

SUSTAINABILITY STATEMENT

“No one left behind”

GROUP MISSION

感動体験を創造し続ける

～社会をもっと元気に、カラフルに。～

SEGA SAMMY GROUP

SUSTAINABILITY VISION

サステナビリティもカラフルに

人生は喜怒哀楽で溢れている

そんな人々の生活に彩り豊かな感動体験を添える

それがセガサミーのサステナビリティです

私たちは、人に、社会に、地球に寄り添い

サステナビリティを自分ゴトとして誠実に取り組みます

このカラフルな世界で共感される企業として

私たちは感動体験を創造し続けます

INDEX

01 サステナビリティビジョン

02 CEOメッセージ

05 サステナビリティビジョン ストーリー

10 セガサミーグループ マテリアリティ

11 セガサミーグループ サステナビリティ体制

12 セガグループのサステナビリティ

14 サミーのサステナビリティ

15 社外取締役と執行役員対談

17 TCFD開示

18 各媒体の方針

「共感されない会社は生き残れない」 この信念のもと、変革と成長を実現します。

私たちは、豊かな社会の実現と
文化の創造に貢献するために、
サステナブルな経営を目指し、
持続的な企業価値向上に取り組んでいます。

代表取締役社長
グループCEO

里見 治紀

GROUP MISSION

感動体験を創造し続ける

～社会をもっと元気に、カラフルに。～

SEGA SAMMY GROUP

**SUSTAINABILITY
VISION**

サステナビリティもカラフルに

人生は喜怒哀楽で溢れている

そんな人々の生活に彩り豊かな感動体験を添える

それがセガサミーのサステナビリティです

私たちは、人に、社会に、地球に寄り添い

サステナビリティを自分ごととして誠実に取り組みます

このカラフルな世界で共感される企業として

私たちは感動体験を創造し続けます

2030年の ありたい姿に向けて

サステナビリティビジョン策定の背景には、時代の変化や社会的要請などの要素があります。まず、上場企業として配慮すべきものがコーポレートガバナンス・コードです。当社は、ステークホルダーと企業との関係を踏まえ、サステナブルな経営を行うための基本的な指針としています。

また、SDGsへの対応も意識しています。従来、社会への取り組みに対しては「期限は切らずに日々努力しよう」となりがちでしたが、私は「目的に向かって普遍的に努力すること」も重要と考えます。SDGsがゴールに定めた2030年には、いまZ世代と呼ばれる環境問題に敏感な人たちがビジネス社会の中軸を担っているはずで

す。私たちは、2030年に「どんな会社でありたいのか、あるべきなのか」という将来像を描き、持続可能な未来の実現に向けて、実効性あるプランを実行に移すステージに立っているのだと思います。

キーワードは「共感」

「共感されない会社は生き残れない」、これが私の持論です。たとえ製品が大ヒットして儲かっても、共感されない会社は長続きしません。会社や仕事を選ぶ際も、利益や成功が第一という時代ではありません。社会に役立ち、社会から必要とされている。そう思える会社でなければ共感できないし、

働きたくない。そんな意識が高まっているのです。

では、「共感」を得るために必要なものは何か。人としての誠実さと謙虚さだと私は思います。かつては利益を上げることが企業の正義でしたが、今やそれでは通用しません。社内外から共感され、尊敬される会社でなければなりません。共感こそが、サステナビリティ向上のカギ。私はこのことを第一に考え、しっかりと内外に共感を生むことを決意し、実行していきます。

グループ内に、 いかに浸透させていくか

サステナビリティ経営の主意はESGの観点で持続可能な状態を実現することですが、一社員にとってはテーマが壮大でピンとこないかもしれません。もっと平たく「会社がつぶれないこと」と自分ゴトで捉えられれば、結果、良い方向に意識と行動を変えることができます。

そのことをグループ内に浸透させるため、私は「言行一致」と「率先垂範」を実践しています。言行一致については、「VUCAの時代だから朝令暮改でいい」という意見もありますが、「目的」や「目指すべき姿」といった軸はブレてはならないと思います。

率先垂範については、「セガサミー・サステナブルウィークス」や「タウンホールミーティング」など、社内のイベントに進んで参加し、社員とも対話しています。また、社内ポータルサイトに「ハルビュー」という動画コンテンツを立ち上げ、月に一度、私のメッセージを直接伝えることで理解促進を図って

います。対ステークホルダーにおいては外部への発信も大切ですが、まずは社員に当事者意識を高めてもらい、行動変容を促すとともに、グループ全体の変革へとつなげていきます。

ステークホルダーへの 配慮と取り組み

当社は自社で排出するCO₂の削減のみならず、サプライチェーン全体でのCO₂削減に向けて一体となって取り組んでいます。



人権への配慮については、直接の取引がなくともサプライチェーン上で人権侵害が発生することのないよう、サプライチェーン管理を行っています。具体的には、エンタテインメントコンテンツ事業のプライズ商品および玩具商品の調達において、主に海外の製造委託先の工場などでの奴隷労働や人身取引のリスク評価を行い、その防止についての取り組みを進めています。また、多様な取引先と人権対策を行う中で培った知見・ノウハウを活かし、全体の対応レベルの引き上げを図っています。

昨今、エンドユーザーの企業を見る目も厳しくなっています。「面白い製品」であれば良かった時代に比べ、最近では「面白い製品」であることはもちろん「ゲームをつくるために人権侵害していないか」といった見方もされるようになりました。株主・投資家に限らず、エンドユーザーまで、会社の考え方や姿勢を研究し、選ぶに足る会社かどうかを判断される。このトレンドがまさにビジネスの真ん中にきたと感じるとともに、説明責任を果たすことの重要性をあらためて認識しています。

グローバル企業としての ダイバーシティ・エクイティ& インクルージョン

エンタテインメントコンテンツ事業は、中長期戦略において「グローバルリーディングコンテンツプロバイダー」を目指しています。昨今、海外、特に先進国ではジェンダー、人種、国籍などに対する意識が高いことを実感しており、人権意識

をいかに定着させ、継続させていくか、より積極的な働きかけをしていきたいと考えています。

当グループでは、「Black Lives Matter」や「Stop Asian Hate」に賛同し、すべての人種差別と暴力の根絶への支持を表明しました。この行動に対しては、グループ社員はもとよりゲームファンにも応援いただいています。何らかの意見を発すれば何らかの反発が生じるのは世の常ですが、批判を恐れず、私たちなりの「色」を出していきます。その思いもミッションの「カラフルに」という言葉に込めています。

負の側面にも 正面から向き合う

私たちのビジネスである遊技機やコンシューマゲーム、アーケード向けゲーム機器などは、お客様の心を豊かにする反面、のめりこみや依存症など社会的にネガティブな側面もあります。当グループはこの問題に正面から向き合うべく、「依存症」をマテリアリティ(重要課題)の一つとして設定しました。このように公式メッセージとしたのは当社だけだと思いますが、負の側面を隠すことなく解決に取り組んでいることについて明言すべきという思いから、私がグループCEOに就任した際に決断しました。

また、当グループでは各業界団体と連携を図り、のめりこみやゲーム障害への対応・予防に取り組んでいます。ギャンブル依存症について京都大学と進めている産学共同研究もその一つです。私たちは、エンタテインメントの「負」の側面をできる限りミニマイズする一方、それ以上の「正」、喜び、刺

激、安らぎといった感動体験を創造していくことで、社会から求められ続ける存在を目指します。

夢だけでなく、 感情を大切に

当社は「夢」だけでなく「喜怒哀楽」を提供する会社です。エンタテインメントの基本は楽しさの提供ですが、当社のゲーム、遊技機、映画、アニメの中には悲しいエンディングもあります。人生は良いことばかりでなく、悲しみや怒りもある。そのほうがリアルだし、人間味があると思います。

私たちは、そうした「喜怒哀楽」のすべてを包含する、豊かな人間味のあるエンタテインメントの提供を本質として、感動体験を創造し続けます。喜怒哀楽と多様性は「カラフルに」という言葉に収束する。それこそが私たちのユニークネスです。

記事の拡大版は
こちらからご覧いただけます。

→ CEO メッセージ



GROUP MISSION

感動体験を創造し続ける

～社会をもっと元気に、カラフルに。～



革新的な製品／サービスを生み出すには
多様な価値観や能力をもった人財が必要

感動体験を
つくる人が育つ
グループへ



Why?

感動体験を創造するために、“Game Changer”
であり続ける必要があるからです。

私たちの願いは「社会をもっと元気に、カラフルに。」

セガサミーグループはこの信念でグローバルでの事業拡大を目指しています。私たちは、ますます激しくなる社会や価値観の変化に適応し、感動体験を創造し続けます。そのためにも、一人ひとりが“Game Changer”であり続けられるように、必要な人財投資と仕組みづくりを行っています。

How?

セガサミーグループHR変革ビジョンによって、
人財が育つ環境を整えます。

私たちはそのために、「セガサミーグループHR変革ビジョン」を掲げました。多様な人財が年齢や性別にとらわれることなくキャリアを形成できること。出産・育児、介護などのライフイベントでキャリアをあきらめることがないような仕組みづくり。ダイバーシティ・エクイティを当然のこととして、人権を尊重し差別を禁止し、弱者を保護し不平等を排除すること。これらの取り組みによって、一人ひとりの能力を最大限に発揮し、活躍できる環境を整えます。

What?

こうしてグローバルで活躍できる人財が集い、
変革に挑戦できるリーダーが育ちます。



GROUP MISSION

感動体験を創造し続ける

～社会をもっと元気に、カラフルに。～



感動体験を生み出す源泉であり、
グループサステナビリティの最も重要な要素

**安心・安全かつ革新的な
製品／サービスの提供**



Why?

**期待を上回る価値を提供して、
世界中の人々の生活に彩りを与えたいからです。**

グループ各社が、個々にビジョンを掲げています。

セガは「Be a Game Changer ～世界30億人のゲーマーに刺さるコンテンツとサービスの創造者たれ～」を実践していきます。サミーはユーザーの日常に刺激を与え、多様なユーザーからの支持を集める遊技機をつくっていきます。リゾート事業各社はお客様の人生に安らぎを与え続けます。

How?

**製品／サービスに「安心・安全と革新性」の
両立を追求します。**

グループ各社で、全ての製品／サービスに、重要課題と戦略を設定して取り組んでいます。またそれを公表し、進捗を管理します。

What?

**こうして安心・安全かつ革新的な
製品／サービスが生まれます。**



GROUP MISSION

感動体験を創造し続ける

～社会をもっと元気に、カラフルに。～



社会全体が直面する
負の側面に対しても真摯に向き合う

気候変動への対応を
戦略に



Why?

社会的要請に対応するのみならず、
脱炭素でエンタテインメント市場を
リードする存在を目指しているからです。

ゲーム業界や遊技機業界は脱炭素社会へ向けた先進的な取り組みが始まったばかり。セガサミーグループはこの市場全体に影響する活動を推進します。

How?

既存事業を見直し、脱炭素社会への転換によって
生まれる新たなチャンスを掴み取ります。

製造の効率化、優秀な人財による低炭素関連技術の強化とビジネスモデルイノベーションによる高付加価値(DX化)の機会を捉えて、環境負荷の低い製品/サービスを求めるお客様のお役に立ち、ひいては社会全体に環境価値を提供します。

What?

こうした積極的な環境への取り組みによって、
脱炭素社会になくてはならない存在になります。



依存症

GROUP MISSION

感動体験を創造し続ける

～社会をもっと元気に、カラフルに。～



製品／サービス

グループ事業の拡大に伴い

影響が増加する

負の側面に対しても真摯に向き合う

依存症や障害を防ぐ



人



依存症



環境



ガバナンス

Why?

セガサミーグループが提供する製品／サービスは社会をカラフルにする一方、依存症などの負の側面にも取り組む必要があるからです。

依存症や障害を防ぐことは遊技機業界やゲーム業界の社会的な責任と捉えています。セガサミーグループはそれぞれの業界団体の取り組みに賛同し、依存症や障害を防ぐための活動を推進しています。

How?

業界団体による啓発活動に主体的に参加し、また、依存症研究を大学研究機関と進めています。

法令・規則・自主規則等の遵守による適切な製品・サービスの提供はもとより、遊技機業界、ゲーム業界、それぞれで業界団体を挙げての啓発活動に参加しており、適切な対応を行っています。セガサミーグループでは京都大学とギャンブル依存症に関する産学共同研究を実施し、依存症の深刻化を未然に防ぐ仕組みの確立を目指しています。

What?

課題認識を共有し、数々の取り組みの成果を社会に還元していくことで負の側面の最小化につなげていきます。



GROUP MISSION

感動体験を創造し続ける

～社会をもっと元気に、カラフルに。～



グループサステナビリティの
取り組みを支えるために

サステナビリティ
ガバナンスを
強化する



ガバナンス

Why?

グローバルに事業を展開している
セガサミーグループだからこそ、
その成長を支えるために、
高いレベルのガバナンスが必要だからです。

プライム市場上場企業グループとして、コーポレートガバナンス・コードにより高いレベルで対応し、不正やリスクの未然防止に取り組むとともに、人権問題などの社会課題にも対応していきます。

How?

グループ全体でサステナビリティを
推進する体制を整えています。

グループ経営戦略委員会内に、グループサステナビリティ分科会、その下に各事業会社が参画するグループサステナビリティ推進会議を設け、グループ全体でサステナビリティに取り組む体制を整備しました。

What?

「王道」を歩み続け、持続可能な社会に
貢献できるグループになります。

マテリアリティ(重要課題)に関する今後の活動予定

マテリアリティ

2023年3月期以降の活動予定



人

マルチカルチャー
女性活躍
中核人材育成
職場環境整備

- グローバル人材施策の検討
- モニタリング数値の開示



製品/サービス

- 品質向上と安心・安全のさらなる推進



環境

Scope1、2

- 海外削減施策の検討

Scope3

- サプライヤーエンゲージメント強化
- 取引先選定基準の検討
- 削減目標設定対象会社の拡大・時期の検討

TCFD対応

- 戦略のアップデート
- 開示対象会社の拡大・時期の検討



依存症

- 各業界団体と連携した依存症やゲーム障害への対応・予防に関する取り組み
- 依存症研究への継続的な取り組み



ガバナンス

- 継続して透明性の高い経営を実現し、中長期的な企業価値向上に資するコーポレート・ガバナンス体制の構築

2022年5月に公表したマテリアリティについての取り組みを着実に進めます。

「人」については今後各目標数値、KPIの設定を進めます。

「環境」についてはScope1、2、3についてモニタリングをグループ各社とそのサプライヤーに拡大します。

「依存症」については業界団体の取り組みを踏まえた対応を検討して実行します。

グループサステナビリティ・ガバナンス体制

セガサミーホールディングス取締役会

取締役内訳：社内 5 名 / 社外 3 名 取締役監査等委員内訳：社内 1 名 / 社外 3 名 取締役・取締役監査等委員内訳：男性 8 名 / 女性 4 名

※ 2022年6月株主総会後、監査等委員会設置会社に移行予定

グループ経営戦略委員会

セガサミーホールディングス 取締役 7 名 / セガサミーホールディングス 取締役監査等委員 4 名 ※ 代表取締役会長を除く

議長 …… セガサミーホールディングス（以下当社）代表取締役社長グループ CEO

グループサステナビリティ分科会（年2回開催）

議長 …… 当社 代表取締役社長グループCEO

委員 …… 当社 取締役専務執行役員 グループCFO、当社取締役会スキル・マトリックスにおいてサステナビリティが対象となっている取締役及び取締役監査等委員及び、グループ主要事業会社サステナビリティ担当役員

事務局 …… 当社 サステナビリティ推進室

- グループサステナビリティ計画の策定、改訂
- グループ目標の策定
- グループ各社取り組みの評価、提言、アドバイザー



グループサステナビリティ推進会議（年2回開催）

議長：当社 サステナビリティ推進室長 各事業会社：サステナビリティ担当役員、担当者

- グループ全体方針の共有
- 各社の取り組みのモニタリング、成功事例の横展開等



サミーグループ

セガグループ

その他 事業会社

グループ経営戦略委員会内にグループサステナビリティ分科会を設け、グループ方針や目標の策定、各社取り組み状況や目標の修正等について経営討議を実施。グループ方針や目標の意思決定はセガサミーホールディングスの取締役会にて行っています。

意思決定された方針や目標は、グループサステナビリティ推進会議を通じて、グループ各社に共有されます。社会との接点を持つグループ各社は、事業を通じてさまざまな要望や顧客・ユーザーの声を把握し、それが同推進会議において共有されます。グループ方針や目標に取り入れるべき取り組みについては、グループサステナビリティ分科会に報告され、討議する仕組みとなっています。

Amazing SEGA

世界に感動体験を届け、人を豊かにする
“感情のボタン”を次世代につないでいく。



EUROPE



ASIA



JAPAN



NORTH AMERICA



狭くなった世界で、感動体験を広げる

コロナ禍の2年間に起こった大きな変化の一つに、世界がすごく狭くなったことが挙げられます。デジタルトランスフォーメーションの急速な進展で、世界中の誰もがリモートで気軽に会話をできるようになり、世界中の人々の距離が飛躍的に縮まりました。

私は幼い頃からモノづくりが大好きで、何かをつくっては親や友人に見せて回ったもので、その本質は大人になった今でも変わりません。人は本質的に自分がつくったモノを一人でも多くの人々に体験してもらい、「面白い!素晴らしい!」と感じてもらいたいし、他の人がつくったモノで心を揺さぶられたいのだと思います。ギュッと狭くなった世界に対し、この2つの根源的欲求を満たすべく、事業活動を上げていき

い、それが私たちの想いの根底にあります。そのためには、セガが提供するコンテンツの質・量をともに高めてリーチを広げていくことが今後の成長戦略の中心であると考えています。

私たちの提供するコンテンツを通じて、世界中の人々を感動させたい、幸せにしたい、となれば、その人たちのことをもっと知らなければなりません。つまり、作り手にも多様な価値観や考え方が求められているのです。今、セガは海外の従業員が4割を超え、各拠点でさまざまな文化やバックグラウンドを持つ人たちが働いています。こうした多様な人財の存在が、世界中の人々の心を揺さぶるエンタテインメントを提供する上での強みの源泉となっています。多様な人財の力をさらに引き出せるような環境をつくり、生命線であるクリエイティビティを活性化させるべく、独自のグローバルスタジオ・パブリッシング体制を強化していきます。



株式会社セガ
代表取締役社長COO
杉野 行雄

心豊かなモノづくりを、次世代へ

エンタテインメントは、平和の下で成り立つもの。人々が安心して迎えられる明日が存在し、心からそれを楽しめる日常がなければなりません。その前提に立ち、私たちは人々に寄り添い、感動体験の提供を通じて生活を彩っていく価値を提供しています。

私の責務はセガを次の世代へつなげていくことです。1960年の設立以来、数々のゲームをはじめとするコンテンツを世の中に送り出してきた先人たちがいて、私もそのバトンを受け継いできました。

そして今、その楽しみ方や提供シーンが世界的な規模で大きく広がってきています。ゲームをつくり出す人がいれば、

遊ぶことに熱中する人、プレイの観戦や実況することに夢中になる人もいます。そうした場面からつくり出される、幸せの感情、つながり、といったエコシステムが急速に拡大しています。

今の世の中は、環境問題はもちろん、貧困や飢餓、ジェンダーギャップなど、さまざまな問題を抱えています。私はその解決に向けた取り組みを積み重ねて、次の世代に“感情のバトン”を渡していける世界にしていきたいと願っています。そのバトンを受け取った未来の世代が、どのような新しいモノを生み出すか、どのような魅力的な文化をつくり出すか、そしてつくり上げられたモノたちが100年後、1000年後の人々を楽しませることができれば最高!などと夢のようなことを考えています。



Amusement Machine



Consumer Game



Animation and Toys

「攻めのDX」を推進し、 遊技機業界全体の サステナビリティ向上へ。



遊技機事業では長期目標として「販売・稼働シェアナンバー1」、「安定収益体質の構築」を掲げ、これらを実現する取り組みを進めています。取り組みを進めるにあたり、私はDX化を一つのポイントと捉えています。DXには「守りのDX」と「攻めのDX」があります。業務効率化などを狙いとし

た「守りのDX」については粛々と進めていきますが、強調したいのは「攻めのDX」です。これを変革の原動力として、ビジネスのあり方を進化させていきます。

この業界には、数多くの古い常識やルールが残っています。営業活動一つとっても電話やFAXで注文を受けている状態でした。また、パチンコホールに遊技機を納品する際にも、不正を防ぐための立会人が必要であり、目視での確認が定められているため、対面による時間とコストを費やしています。これらを今後すべてデジタル化すれば、わざわざ人が移動する必要がなくなるだけでなく、紙やCO₂の削減にもつながります。さらにスマートパチンコ・スマートパチスロ[※]は、オンラインでデータを吸い上げる仕組みなので、不正なROMや異常な挙動があれば瞬時にわかります。

この業界では、当社だけで変革できないことも多々あります。しかし、まずは当社が新たなDXモデルを創り道筋を示

すことで、業界団体が事業環境の改善に向け、管轄官庁とも相談できる礎を築いていきます。

また、遊技機業界については、1994年頃に社会問題化した「野積み」問題の根本的な解決を目指しています。不法投棄という行為は論外ですが、そもそもパチンコ台を頻繁に入れ替えること自体、サステナブルとは言えません。例えば、遊技機をオンラインでつなぎ、ソフトウェアをアップデートする仕組みをつくれれば、同じ機械をもっと長く使うことができます。もちろん、現行ルールの改正を働きかけていく必要がありますが、これでパチンコホールの投資負担が減るだけでなく、製造原材料が減り、輸送の必要もなくなるわけです。

現状を変えようとする逆風も強くなりますが、決してあきらめません。私たちは業界のリーダーとしての使命と責任を持ち、業界全体のサステナビリティ向上を牽引していきます。



サミー株式会社
代表取締役専務COO

星野 歩

※ 遊技球・遊技メダル(球等)の貸出/払出がすべて電子情報になるため、お客様が直接球等に触れることなく遊技が可能になる次世代遊技機。物理的に球等の払出がなくなるため補給・洗浄等を行う関連設備への投資が不要となります。また、ホールの音環境・衛生面も向上し、球等の持ち込みによる不正も排除できます。さらに、オンラインで出玉情報等をモニタリングすることで、不正対策、射幸性の抑制につなげることが可能となります。

Diversity

を推進するために



取締役

石黒 不二代

Profile

スタンフォード大学経営大学院に入学し、MBA取得。2000年、ネットイヤーグループ株式会社 代表取締役社長 兼 CEOに就任。2021年、セガサミーホールディングス株式会社の社外取締役に就任。

執行役員

一木 裕佳

Role

セガサミーホールディングス株式会社 執行役員
サステナビリティ推進室長
特例子会社セガサミービジネスサポート株式会社
代表取締役社長

“ 高い実効性・多様性をもつ
取締役会が
健全なガバナンスを実現する ”

一木：はじめに、セガサミーホールディングスの取締役会の実効性について、どのように感じていらっしゃるかお話を伺いたいと思います。

私が2021年の取締役会で英国現代奴隷法についてご説明した時や、グループ経営戦略委員会でサステナビリティビジョンと指標の策定についてご説明した際には、出席者の皆様からとても多くのご意見やご質問をいただき、大変活発な議論が交わされました。事前に過去の議事録を確認していたのですが、英国現代奴隷法については短時間の説明で終わっていましたので、長い議論がなされる中、非常に緊張しましたし、過去との大きな変化を感じました。

石黒：私は2014年以降、大企業やIT企業のスタートアップなどの社外取締役に務めてきましたが、取締役会のありようは各社さまざまで、以前は、議案に対して「異議なし!」を繰り返すだけの取締役会もありました。

私が2021年6月にセガサミーの社外取締役に就任した際、これまではそれほど活発な議論はされていなかったと伺いました。しかし、今は中身の濃い、活発な議論ができていると思っています。

一木：セガサミーは、社外取締役の比率を50%まで向上させたり、監査等委員会設置会社へ移行^{*}したりするなどガバ

ナンス体制を強化していますが、取締役会の多様性についてはどう感じてもらっていますでしょうか。

※ 2022年6月開催の第18期定時株主総会での承認を経て、監査等委員会設置会社へ移行予定

石黒：取締役の女性比率がとても高く、驚きました。私は、政府の男女共同参画会議で委員を務めていますが、東証1部上場企業の約3分の1で女性役員がいないという統計があります。欧米では、女性役員を一定割合以上とすることが義務化されている株式市場があるのに対し、日本はあくまで目標です。全体として取り組みが遅れている中で、セガサミーは女性比率が高い上、異なる専門性・バックグラウンドをもつバランスのとれた陣容で、健全なガバナンスの下地があると思います。

一木：サステナビリティに関する非常に広範囲の取り組みを推進する上で、さまざまな専門性をもつ社外取締役や監査役の方々から、専門的なアドバイスや参考資料をいただいたり、ご相談させていただいたりする機会が多く、大変心強いですし、ありがたく思います。このように密なやり取りが実現しているのもセガサミーグループならではののではないかと思います。

石黒：取締役会の位置付けとしてモニタリングに重きが置かれますが、業界や社内のことに詳しい業務執行側と、専門性や外部視点をもつ取締役会の間には交流があることが、会社の成長の源になると感じています。

私はグループ経営戦略委員会にも参加していますが、事業担当の方から、事業内容やサステナビリティについて網羅的な説明をいただく機会があります。会社の成長に有効なアドバイスをしていきたいと考えています。

一木：社外取締役の方が社員と接点をもつ機会は、他社に比べてかなり多いのではないかと思います。例えば先日はCEOの里見と石黒さんとのトークセッションを企業内大学であるセガサミーカレッジの講義としてオンラインで配信す



るなど、社外取締役の方にはさまざまなアプローチに関わっていただいています。

石黒：社員にとっても、私たちにアクセスする機会があるというのは、オープンな企業文化が感じられて良いことだと思います。

“

記事の続きはこちらからご覧いただけます。

→ 接点を持ち、本当に理解することから始まるダイバーシティ・エクイティ&インクルージョン(DEI) 〇

→ 持続的な企業価値向上へ4つの重要指標を定め、人財への取り組みを推進 〇

”



気候変動への対応を戦略に

企業と投資家をはじめとするステークホルダーとの双方向的な対話を行うためのベースとして、非財務情報開示の重要性が高まりを見せています。セガサミーグループでは、気候変動を重要な経営課題として捉え、経営戦略の中核テーマの一つとして位置付けており、2022年度よりTCFD提言に沿って気候関連情報の開示を進めています。

ガバナンス

気候変動に関わる基本方針や重要事項等を検討・審議する組織として、2022年4月に当社の任意設置委員会であるグループ経営戦略委員会内に**グループサステナビリティ分科会**を新設。分科会議長は、当社代表取締役社長が務め、気候関連の取り組みに関して最高位の責任を負う。分科会では、サステナビリティ全般、目標達成に向けた方針及び計画の策定に関して議論し、グループの取り組み推進をモニタリング。なお、分科会において議論された方針や計画策定は、当社取締役会にて承認の上、取り組む。

※当社取締役(代表取締役会長除く)及び取締役監査等委員(2022年6月の当社株主総会にて監査等委員会設置会社に移行)並びに当社及び主要事業会社のサステナビリティ担当役員にて構成

▶「グループサステナビリティ・ガバナンス体制」はこちら

戦略

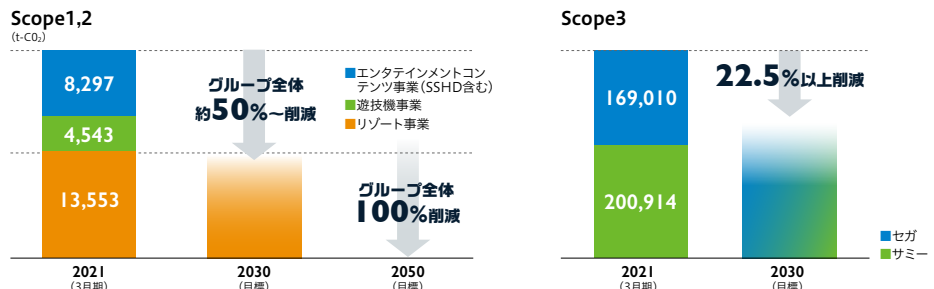
気候変動が当社グループに与えるリスク・機会の特定、及び2030年時点の世界を想定した戦略のレジリエンスを目的に、外部専門家の助言も踏まえセガサミーホールディングス・セガ・サミーにおいてシナリオ分析を実施し、リスク・機会の当社グループへの影響度を判定し、対応策を立案した。(右図「シナリオ分析結果<リスク機会・影響度および対応策>」参照)

リスク管理

リスク管理に関する施策、情報を議論・検証・共有する場として、2022年4月にグループ経営戦略委員会内にグループリスク・コンプライアンス分科会を設置。グループ内に潜在するリスクについて影響度と発生可能性を検証し、リスク評価を行った上で、その対策などについて議論、検証などを行った結果を取締役に報告。なお、環境課題に係るリスクについては、グループサステナビリティ分科会の中で検討を行い、各事業会社と共有。各事業会社では、各事業会社のサステナビリティ担当役員が責任を負い、実行計画の進捗を確認。その内容については、グループサステナビリティ分科会において、進捗のモニタリングを実施し、グループリスク・コンプライアンス分科会へ共有の上、取締役会へ報告する。事業ポートフォリオの決定においては、判断基準の一つとして、気候変動問題を含むサステナビリティの観点を置き、大型の投融資の際にも、サステナビリティの観点で確認する。

指標と目標

気候変動の緩和のため、主要事業であるエンタテインメントコンテンツ・遊技機事業において、Scope 1, 2のGHG排出量を2030年までにカーボンニュートラル、グループ全体では2050年までにカーボンニュートラルを達成することを目標と設定した。Scope 3は、セガ・サミー両社でSBTの2°Cを十分に下回る水準を満たすべく22.5%以上削減の達成を目指す。GHG排出量の削減に向け、本年よりサプライヤーアンケートの取り組みを開始した。



シナリオ分析結果<リスク機会・影響度および対応策>

区分	リスク・機会項目	発現時期	当社グループへの影響 (●リスク・○機会)	影響度	対応策
政策・法規制	GHG排出規制、炭素税の導入	中・長	●気候変動に関する規制が強化され、温室効果ガス排出量に対する炭素税が導入された場合には、炭素税負担が増加する。	小	—
		中・長	●気候変動に関する規制が強化され、温室効果ガス排出量に対する炭素税が導入された場合には、炭素税が調達価格へ転嫁され、調達コストが上昇する。	大	取引先選定基準の検討を進める/サプライヤーエンゲージメント等の強化に継続的に取り組む。
		中・長	○再生可能エネルギー由来電力の使用により、電力料金が増加/減少する。	小	—
資源効率	新たな規制の導入	短・長	●規制強化に伴う環境負荷の少ない代替素材(再生プラスチック/バイオマスプラスチック)への変更により、製造コストが上昇する。	大	製造コスト抑制も踏まえた製品素材の見直し等の検討を進める。
	高効率ビルへの移転	中・長	○高環境配慮の住友不動産大崎ガーデンタワーに本社機能を集約することによりGHG排出量を抑制するとともに、将来的な炭素税の導入に伴う操業コストの上昇を抑制できる。	小	—
	リサイクル/リユースの利用	短・長	○使用済みアミューズメント機器のリサイクルや、遊技機の部品リユースにより、コストが減少する。	小	—
	環境に配慮した販売形態に変革していくことによる部品・包装材の削減等	中・長	○ゲームのオンライン販売や遊技機の販売を環境に配慮した販売形態に変革していくことにより、部品・包装材の削減等、コストが減少する。	大	環境対策に取り組むPF [®] とパートナーシップを構築して環境負荷低減に取り組む/遊技機部材の共通化および交換パーツの極小化で環境負荷を低減する。
物理	異常気象の激甚化	中・長	●製造拠点、オフィスの被災や休業により、売上が減少する。	小	—

※プラットフォーム

<分析手法・前提>
シナリオ分析では、国際エネルギー機関(IEA)や、気候変動に関する政府間パネル(IPCC)が公表する複数の既存のシナリオを参照の上、パリ協定の目標である産業革命前からの全世界の平均気温の上昇を2°C未満に抑えることを想定したシナリオ(2°C未満シナリオ)、及び新たな政策・制度が導入されず世界の温室効果ガスが、現在より増加するシナリオ(4°Cシナリオ)の2つの世界を想定しました。



サステナビリティステートメント PDF版

本媒体は、毎秋に発行している年次のサステナビリティレポートの特別号です。

2022年5月に新たに設定したサステナビリティビジョンのほか、5つのマテリアリティ、マネジメントメッセージ、社外取締役・執行役員対談、グループサステナビリティ・ガバナンス体制等を記載しています。



サステナビリティ WEBサイト

2022年5月新設のサステナビリティ WEBサイトでは、より詳細な情報を記載しています。併せてご覧ください。

内容は適時更新していく予定です。これまでの活動の記録にもアクセスできます。

<https://www.segasammy.co.jp/japanese/sustainability>



サステナビリティレポート PDF版(2022年秋に発行予定)

2022年秋には、年間活動報告を含めたサステナビリティレポートを発行する予定です。

SEGASammy

The logo features the word "SEGA" in a bold, black, sans-serif font, followed by "Sammy" in a similar font but with a lowercase 's'. A horizontal line is positioned below the text, with the left portion colored blue and the right portion colored green.