

2025年8月18日

## スクウェア・エニックス、セガサミー、バンダイナムコ HD が連携 3社共同で使用済み PC モニターを寄付

株式会社スクウェア・エニックス（本社：東京都新宿区、代表取締役社長：桐生隆司、以下スクウェア・エニックス）とセガサミーホールディングス株式会社（本社：東京都品川区、代表取締役社長グループ CEO：里見治紀、以下セガサミー）と株式会社バンダイナムコホールディングス（本社：東京都港区、代表取締役社長：浅古有寿、以下バンダイナムコ HD）の3社は、2021年9月よりピープルポート株式会社（以下ピープルポート）への使用済み PC モニターの寄付に継続的に取り組んでまいりました。このたび、3社による累計寄付数が3,500台に到達したことをお知らせします。

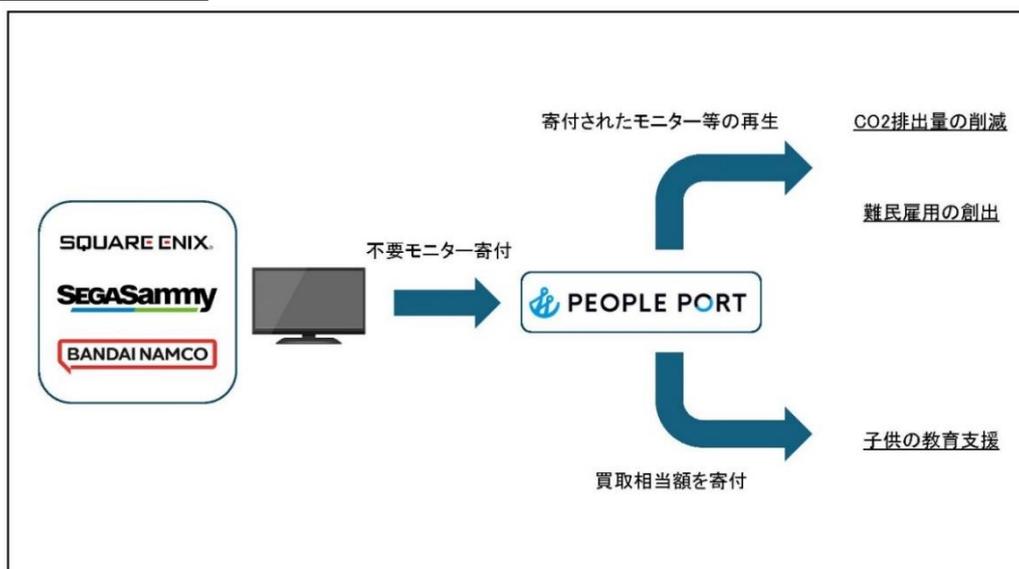


スクウェア・エニックス・グループ、セガサミーグループ、バンダイナムコグループが手がけるデジタルコンテンツ開発などの現場では、高品質なコンテンツを制作するため、精細なグラフィクスや鮮やかなカラーが十分に表示される高スペックのモニターを導入し、開発作業を円滑に進められるよう、1人あたり2台以上のモニターを使用するケースがありました。最新機器を導入する際や機材の入れ替えタイミングなどに不要となるモニターが生じるため、このモニターの有効活用を検討していたセガサミーのIT部門担当者が、同じ業界で同様の課題を共有するスクウェア・エニックスとバンダイナムコ HD のIT部門に本取り組みへの参画を打診し、使用済みモニターを寄付するプロジェクトを立ち上げました。プロジェクトを開始した2021年9月から49回にわたり寄付を行い、3社累計寄付数は3,500台に到達しました。

寄付先であるピープルポートは、不要になった電子機器を無償で回収し、リユース・リサイクル販売することで、日本の難民雇用創出や子供の教育支援などの社会課題に取り組んでいます。スクウェア・エニックス、セガサミー、バンダイナムコ HD は本件のような PC モニター寄付の取り組みを通じて、同社の活動に寄与しています。また、それぞれのIT部門が自グループの使用済みモニターを持ち寄り3社共同でプロジェクトに取り組むことで、より多くの台数を寄付することができるほか、より持続的に活動することが可能となっています。

今後も企業の垣根を越えてIT部門が連携し、事業活動の中で生じるPCモニターのリユースなど、資源の有効活用を通じて、業界規模での環境負荷の低減やエコ社会の実現、社会貢献活動に寄与してまいります。

### ■本プロジェクトの概要図



## ■ピープルポートについて

ピープルポートは、不要になった電子機器で子供たちと難民の未来をつくることをコンセプトに、日本の難民に雇用を創る電子機器リユース・リサイクル事業や、子供の教育支援に取り組むNPOを応援する電子機器買取寄付プロジェクトを手がけています。また、廃棄されたパソコンを再利用し、使えなくなった部品までもすべてリサイクルした再生PC「エシカルパソコン ZERO PC」の販売を通じた環境負荷低減にも取り組んでいます。

### 〈株式会社スクウェア・エニックスについて〉

# SQUARE ENIX®

株式会社スクウェア・エニックスは、エンタテインメント分野において、創造的かつ革新的なコンテンツ／サービスのヒット作品を生み続けるリーディングカンパニーです。当社グループの自社IPの代表作には「ドラゴンクエスト」シリーズ(累計出荷・ダウンロード販売本数9,400万本以上)、「ファイナルファンタジー」シリーズ(同2億300万本以上)、「スペースインベーダー」シリーズなどがあります。( <https://www.jp.square-enix.com> )

### 〈セガサミーホールディングス株式会社について〉

# SEGA Sammy

## HOLDINGS

当社はゲームメーカーの株式会社セガと遊技機メーカーのサミー株式会社が2004年に経営統合して誕生した持株会社として、グループの経営管理および附帯する業務を行っています。「**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。～**」を Group Mission/Purpose に掲げ、ゲームコンテンツからトイ・映像に至るまで多種多様な“遊び”を提供する「エンタテインメントコンテンツ事業」、パチンコ・パチスロの開発から販売までを手がける「遊技機事業」、統合型リゾートの運営およびカジノ機器の開発等を手がける「ゲーミング事業」の3つの事業を軸に、エンタテインメントを通じて世界中のあらゆる人々に感動体験を提供し続けています。

### 〈株式会社バンダイナムコホールディングスについて〉

# BANDAI NAMCO

## Fun for All into the Future

バンダイナムコグループは、パーパス「Fun for All into the Future」のもと、トイホビー、ゲームコンテンツ、映像音楽コンテンツ、アミューズメント施設など幅広いエンターテインメントを通じて「夢・遊び・感動」を世界中のファンにお届けすることで、ともに未来を創造する存在となることを目指しています。2025年4月からの中期計画では、中長期ビジョン「Connect with Fans」を掲げ、IP軸戦略を推進し、世界中のFans(IPファン、あらゆるパートナー、株主、従業員)とのつながりを強化していきます。