締役)

## (2) 管理職育成について

- 一般論として管理職を希望しない人は多くなっており、当社でも同じ傾向である。やはりリインセンティブがないと登用の推進は難しいかもしれない。
- 人材育成の観点で、幹部候補生をどのように登用へ導くのか。評点で選定をする仕組みや育成制度を設けるなど課題として捉える必要がある。
- 幹部候補となる優秀な人材を対象に、研修を通じて選抜するような仕組みを入れてはどうか。研修に参加する過程で、直接伝えずとも本人が意識するきっかけになるだろう。
- 次の世代に何を期待するのか、どんな役割を持たせるのか、幹部に求める要素など、具体的に示していく必要がある。

会社全体を俯瞰して把握できるよう、ジョブローテーションを実施し、育成を試みている。具体的な数値目標を掲げ積極的に進めており、少しずつ現場の理解を得ているところだ。(社内取締役)

- 所属部門長および対象者がジョブローテーションについて理解し、納得できるよう配慮する必要がある。
- 社内の新陳代謝を促し、組織強化に繋げるためにも幅広い経験を持つ管理職を増やすことが大切である。

人材育成は、管理職全員の評価項目にも入っているため、今後は具体的にブレイクダウンし、かつCHOを司令塔に人材投資戦略を更に推進していく。(社内取締役)

## 2. ゲームソフトメーカーの社会的責任について

当社はゲームソフトメーカーの社会的責任(CSR)として、ゲームに対する社会的理解を促したいとの考えから、2005年より小学生に企業訪問の受け入れや出前授業を実施するほか、近年は年齢や性別、体格差などを問わず多くの方が競い合えるeスポーツが新たなエンターテインメントとして社会に根付くよう振興に努めています。下記は、2022年9月および10月に実施した意見交換会での主なコメントです。

- 幼少期に影響を受けたものは印象に残る。学校の要望も踏まえて、出前授業で他社とのタイアップを実施しても良いのではないかと。出前授業には興味があり今後機会を見て拝見したい。
- ゲーム依存性対策や出前授業をしっかりとやっていくこともSDGsであると考えている。地方自治体との提携は社会貢献活動の一環でもあり、良い事例である。
- 国際力強化にはカルチャライズの際、タブーなどに益々注意すべきである。
- スポーツの世界で障がい者への取り組みは一つのキーワードである。eスポーツにおいても健常者と障がい者が対等に競えることをしっかりと伝えていけば、企業価値の向上に繋がるだろう。利益だけでなく、社会貢献を生み出す力がゲームにはあると思う。

eスポーツ大会における健常者と障がい者の対戦について、引き続き検討を進める。当社の社会的責任として取り組んでいく。(社内取締役)