

当社は、ステークホルダーとの関係を重視し、事業を通じて社会に貢献することで、社会との良い関係を構築していきます。

ESGの取り組みと課題一覧

◆マテリアリティ(重要課題)：緑 人材の確保・育成 **ピンク** ダイバーシティの推進 水色 社会との健全な関係を構築 紫 コーポレート・ガバナンスの充実

	取り組み	事業・経営への寄与	今後の課題
	<ul style="list-style-type: none"> <li>●LED照明への切り替えによるCO<sub>2</sub>削減</li> <li>●環境に配慮した新ビル建設</li> <li>●同業他社との物流ネットワーク共有による資源および排出ガスの削減</li> <li>●説明書の電子化による紙資源の削減</li> <li>●デジタル販売推進による資源の削減</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●コスト削減(電気使用量低下、物流費用の削減)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●リノベーションによる既存建物の省エネ化</li> <li>●アミューズメント施設運営における更なる省エネ化</li> </ul>
	<p><b>従業員との関係</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●<b>外国人の積極採用</b></li> <li>●<b>女性管理職の増加</b></li> <li>●安全衛生委員会の開催</li> <li>●社員研修の実施</li> <li>●裁量労働制の導入</li> <li>●在宅勤務の導入</li> </ul> <p><b>お客様との関係</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●CEROレーティングの遵守</li> <li>●業界団体によるガイドラインの制定</li> <li>●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</li> <li>●ゲーム内課金を煽らないマネタイズ</li> </ul> <p><b>地域社会との関係</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●<b>子供連を対象にした「企業訪問」受け入れ／「出前授業」の実施</b></li> <li>●教育支援活動のオンライン化</li> <li>●自社コンテンツを活用した地方創生</li> <li>●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</li> <li>●各種支援団体への寄付</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●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</li> <li>●<b>優秀なクリエイターの確保</b></li> <li>●<b>クリエイターの生産性の向上</b></li> <li>●遵法精神の醸成</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>●安心して遊べる環境づくりによる顧客満足度の向上</li> <li>●ゲームによる社会的リスクを低減</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●女性管理職比率の向上</li> <li>●グローバル人材の採用強化</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>●ユーザー、消費者団体、行政等への啓蒙</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>●株主との対話の増加</li> <li>●監査等委員会設置会社への移行</li> <li>●<b>社外取締役比率の向上</b></li> <li>●指名・報酬委員会(任意)の設置</li> <li>●継続的な情報セキュリティ強化に向けた、セキュリティ監督委員会の設置</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●財務・非財務両面での適正な企業価値評価</li> <li>●経営監視機能の強化による経営判断リスクの回避</li> <li>●多様な意見を取締役に反映することによる成長戦略の妥当性確保</li> <li>●創業者が持つ経営ノウハウの継承</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●開発責任者による市場との対話の機会増加</li> <li>●監査等委員会設置会社制度の有効な運用</li> <li>●取締役会の実効性評価と活用</li> <li>●取締役会構成の検討</li> <li>●中長期的持続的成長に向けた、開発者の報酬設定</li> </ul>

▶マテリアリティのKPI詳細はP13・14「ESGハイライト」参照

### 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は低いと言えます。環境負荷は主にアミューズメント施設の電力使用や遊技機の製造、各種製品の流通で発生し、これらの省エネルギー化に注力しています。

### 電気使用量の削減

#### 全社的な省エネ施策の推進により、CO<sub>2</sub>排出量を削減

当社は、全事業所の継続的な節電実施や、アミューズメント施設における省エネへの取り組み、パソコン等の電気機器の電力消費のピークシフト対応等により電力消費の削減に取り組んできました。2017年3月期は、「研究開発第2ビル」および「カプコンテクニカルセンター」の設立により、CO<sub>2</sub>排出量は前期比で増加しましたが、当該施設における省エネルギー設備の導入や、各事業所におけるLED照明への切り替え等を進めたことにより、2021年3月期は前年比9.5%の削減に成功しています。

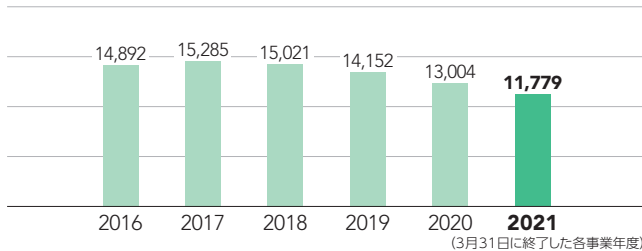


各事業所でLED照明への切り替え等、省エネへの取り組みを推進

※ 設備を導入しない場合の想定エネルギー消費量を100%とする。

当社のCO<sub>2</sub>排出量(単体) (t)

**11,779** t



### 事業者クラス分け評価制度で5年連続のSクラスを獲得

当社ではエネルギーの使用に係る原単位において毎年、前期比での削減を達成しています。こうした取り組みにより、資源エネルギー庁が2016年より実施している、エネルギーの使用の合理化等に関する法律(工場等に係る措置)に基づく「事業者クラス分け評価制度」では、S・A・B・Cの4段階中、6年連続でSクラスを獲得しています。

(単体)

年度	エネルギーの使用に係る原単位※	前年度比
2015	0.06193	92.9%
2016	0.06018	97.2%
2017	0.05994	99.6%
2018	0.05869	97.9%
2019	0.05583	95.1%
2020	0.05186	92.9%

※ 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/>

### 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3,010万本分の紙の消費を抑えています。

また、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。2021年3月期はデジタルで販売したゲームソフト約2,315万本分の資源を削減しています。引き続きゲームソフトのデジタル販売を促進し、将来的には、全てをデジタルで販売することにより、実質的な資源消費ゼロを目指します。

#### 同業他社と物流ネットワークを共有

商品の流通段階では、同業他社と物流ネットワークを共有することで、効率的な商品供給を可能にしています。これにより、梱包資材や燃料および排気ガスの削減を実現しています。将来的にはデジタル化の促進による流通量削減により、更なる低減を目指します。