

# **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

## 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CO<sub>2</sub>の削減のみならず、サプライチェーン全体でのCO<sub>2</sub>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。



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

方針展開  
モニタリング

報告

### 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。