

ゲームメーカーとしての社会価値を創造

eスポーツの盛り上がりや世界保健機構 (WHO) によるゲーム障害の国際疾病認定など、近年ではゲームは単なるエンターテインメントではなく、社会的に大きな影響をもたらすものとして認知されています。当社は、ゲームメーカーとしてステークホルダーとの健全な関係を構築すると同時に、事業活動を通じて、世界的人材の育成や新市場の創出により、社会的・経済的価値を生み出すことが、企業としての持続的な成長に繋がると考えています。

また、「持続可能な開発目標 (SDGs)」の「すべての文化・文明は持続可能な開発に貢献する」という考えと、当社の企業理念にある「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トし、人々に笑顔や感動を与える」という考えは近い理念であると認識しています。そこで当社は持続的な経済成長および持続可能な社会との両立のため、以下に定める当社ESGの基本方針のもと、ESGにおいて選出した4つの重点課題に取り組むことで、持続可能な社会づくりへ貢献していきます。

ESGの基本方針



当社グループは、事業がおよぼす気候変動への負の影響 [CO₂・GHG (温室効果ガス) 排出等] を最小化するとともに、汚染、資源利用などに対し、照明のLED化や販売ソフトのデジタル化の推進による資源の削減を図っており、引き続き取り組みを進めていきます。

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推し進めるほか、貧困で困窮する子供たちの健全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きます。

経営の透明性、健全性を高めるとともに、環境の変化に対応できる体制の構築に努め、任意の委員会の活用などコーポレート・ガバナンスの機能強化による企業価値向上を図っています。今後も株主、顧客および従業員などステークホルダーの皆様のご期待に応えるべく取り組みを進めていきます。

持続可能な開発目標 (SDGs)

SDGsとは、2015年9月にニューヨーク国連本部において、「国連持続可能な開発サミット」が開催され、150を超える国連加盟国によって採択された、貧困を撲滅し、持続可能な世界を実現するため、世界で優先的に解決すべき17の目標です。

→ 詳細は国際連合広報センターの「2030アジェンダ」ページをご覧ください
https://www.un.org/ja/activities/economic_social_development/sustainable_development/2030agenda/

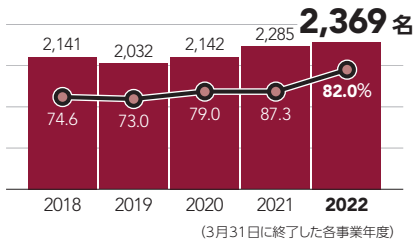


重要課題(マテリアリティ)

重要課題 1 人材の確保・育成



KPI コンテンツ開発者数(名)・内作比率(%)



当社では、「世界一面白いゲームを作る」という理念のもと優秀な開発者の確保・育成に努めています。パイプライン拡充、品質向上のため、開発人員の増強は特に重要であると認識し、毎年100名以上の新卒採用を継続することで、この10年間で開発者数は約1,000名増加しています。

→詳細はP47参照

人事関連組織を大幅再編

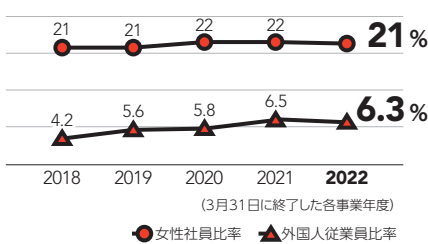
2022年4月より、CHOの指揮のもと人事関連組織を再編。経営層と従業員との意思疎通が直結する新体制とし、働きやすい環境の更なる整備、人材の確保・育成を推し進め、生産性の向上に取り組みます。



重要課題 2 ダイバーシティの推進



KPI 女性社員比率・外国人従業員比率(%)



ユーザーのグローバル化に伴い、ゲーム開発においても多様性の重要性が増えています。そのため、当社ではダイバーシティの推進、とりわけ女性や外国人が活躍できる環境を整えています。その結果、両者に関する数値は継続的に上昇しており、当社のコンテンツの創出に寄与しています。

→詳細はP56参照

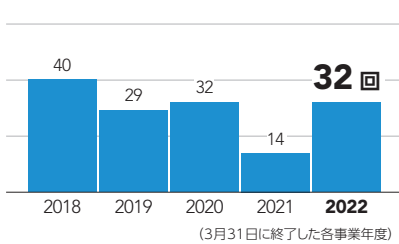
当社初の女性社外取締役を選任

当社は経営に多様な価値観が反映されるよう、幅広い識見に基づき候補者を選定しています。第43期定時株主総会において、当社初の女性社外取締役となる廣瀬由美氏を選任しました。



重要課題 3 社会との健全な関係構築

KPI 教育支援実施回数(回)



2005年より開始した当社の教育支援活動は、15年以上にわたる活動の結果、一定の認知度を獲得し、2018年3月期からは年間対応件数30件を目安に安定的に実施しています。2022年3月期はオンライン授業の導入により、新型コロナウイルスの影響が続く中でも、平時の水準に回復しています。

→詳細はP60参照

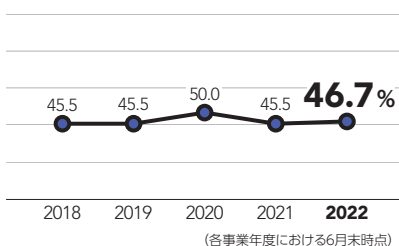
オンラインでの出前授業を推進

これまでの出前授業は、実際に現場へ赴くという性質上都市圏に偏りがちでしたが、オンライン授業の導入により、離島の学校をはじめ運用対象が拡大しました。



重要課題 4 コーポレート・ガバナンスの充実

KPI 社外取締役比率(%)



当社では、「経営の透明化・見える化」を目指し、任意の指名・報酬委員会の設置等、諸種のガバナンス改革を実施してきました。社外取締役を積極的に選任しており、2022年3月末時点では全取締役に占める社外比率は45.5%ですが、2022年6月現在では、46.7%となっています。

→詳細はP63参照

社外取締役を増員

中長期の持続的な成長に向け、事業環境の変化に迅速に対応するため、取締役会の監督機能の更なる強化を目指し、第43期定時株主総会において、新たに社外取締役を2名選任しました。

