

### 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。

そのような状況において当社は、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」をクリエイティブし、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。

### CO<sub>2</sub>排出量の削減

#### 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。2022年3月期のCO<sub>2</sub>排出量は、前期の新型コロナウイルス感染拡大に伴う電力使用量低下の反動やアミューズメント施設の新規出店等により前期比で増加したものの、安定的な削減を実現しています。

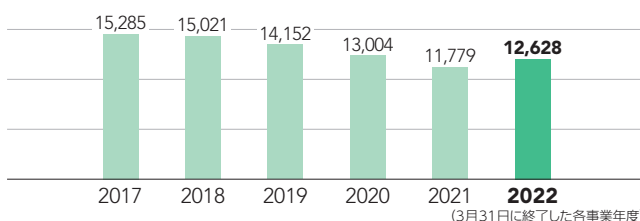
※ 設備を導入しない場合の想定エネルギー消費量を100%とする。



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CO<sub>2</sub>排出量(単体) (t)

**12,628 t**



### 事業者クラス分け評価制度で7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安定的に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、7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
2016	0.06018	98.6%
2017	0.05994	98.1%
2018	0.05869	97.9%
2019	0.05583	95.1%
2020	0.05186	92.9%
2021	0.05497	106.0%

※ 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3,260万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。2022年3月期はデジタルで販売したゲームソフト約2,460万本分の資源を削減しています。

更に、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、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。