

マテリアリティ(重要課題)への取り組み

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

GROUP MISSION/PURPOSE
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。~



マテリアリティの特定プロセス

課題の抽出・重要度評価

STEP 1

セガサミーホールディングスでは、サステナビリティに関する強みや課題を可視化するため、2016年より2020年にかけて、特定非営利活動法人環境経営学会の経営診断推進委員会による「サステナブル経営診断」を受けました。

2019年、当グループの取締役会において、CSR・SDGsに対するマネジメントポリシーなどの方針を策定し、「働きがい・多様性の向上と不平等などの排除」、「依存症問題への対応」、「超少子高齢化社会への対応」の3つを重点取り組みテーマとして決めました。

2019年4月、経営、人権、環境などの各分野の専門家である評価委員の方々と、当社のCSR・SDGs推進室長(現サステナビリティ本部)によるステークホルダーダイアログを開催しました。投資家、株主、社員らとのミーティングから浮かび上がった意見・要望を取締役にフィードバックし、総合的な観点で、当グループならではのマテリアリティ特定に向けて、繰り返し議論を重ねました。

課題の特定

STEP 2

2019年は、前出の3つのSDGs重点取り組みテーマに「環境対応」を加えた4項目を当グループのマテリアリティと設定しました。

2020年には、事業に紐づいたマテリアリティを洗い出しているかどうかを評価。さらに、外部のフレームワークである「SASBモデル」を参考に、取り組むべきマテリアリティを再定義しました。

グループミッションに掲げる「感動体験を創造し続ける」をテーマに、社会ニーズに応え、持続可能な社会の実現と企業価値の向上の実現に向け、コア事業が創出する価値によりフォーカスして特定したのが、現行の5つのマテリアリティです。

マテリアリティの決定と承認

STEP 3

2022年4月、「グループサステナビリティ分科会」にて、現行のマテリアリティの内容及び情報開示について承認し、その後グループ経営戦略委員会(現グループ経営委員会)で議論を行い、取締役会の承認を受けました。

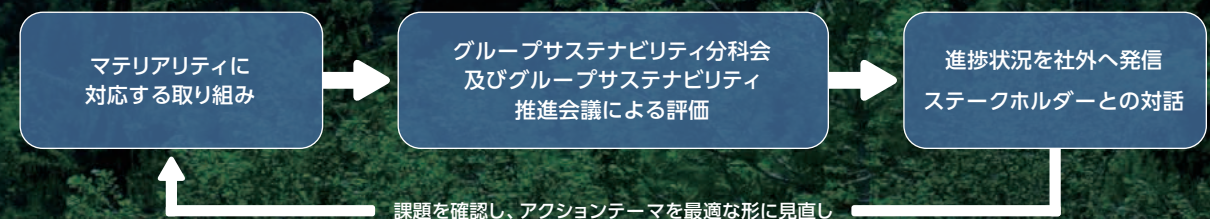
マテリアリティの進捗状況の確認及び内容の見直し

STEP 4

マテリアリティへの取り組みに関しては、グループ会社それぞれにおいてマテリアリティごとに、自社の特性にあった具体的なアクションテーマ、目標数値、期限などを決定しました。テーマによっては中間目標を設けるなど、定期的な進捗確認が実施できるフローを策定し、毎年グループサステナビリティ分科会やグループサステナビリティ推進会議で報告・評価をしています。

グループ全体の進捗状況は、決算説明会や統合レポートを通して、定期的にステークホルダーに説明を行っていくほか、ホームページなどで内外に向けて発信しています。

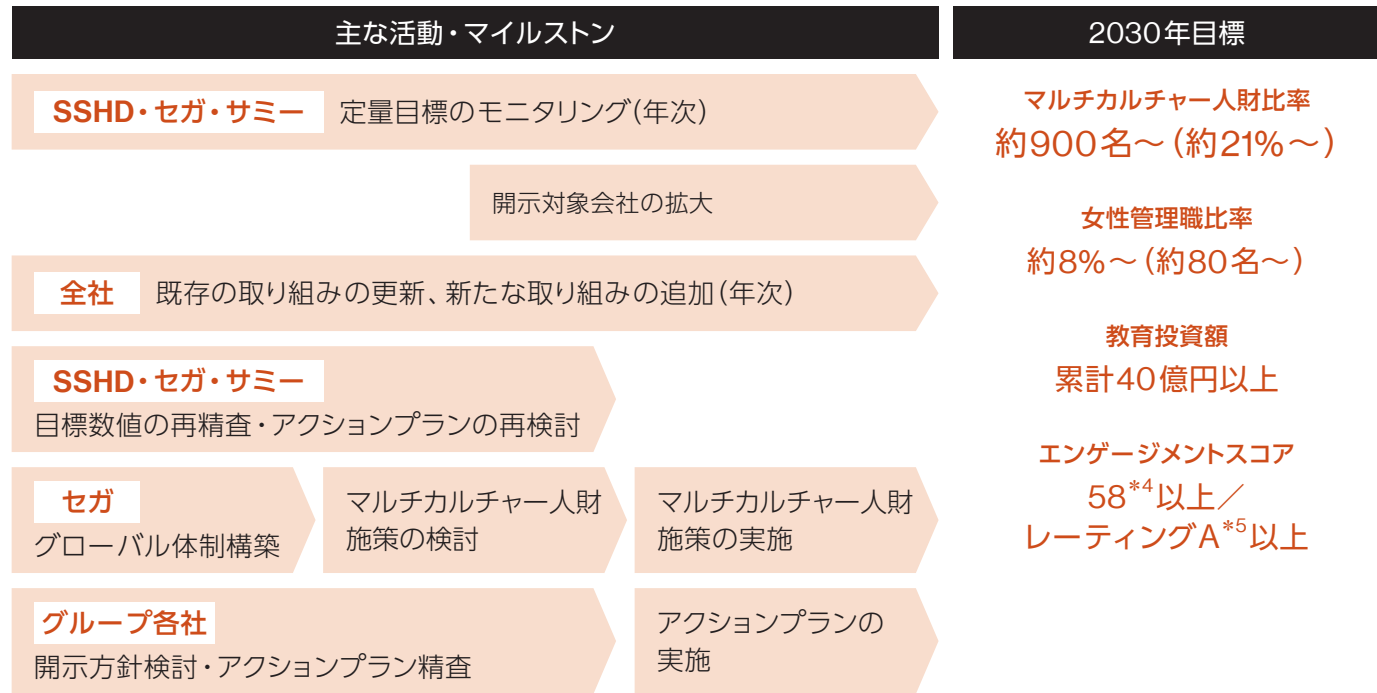
ステークホルダーから寄せられた意見や要望は、グループサステナビリティ分科会にて内容を精査し、課題を確認した上で、社会情勢、国際社会の動向や取り巻く外部環境、ステークホルダーとの対話などを通じて把握した社会課題や経営課題に重要性などを考慮し、常に最適な形に見直しを行っていきます。





人

感動体験を創る人が育つグループへ



SSHD:セガサミーホールディングス(株)

人財における4つの重要指標

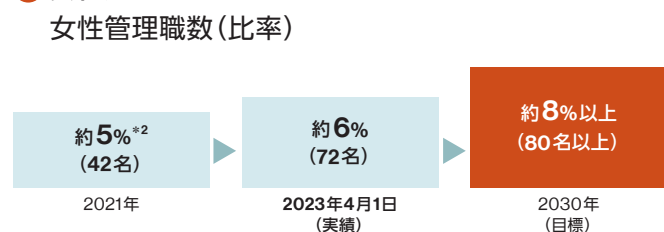
【対象会社】①②③:セガサミーホールディングス、セガ(国内)、サミー、④:国内主要グループ会社

① マルチカルチャー^{*1}人財の育成



*1 外国籍である、海外滞在歴があり多文化を経験している、英語・中国語など複数の言語で一定のスキルを認められているなど複数の基準から認定。多様なカルチャーに接し、その経験を業務に活かすことのできる人財

② 女性活躍



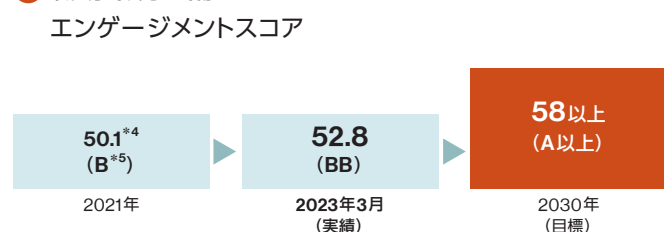
*2 全管理職に占める女性管理職比率(専門職を含む)

③ 中核人財の育成



*3 2023年3月期～2031年3月期までの累計投資額

④ 職場環境整備



*4 出典:(株)リンクアンドモチベーション モチベーションクラウドによるエンゲージメントスコア
*5 エンゲージメント・レーティング

MESSAGE

人事責任者メッセージ

ビジネスの変革に向け、 人財戦略を推進する

常務執行役員
高橋 真
Makoto Takahashi

「HR変革ビジョン」の策定

当グループは構造改革によって、安定的に収益を生み出せる体質へと進化することができ、現行の中期計画は当初の最終年度目標を前倒しで達成することができました。

しかし、長期的視点に立ち、変化の激しいマーケットの環境やユーザーの動向を鑑みれば、ビジネスモデルを常に革新していく必要があります。そうしなければ、今後の持続的な成長も期待できませんし、むしろリスクも大きくなると思っています。

そうした危機感を持って、当グループでは人財戦略の中核テーマとして「変革」を置いています。そして、この「変革」を進めるにあたり、理想の組織像や人財像を言語化したのが、2020年11月に策定した「HR変革ビジョン」です。

幸いなことに当グループには、自社の製品・サービスを心から愛する人財が集まっており、その製品・サービスをより多くのユーザーに届けるために、自らを変えたいというマインドセットが元来備わっています。そのため、「HR変革ビジョン」の浸透度も高く、社内では変化の兆しがはっきりと見えてきています。

経営戦略と人財戦略とを結びつける

セガサミーはマテリアリティの一つに「人」を掲げています。ユーザーのニーズが多様化し、さらに事業がグローバル化していく現状において、新しい製品・サービスを生み出し、新規のユーザーを獲得していくことはますます重要になります。そうした状況に対応するために、多様な文化や価値観を知るマルチカルチャー人財の採用・育成や、女性がより活躍できる環境の構築、人財一人ひとりがスキルを磨くための教育投資、また、そうした多様な人財が生き生きと働ける職場環境整備に力を入れています。

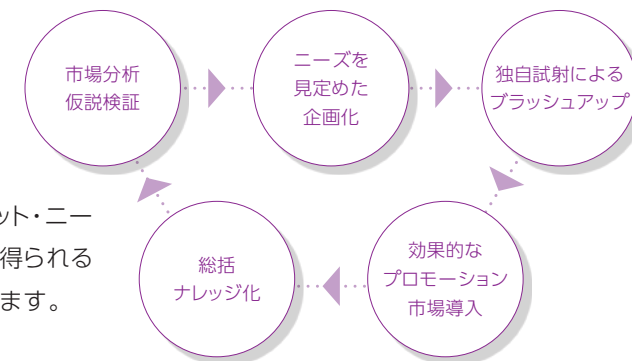
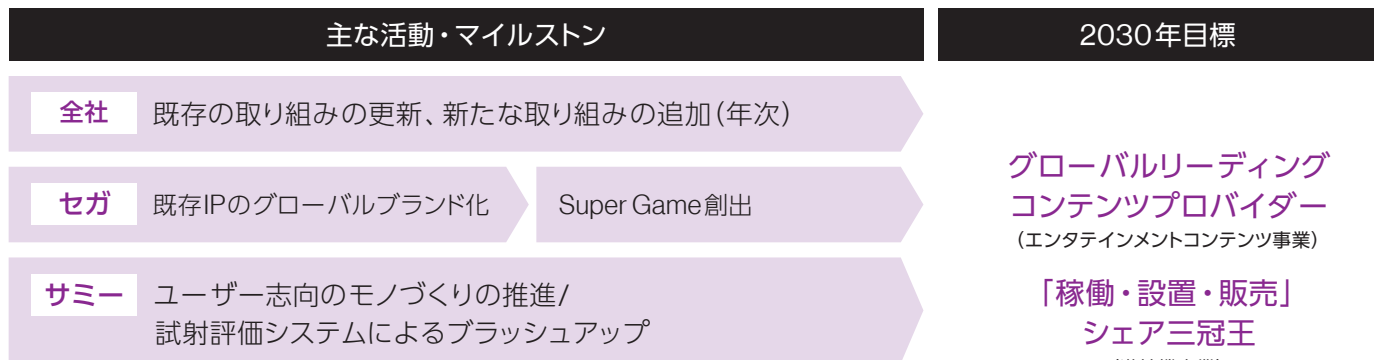
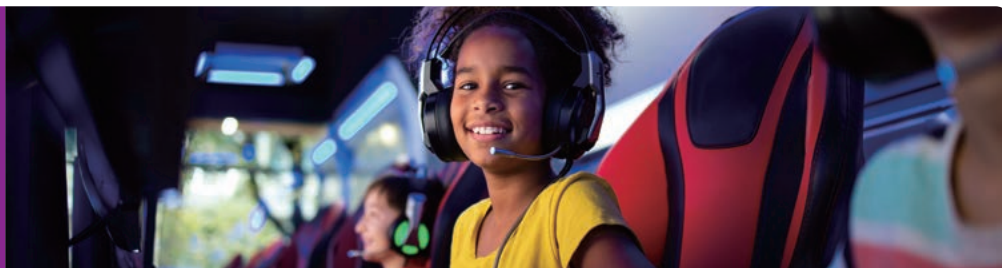
現在議論を進めている次期中期計画においては、さらに経営戦略と人財戦略の結びつきを強くしていきます。新たな戦略を遂行する際には人財不足という理由で支障がでることがないように、適切な人財を柔軟に配置できる状態におかねばなりません。そのためには、社員一人ひとりがどのようなスキルセットを持っているかを可視化し、データベースを構築することが重要になってきます。このことで、会社の将来にとって重要なスキルも具体化でき、各種人財育成プログラムを設計する場合にも活用することができます。

こうした環境が整備されていけば、新しいことに挑戦する社内の気運はさらに高まりますし、変革や成長のスピードは必ず加速していくと確信しています。



製品／サービス

安心・安全かつ革新的な製品/サービスの提供



P ユーザー志向のモノづくりプロセス

サミーでは、データをもとにした市場分析や仮説検証から、ターゲット・ニーズを見定めて企画化しています。さらに、よりユーザー目線の評価が得られる独自の試射評価システムで、完成度を高めていく仕組みを構築しています。

P 独自性の高い試射評価によるブラッシュアップ

サミーは、業界屈指の開発人財を活用し、100名規模の大規模な試射評価を開発プロセスへ導入しています。さらに実際の遊技環境に近い疑似ホール(パーラーサミー)を設置し、製品のブラッシュアップを進めています。こうした取り組みは、「パチスロ甲鉄城のカバネリ」や「スマスロ北斗の拳」などのヒット作の創出にもつながっています。

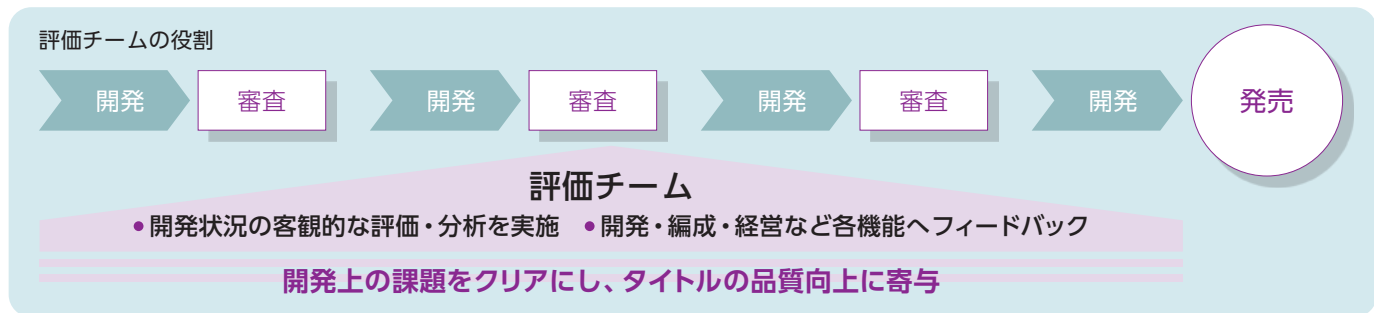
品質向上

E タイトルの面白さを支える評価チーム

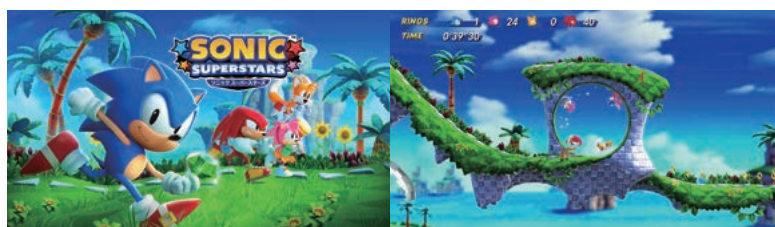
セガでは、自社で開発するタイトルの「面白さ」を検証する評価チームを社内を設置し、スマートフォン向け、家庭用ゲームを評価しています。

評価チームでは、開発部門がゲーム企画時点で設定したそのタイトルならではの面白さが、当初のねらい通りにお客様に楽しんでいただけるような状態に達しているかを客観的に評価しています。この評価内容は、経営陣と開発部門とが開発状況について確認・議論を行う際にも活用され、自社タイトルの品質向上に寄与しています。

お客様の期待にお応えし、楽しんでいただけるように主だったマーケットの声を拾い上げて開発過程に活かせるように各拠点の評価チームの連携も密になっています。



2023年10月17日に発売が予定されている「ソニックスーパーstars」は、ソニックシリーズの完全新作です。本作では、最大4人の協力プレイが可能なシリーズ初のオフラインマルチプレイも楽しめるストーリーモードと、オフライン/オンラインいずれもプレイできるバトルモードをお楽しみいただけます。2D横スクロール「ソニック」のプレイ感そのままに、3Dグラフィックで表現し進化させた全く新しいハイスピードアクションゲームとなっています。評価チームはこのソニックシリーズ最新作における新たなチャレンジもサポートしています。



「ソニックスーパーstars」
©SEGA

安心・安全

E グローバルプロダクトオペレーション本部の取り組み

セガでは、ゲームタイトルのマルチプラットフォーム・グローバル展開によるお客様とのタッチポイントの拡大を図っています。一つのゲームタイトルを様々なプラットフォーム上で世界へ同時に展開するためには、各プラットフォームやセガの基準を満たすゲーム品質の確保に加えて、展開する国・地域に応じた法令やルールの遵守や多言語化、適切なゲーム表現等、様々な工程に関して漏れなくかつ整合性の取れた進捗が求められます。

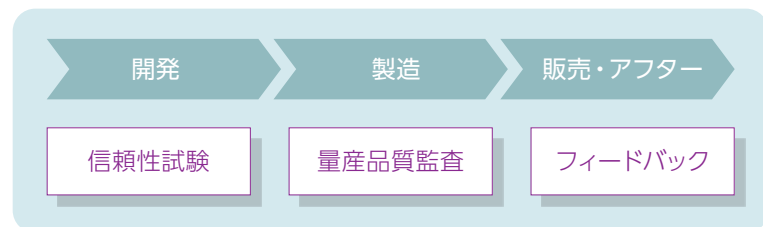
こうした状況に対応するために、グローバルプロダクトオペレーション本部では、日本・アジア・北米・欧州にあるセガの開発・パブリッシング拠点における様々な工程のガイドラインの整備を図り、実行精度の向上とプロセスの最適化を図っています。また、展開先地域において遵守すべき法令やガイドライン等の情報を社内のイントラネットで共有するとともに、これらの改定時には、資料だけでなく必要に応じて勉強会を開催し、必要となる対応が適切に行われるようにサポートしています。

より多くのお客様へ安心して楽しんでもらうためのゲームタイトルの展開をグローバルプロダクトオペレーション本部がハブとなり、世界中の拠点が連携して取り組んでいます。

P 徹底した品質保証体制

サミーでは、人体の安全に関わる「重大不具合ゼロ」目標を掲げ、専門組織として品質保証部を設置し、徹底した安全管理体制を敷いています。

また、自社内だけでなく、オンラインも活用しながら国内外協力工場の品質監査まで実施しています。





環境

「SEGASAMMY Colorful Carbon Zero^{*1}」



*1 「SEGASAMMY Colorful Carbon Zero」は当グループの温室効果ガス排出量削減に向けた取り組みを推進していくアクションの呼称であり、Colorfulには、多様な施策を通じてカーボンゼロを達成する、という意味が込められています。

「環境」に対する取り組み

当グループでは、地球温暖化防止に向けて、エネルギーの有効活用やオフィス・生産拠点から生じる環境負荷の低減、製品／サービスの環境配慮設計などの取り組みを進めてきました。また、2022年5月には温室効果ガス(Greenhouse Gas: GHG) 排出量の削減に向けて定量的な目標を設定しました。Scope1、2では、2021年3月期を基準年として2030年までにグループ全体で約50%の削減、2050年までにカーボンニュートラルの達成を目指しています。また、Scope3ではグループ主要事業会社である(株)セガ及びサミー(株)において、2030年までにSBT^{*2}水準を満たす約22.5%以上の削減達成を目指します。この取り組みは、サプライヤーアンケートなどにより取引先とのエンゲージメントを高め、協働して気候変動課題に取り組むことを通じて実現します。

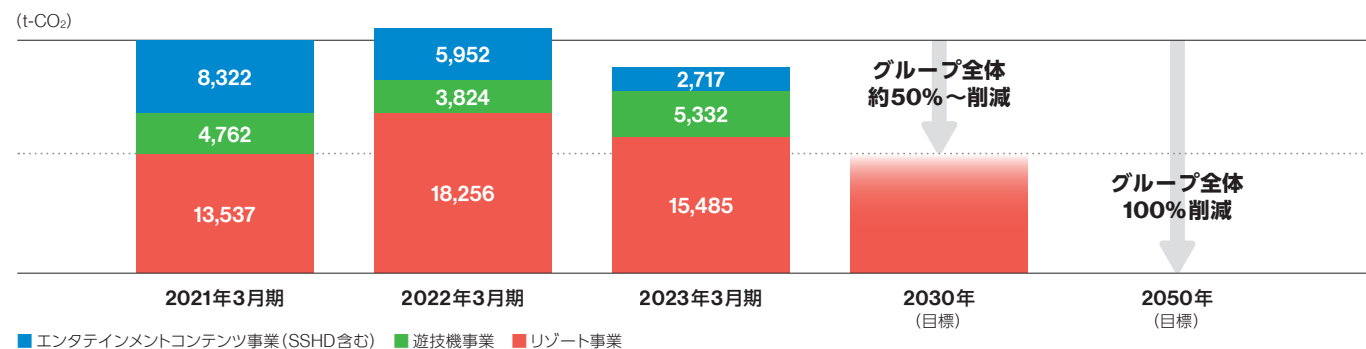
*2 パリ協定の要求をベースに、科学的根拠に基づいて企業が設定する、5年～15年先をターゲットとした温室効果ガス排出量削減目標

SS 非ガソリン車へ切り替え及び太陽光発電設備の導入

グループ全体で、国内におけるScope1(自社の直接排出)の削減に向けて、営業部門、生産・開発部門、役員が利用する社用車を環境配慮型車両への切り替えを進める予定です。リースの社用車についても、価格、積載量、選択オプションを総合的に判断し、順次非ガソリン車へ切り替える計画です。

Scope2(自社の間接排出)の削減に関しては、グリーン電力(or 再生可能エネルギー)に順次切り替えを進めていき、不足分をグリーン電力証書によりカバーする計画です。

セガサミーグループScope1、2 温室効果ガス排出量

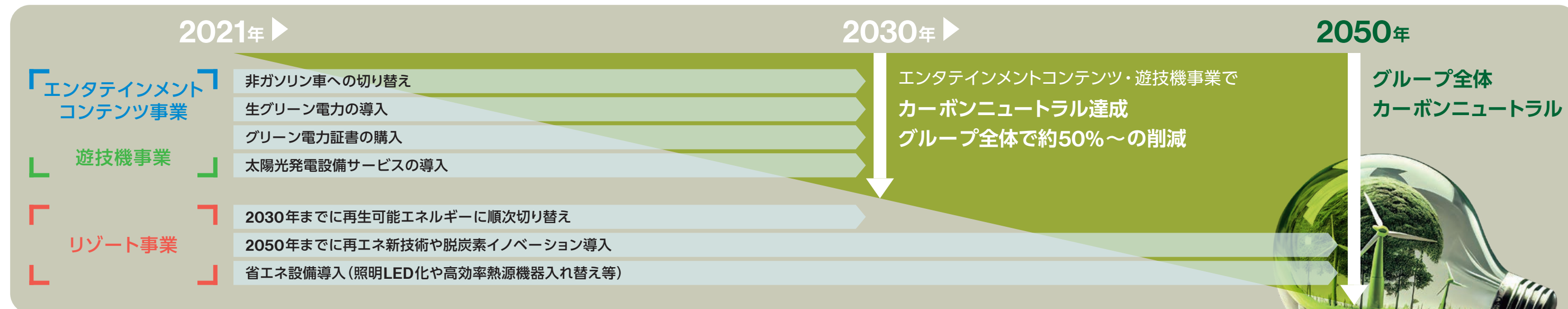


P リユース強化・部材共通化の拡大とスマートパチスロの導入

サミーでは、Scope3の削減に向けて、リユース推進、余剰在庫抑制に積極的に取り組んでいます。また、その一環として生産部門、開発部門、営業部門を横断するプロジェクトチームを新たに組成し、低環境負荷素材の採用など環境負荷軽減の課題を専門的に検討しています。

さらに、遊技機の省エネ化に向けて、光量調整機能を搭載したパチスロの導入や、消費電力そのものを抑えたスマートパチスロの市場導入を開始しました。将来的には、ソフト部分を入れ替え、ハード部分を交換する必要のないダウンロード型遊技機の実現も視野に入れ、さらなる環境負荷軽減に努めていきます。

カーボンニュートラルに向けたロードマップ





環境

TCFD提言に基づく情報開示



web TCFD提言に基づく情報開示の詳細は当社Webサイトをご覧ください。
https://www.segasammy.co.jp/ja/sustainability/esg/tcdf/

TCFDへの賛同表明及びTCFDコンソーシアム参画の目的

当グループではTCFDの枠組みに沿った気候関連財務情報開示を2022年より実施してきました。

同年6月、「気候関連財務情報開示タスクフォース(TCFD)」の最終報告書(TCFD提言)の主旨に対する賛同を表明しました。TCFD提言は、気候関連情報開示の枠組みであり、当グループの気候変動対応の適切さを検証するガイドラインとして活用しています。

また、TCFD賛同企業や金融機関などにより構成される「TCFDコンソーシアム」への参画を通して、他の賛同企業や金融機関との情報交換を行い、より効果的な情報開示を行っています。



ガバナンス

当グループの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月に任意設置委員会であるグループ経営委員会内にグループサステナビリティ分科会を設置しました。グループサステナビリティ分科会は、当社代表取締役社長グループCEO、並びに取締役会のスキル・マトリックスにおいて、サステナビリティに合致する取締役及び取

締役監査等委員に加えて、TCFDに基づく情報開示の観点から当社グループCFOを含むメンバーで構成されています。事務局は当社サステナビリティ本部が担当しています。

取締役会は、グループサステナビリティ分科会において議論された方針や計画策定の内容について報告を受け、適宜承認しています。

戦略

当社は、将来の気候変動が事業活動に与えるリスク及び機会、財務影響を把握するため、TCFDが提唱するフレームワークに則り、シナリオ分析の手法を用いて、外部環境変化を予測し、分析を実施しました。

識別された当グループへの重要な影響が想定される気候関連のリスク及び機会の発現時期については2年以内の短期、2年超～10年以内の中期、10年超の長期の3軸を基準としてシナリオ分析結果を開示しています。

シナリオ分析結果(リスク・機会、財務影響)

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
政策・法規制	温室効果ガス排出規制、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。	中
		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
		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
	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材・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、部材・包装材の削減等、コストが減少する。	大
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

短期:~2年以内 中期:2年超~10年以内 長期:10年超

カーボンプライシング

温室効果ガス排出量に対する第三者保証を前提に定量評価が可能であるカーボンプライシングについては、次の算出根拠に基づき試算を行いました。

今後は、カーボンプライシング以外の項目につきましても、定量評価の開示に向けて検討を進めていきます。

温室効果ガス排出量(Scope1、2)は活動量に排出原単位を乗じるにより算出し、1.5℃シナリオ、4℃シナリオごとの炭

素税価格想定を掛けあわせてカーボンプライシングの影響額を試算しました。

2030年においては1.5℃シナリオで5.3億円、4℃シナリオで1.6億円、2050年においては1.5℃シナリオで9.5億円、4℃シナリオで3.4億円の炭素税の負担が見込まれることがわかりました。引き続きグループ全体で2030年目標の温室効果ガス排出量約50%の削減、2050年目標のカーボンニュートラルに向け取り組みを進めます。

シナリオ	2030年	2050年
1.5℃シナリオ	▲5.3億円	▲9.5億円
4℃シナリオ	▲1.6億円	▲3.4億円

*1 炭素税価格想定:(1.5℃シナリオ)2030年US\$140/t-CO₂、2050年US\$250/t-CO₂、(4℃シナリオ)2030年US\$42/t-CO₂、2050年US\$89/t-CO₂(IEA(World Energy Outlook 2022)から引用)、為替レートはUS\$1=135円(当社2023年3月期第3四半期決算時のARを採用)と仮定

*2 Scope1、2を対象とし、2022年3月期と同様の温室効果ガスが排出されると仮定

リスク管理

当社では気候関連リスクについて、当グループへの重要な影響が想定される気候関連リスクを、以下の通り、識別しています。

● 低炭素経済への「移行」に関するリスク

気候変動政策及び規制や、技術開発、市場動向、市場における評価等

● 気候変動による「物理的」変化に関するリスク

気候変動によってもたらされる災害等による急性あるいは慢性的な被害

また、重要な影響が想定される気候関連リスクについて、社内指標を用いた影響度の評価基準に基づき、その重要性を評価しています。

指標と目標

組織が、自らの戦略とリスク管理プロセスに即して、気候関連のリスク及び機会を評価する際に用いる指標

当グループは、気候関連リスク・機会を管理するため温室効果ガス(Scope1、2、3)排出量を指標として定めています。

Scope1、Scope2及び当てはまる場合はScope3の温室効果ガス排出量と、その関連リスク

当グループは、2015年3月期から、グループ全体の温室効果ガス排出量の算定に取り組んでいます。

当グループは2022年3月期のScope1、2、3の温室効果ガス排出量について、ソコテック・サーティフィケーション・ジャパン(株)による第三者保証を取得しています。

2023年3月期 セガサミーグループScope1、2、3 温室効果ガス排出量実績

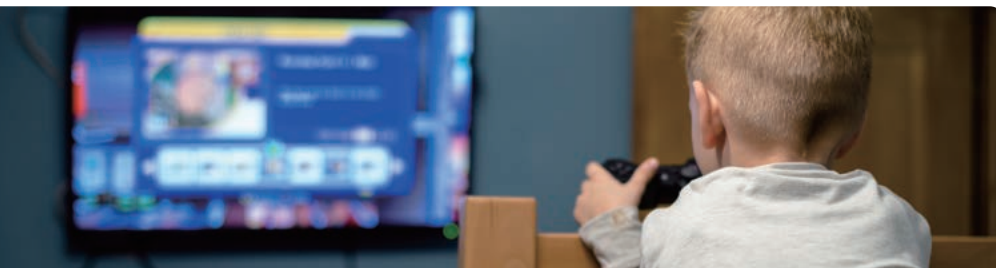
カテゴリ	排出量(t-CO ₂)	シェア(%)
Scope1	9,075	1.1
Scope2	14,459	1.8
Scope3	768,058	97.0
Scope1、2、3合計	791,592*3	100.0

*3 第三者保証前の数値のため変更となる可能性があります。



依存症

依存症や障害を防ぐ



主な活動・マイルストーン

セガ 国内ゲーム関連4団体にてゲーム障害に関する調査・研究実施

サミー 業界団体を中心にギャンブル等依存症への対策を推進

SSH D* 京都大学との産学共同研究成果のモニタリング

*セガサミーホールディングス(株)

2030年目標

依存症に関する
法令・規則・自主規則等の遵守

業界の健全な発展に貢献

依存症に関する
産学共同研究の実施

遊技機事業における依存症対策

P 電話相談機関「リカバリーサポート・ネットワーク」への支援

2003年のぱちんこ依存問題研究会の発足を契機に、のめり込みに関する対策を開始しました。2006年には、業界団体の支援によって「リカバリーサポート・ネットワーク(RSN)」が設立され、啓発活動や電話相談などの幅広い取り組みを展開しています。

P パチンコ・パチスロ依存問題啓発週間の取り組み

毎年、5月14日から5月20日はパチンコ・パチスロ依存問題の啓発週間です。業界団体では、この啓発週間を中心に、問題についての理解を広げるためフォーラムを開催するほか、啓発週間をお知らせするポスターの掲示等の活動を行っています。当グループは、こうした取り組みに賛同し、業界の健全な発展に貢献していきます。

遊技機業界のこれまでの取り組み

2003年	ぱちんこ依存問題研究会の発足	2019年	パチンコ依存問題対策基本要綱策定
2006年	リカバリーサポート・ネットワーク(RSN)設立		パチンコ・パチスロ産業依存問題対策要綱策定
2017年	パチンコ・パチスロ依存(のめりこみ問題)に対する声明	2020年	全日本遊技事業協同組合連合会全国理事会において警察庁から依存対策推進への期待と協力の要請
2018年	改正規則に適合する遊技機入れ替え パチンコ・パチスロ産業依存対策有識者会議 (第三者委員会)		

事業拡大に伴い影響が増加する負の側面に真摯に向き合う

法令・規則・
自主規則等の遵守

業界団体の
取り組みに賛同

セガサミー独自の
取り組みを実施

業界団体との連携

E 世界保健機関(WHO)年次総会(2019年5月)において、オンラインゲームやテレビゲームの過度なめりこみが、「ゲーム障害」として疾患と認定されました。それを受けて一般社団法人 コンピュータエンターテインメント協会(CESA)、一般社団法人 日本オンラインゲーム協会(JOGA)、一般社団法人 モバイル・コンテンツ・フォーラム(MCF)、一般社団法人 日本eスポーツ連合(JeSU)のゲーム関連4団体で、ゲームプレイにより引き起こされる事象に関する調査・研究及びゲームの楽しみ方に関する啓発などを推進する4団体合同検討会を設置しました。同検討会より外部有識者による研究会へ委託し実施された「ゲーム障害に関する調査・研究結果」のレポートが2023年4月に公開されました。

ゲーム産業の健全な発展に向けて、当グループは引き続き4団体合同検討会と連携しながら適切な対応を行っています。

ギャンブル依存症についての産学共同研究

SS セガサミーホールディングスと国立大学法人京都大学は、ギャンブル行動の遷移に関するデータの収集と分析を通じて、ギャンブル依存症のプロセス研究*を産学共同で実施しています。本研究は、カジノ施設におけるプレイヤーのプレイデータを収集・分析することにより、人が危険な賭けにいたる前の兆候を明らかにすることを目的として実施しています。

当グループでは本研究成果と結びつけることにより、依存症の兆候が見られるプレイヤーを早期に発見し、深刻化を未然に防ぐ仕組みの確立を目指しています。あわせて施設利用時における自制・抑制を促す施設オペレーションを確立することで、啓発・予防から医療機関などによる治療との連携まで一貫した体系的なギャンブル依存症対策の構築を目指しています。

これまでの研究ではプレイデータの分析を行いました。特に、繰り返しギャンブルを行う過程で、事前の勝敗が後の賭け行動にどのような影響を与えるかに着目し、カードゲームの一つであるバカラのプレイデータを分析しました。本研究からは、ギャンブルに繰り返し興じることで、勝敗の結果に依らず、賭け金を増やしていく傾向があること、またこの傾向は勝った後でより顕著であることが明らかとなりました。また、勝ちを重ねていくことで、リスクな賭け方であっても、賭けに参加する割合が増えていくことも明らかとなりました。また、この論文は『International Gambling Studies』に掲載されました。

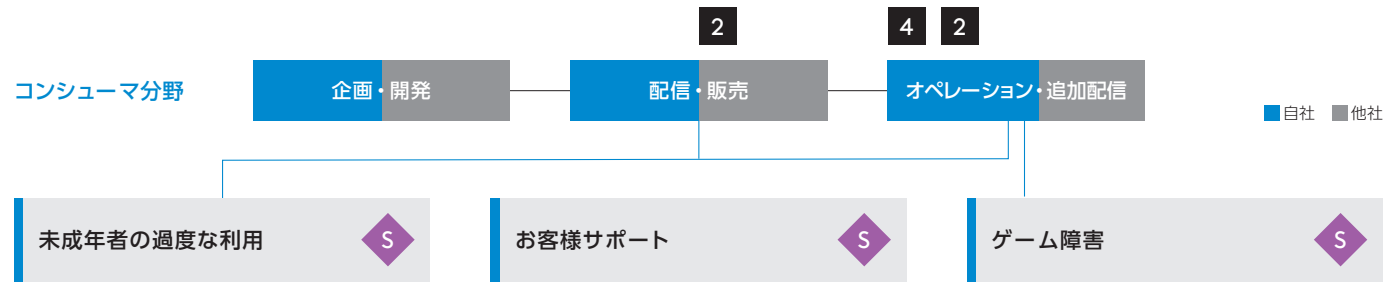
*本共同研究は、京都大学こころの未来研究センターにおいて、2017年12月から2026年3月まで実施予定

バリューチェーンで見るESGリスクと対応

当グループは、対面する市場やビジネスモデルによって異なる様々なESGリスクに対峙していることを認識し、対応を進めるとともに、サステナブルな経営の実現に向けて重点テーマを定め取り組みを進めています。



エンタテインメントコンテンツ事業



未成年者の過度な利用 S

射幸性を煽る「ガチャ」と呼ばれるシステムを利用した未成年者への過度な課金がしばしば社会問題となっており、コンテンツベンダーとしての対応が求められています。

対応 一部タイトルで年齢認証による月間の課金上限設定を設けるほか、曖昧な表現により過度な期待を持たせることや、過課金を防ぐための社内ガイドラインを設定・運用し、安心・安全な製品／サービスの提供を行っています。また、多様なゲームプレイを多様なユーザーに提供することで世界中に感動を届けています。

お客様サポート S

ゲームを通して消費者と接点を持ち続け、継続的にサポートを提供していく必要があります。サポートに不備があればブランドの毀損につながります。

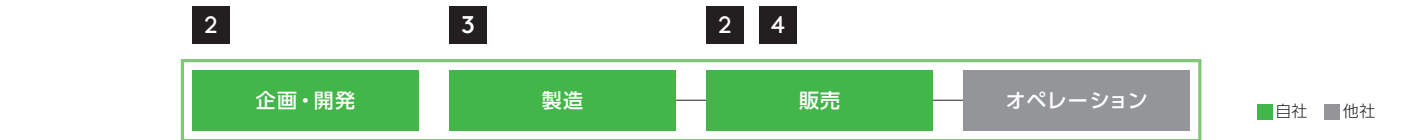
対応 ユーザーサポート窓口を通じた対応に加え、必要に応じて専用窓口を設置しています。

ゲーム障害 S

世界保健機関(WHO)がゲーム障害を精神疾患と認定しています。

対応 CESA、JOGA、MCF、JeSUなどのゲーム団体が連携し、公正中立で専門性を持つ外部有識者による研究を開始しています。問題のあるプレイなどの実態を把握し、背景要因や防御要因についての検討を行うためのゲーム障害に関する妥当な測定尺度や性質を検討する「尺度調査」が4団体のもとで開始されています。

遊技機事業



規則改正等 S

遊技機を販売するためには、風営法をはじめ、関係諸法令への適合性を判断する型式試験の適合を受ける必要があります。そのため規則改正が行われた場合、遊技機の商品性や販売台数が大きな影響を受けることとなります。

対応 規則改正等にいち早く対応するため、開発の迅速化に向けた効率化に取り組んでいます。また、遊技機の型式試験適合に関しては、適合率低下などのリスクに対応していく必要がある一方で、幅広いユーザーに気軽に楽しんでいただける多様な遊技性を持つ機種開発に努めており、製品クオリティの向上と規則改正等への迅速な対応との両立を図っています。

のめり込み問題や不正によるイメージの悪化 S

パチスロ・パチンコ依存症(のめり込み問題)に対する社会的な批判の高まりや、遊技機の不正改造や不正操作行為等が、パチスロ・パチンコへのイメージを悪化させ、結果的に遊技機市場の縮小につながる恐れがあります。

対応 業界を持続的に発展させていくため、のめり込み抑制のための取り組みを業界団体とあわせて積極的に行っています。また、リカバリーサポート・ネットワークへの支援や気軽に遊べる遊技機の開発などの対応を行っています。不正対策においては、業界団体と連携し、不正改造された遊技機の自主回収を行うとともに、社内に不正対策部門を設け、市場情報を収集し、不正に強い遊技機づくりに取り組んでいます。また、根拠のない攻略情報に対して、注意を促すなどの対策を講じています。

原材料による環境負荷と回収・余剰部材の処理 E

サミーの生産工程では、電子部品等が余剰部材となる可能性があります。木材などの天然資源や、接着剤など環境に負荷をかける恐れのある素材も使用しています。使用済み遊技機の適正な処理も重要な責務となっています。

対応 すべての事業プロセスを通じて、3R(リデュース、リユース、リサイクル)の取り組みを徹底しています。設計・開発段階では部材の共通化、部材の共用を進めるとともに、パチンコホールから撤去された遊技機については、リユース等を行っています。接着剤は環境負荷の少ない水系接着剤の使用を促進しています。リユースの取り組みは環境負荷軽減を目的としている一方で、部材共通化による原価低減などを実現し、経営効率を高め、事業の収益性拡大との両立を図ります。

リゾート事業



コンプライアンス違反 G

法令に違反し監督官庁から何らかの処分を受けたり、訴訟等が提起された場合、当グループのブランドイメージが悪化し、施設運営やゲーミング事業への参入に影響を及ぼす可能性があります。

対応 「グループリスク・コンプライアンス推進会議」のもと、法令・社会規範を遵守した健全な企業経営を展開するための社内体制構築を図っています。

依存症対策 S

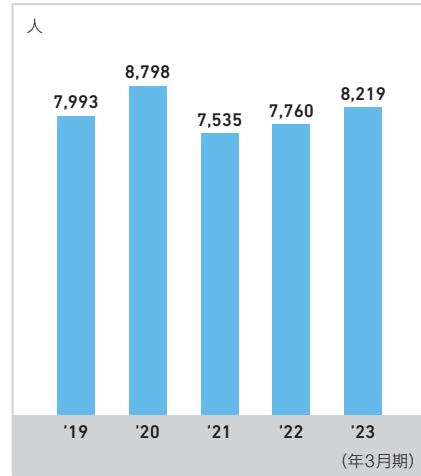
ギャンブル依存症対策に対する社会的要請への対応を疎かにすれば、世論の反発を招き、事業の継続性が脅かされる恐れがあります。

対応 体系的なギャンブル依存症対策の構築に向け、京都大学と産学共同研究を進めています。ギャンブル依存症の兆候がみられるプレイヤーの行動データ分析を通じて、依存症を早期に発見し、深刻化を未然に防ぐ仕組みの確立を目指しています。

非財務データ

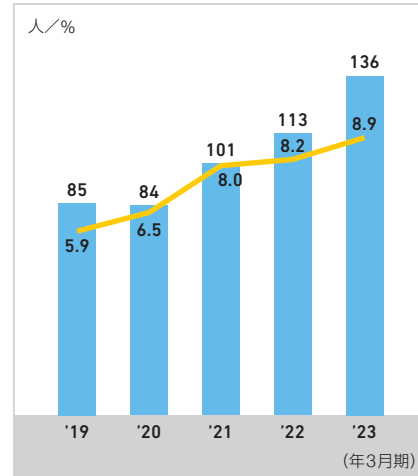
人財関連

社員数



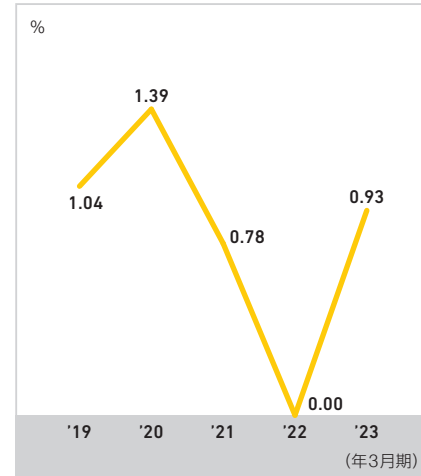
※2020年3月期は、主にエンタテインメントコンテンツ事業における臨時雇用者の無期労働契約への転換により増加

女性管理職者数／女性管理職比率



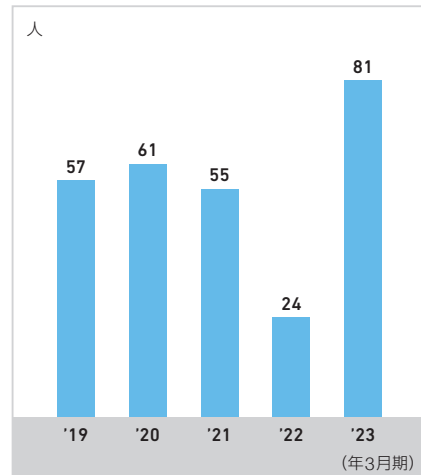
■女性管理職者数 ▲女性管理職比率

新入社員離職率

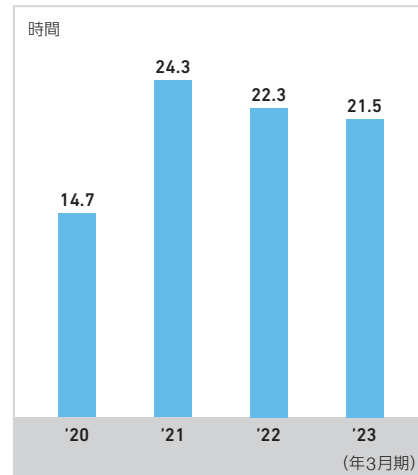


※新入社員離職率はセガサミーホールディングス、セガ、サミーのみ

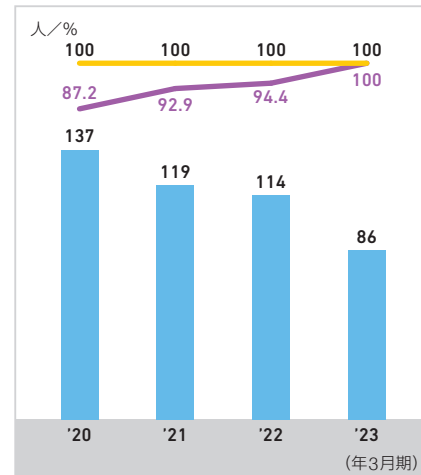
定年後再雇用者数



月平均時間外労働時間



育児休暇取得者数／育児休暇後復職率



■育児休暇取得者数
▲育児休暇後復職率(男性)
▲育児休暇後復職率(女性)

その他の指標

	2019	2020	2021	2022	2023
中途採用者数(人)	224	196	97	131	310
障がい者雇用者数*1(人)	94	103	98	129	135
産休取得者数(人)	66	70	48	39	38
有給休暇取得日数*2(一般社員)(日)	—	—	11.0	12.0	14.5
有給休暇取得率*2,*3(%)	—	—	50.7	56.6	65.6
ボランティア休暇のべ取得日数(日)	101	18	0	26	8
ボランティア休暇のべ取得人数(人)	42	16	0	19	31
労働者の男女の賃金の差異(全労働者)	—	—	—	—	76.5

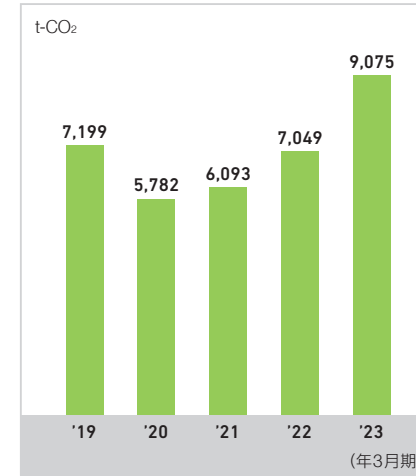
*1 「障害者雇用率制度」適用グループ企業の障がい者雇用人数
*2 算出方法の見直しを行ったため、2021年以降の数値のみ開示しています。
*3 年間の有給休暇取得日数を年間の法定有給休暇付与日数で除して算出しています。一部グループ企業で採用している法定外有給休暇も加味しています。

対象範囲・集計方法

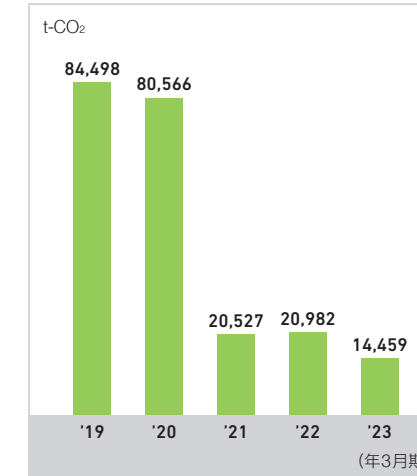
- 2019年3月期：国内15社、2020年3月期：国内14社、2021年3月期：国内12社、2022年3月期：国内10社、2023年3月期：国内11社(セガサミーホールディングス(株)、(株)セガ、サミー(株)、(株)アトラス、(株)サミーネットワークス、(株)セガトイズ、(株)セガ・ロジスティクスサービス、(株)ダーツライブ、(株)トムス・エンタテインメント、フェニックスリゾート(株)、セガサミークリエイション(株))
- 社員数はグループ連結
- 労働者の男女の賃金の差異はセガサミーホールディングス(株)、算出方法は「女性社員の平均年収÷男性社員の平均年収」

環境関連

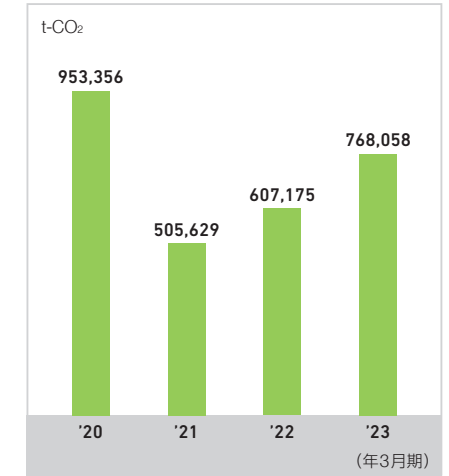
CO₂排出量(スコープ1)



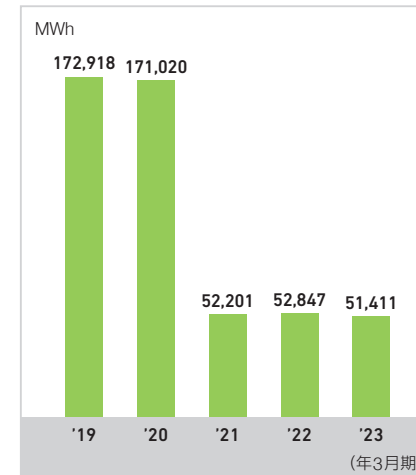
CO₂排出量(スコープ2)



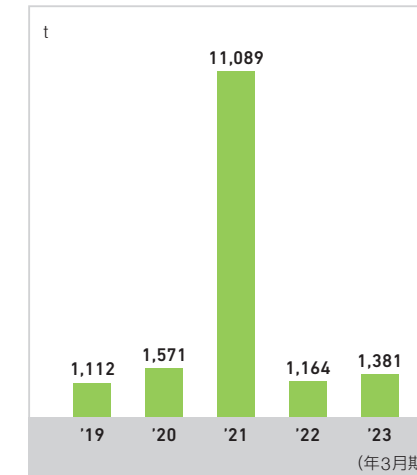
CO₂排出量(スコープ3)



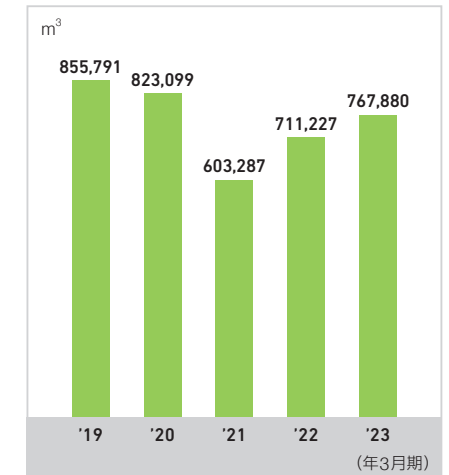
電力使用量



産業廃棄物排出量



水使用量



※1 集計データには一部延床面積による推計値を含みます。
※2 CO₂総排出量の減少は、燃料使用量及び電気使用量の削減が主要因です。
※3 購入電力のCO₂排出係数：各報告年度の前年度の電気事業者別の調整後排出係数を使用しています。
※4 第三者保証を取得するにあたり、算出方法の見直しが生じたため前年度の数値より変動があります。

環境法令違反件数

	2020	2021	2022	2023
環境法令違反件数	0	0	0	0

サミー川越工場における環境配慮の状況

	2020	2021	2022	2023
遊技機のリサイクル率の推移(パチスロ・パチンコ合算)	95.4	98.6	96.4	98.3

※環境配慮素材の利用(木材使用量)に関するデータは、代替素材への切り替えを進めたため、2023年3月期以降非開示

対象範囲

- 2019年3月期：15社、2020年3月期：13社、2021年3月期：19社、2022年3月期：19社、2023年3月期：19社(セガサミーホールディングス(株)、(株)セガ、サミー(株)、(株)アトラス、(株)サミーネットワークス、(株)セガトイズ、(株)セガ・ロジスティクスサービス、(株)ダーツライブ、(株)トムス・エンタテインメント、フェニックスリゾート(株)、Sega of America, Inc.、Sega Europe Ltd.、Amplitude Studios SAS、Relic Entertainment, Inc.、Sega Black Sea EOOD、Sega Publishing Europe Ltd.、Sports Interactive Ltd.、The Creative Assembly Ltd.、Two Point Studios Limited)

最新のESGデータは当社ホームページにてご確認ください
<https://www.segasammy.co.jp/ja/sustainability/data/dataesg/>