

CSR REPORT 2020

このレポートはCSR活動の要点を簡潔にまとめたダイジェスト版です。
CSR活動の詳細は任天堂ホームページをご覧ください。
『CSRレポート2020』へのご意見・ご感想はホームページからお寄せください。

社名

任天堂株式会社
(英語名 Nintendo Co., Ltd.)

報告対象組織

任天堂グループ(任天堂(株)および主要な子会社)を対象範囲としています。
対象範囲が異なる場合は、個別に対象範囲を記載しています。
なお、任天堂グループを示す場合は「任天堂」、任天堂株式会社を示す場合は「任天堂(株)」と表記しています。

報告対象期間

2019年度(2019年4月～2020年3月)の活動を中心に掲載しています。
一部、直近または2019年度以前の活動も含まれます。

報告書発行

2020年6月
(次回予定:2021年6月 前回:2019年6月)

【お問い合わせ先】

任天堂株式会社CSR推進プロジェクト事務局
TEL:075-662-9600(代表)



詳細版(ホームページ)

www.nintendo.co.jp/csr/





任天堂の商品やサービスを通じて 任天堂に関わる すべての人を笑顔にする それが任天堂のCSRです

任天堂IPに触れる人口の拡大

任天堂は「任天堂IPに触れる人口を拡大すること」を基本戦略に、企業価値の向上を目指しています。日常的な生活空間の中でもお客様が任天堂のキャラクターや世界観に触れる機会を増やし、任天堂のゲームで遊んだことがあるお客様だけでなく、これまで遊んだことがないお客様にも、任天堂を身近な存在として感じていただくことによって、世界中の数多くのお客様に任天堂を好きになっていただき、好きであり続けていただきたいと思います。そのための試みの一つとして、2019年11月には、国内初の任天堂のオフィシャルショップ「Nintendo TOKYO」を開店しました。国内における任天堂の情報発信の拠点およびお客様と任天堂との新しい接点となることを目指しています。

任天堂に関わる人を笑顔にすることで 持続可能な未来を実現する

任天堂は、「任天堂に関わるすべての人を笑顔にすること」を掲げ、2018年に3つの重点項目「お客様を笑顔にする」「サプライチェーンを笑顔にする」「社員を笑顔にする」を定めました。これらの重点項目について、海外子会社を含めグループ全体で取り組んでいます。

例えば、お子様のゲームプレイ状況を見守ることができる無料アプリ『Nintendo みまもり Switch』は、お客様に安心してゲームをお楽しみいただけるようサポートする取り組みの一つです。また、専用の段ボールとソフト、および「Nintendo Switch」を組み合わせて、いろいろなコントローラーをつくって遊ぶ『Nintendo Labo』は、全米100の小学校に採用いただきました。さらに、2019年10月に発売し

た『リングフィット アドベンチャー』は、全身を使った運動で冒険を進めていくフィットネスアドベンチャーゲームで、性別や世代、過去のゲーム経験を問わず、幅広い層のお客様に遊んでいただいています。

このようなゲームの枠にとらわれないユニークな商品は、「独創」の精神が根付き、育まれていく中から生み出されています。今後も、社員が自由にその力を発揮できる環境を維持していきます。加えて、高品質で安全な製品をお客様にお届けできるよう、生産パートナーの皆様とのコミュニケーションをしっかりと図っていきます。

また、SDGsの推進をはじめとした持続可能な社会の実現に向けた社会的関心をしっかりと受け止め、任天堂も、商品や事業活動の特性を活かした取り組みで時代の要請に応えながら、持続可能な社会の実現に貢献したいと考えています。具体的な例として、環境面では、デジタルビジネスの拡大が廃棄物の発生量の削減につながり始めています。

独創的な商品・サービスで、 さまざまな人々を笑顔に

任天堂は、お客様と良い関係を築き、持続できるような長年努めてきました。任天堂はこれからも、「人々を笑顔にする娯楽をつくる会社」であり続けます。そして、遊べば圧倒的に面白く、かつ一目で面白さが伝わる、独創的な商品・サービスの提供を通じて、任天堂に関わるすべての人を笑顔にしていきます。

任天堂株式会社
代表取締役社長

古川 俊太郎



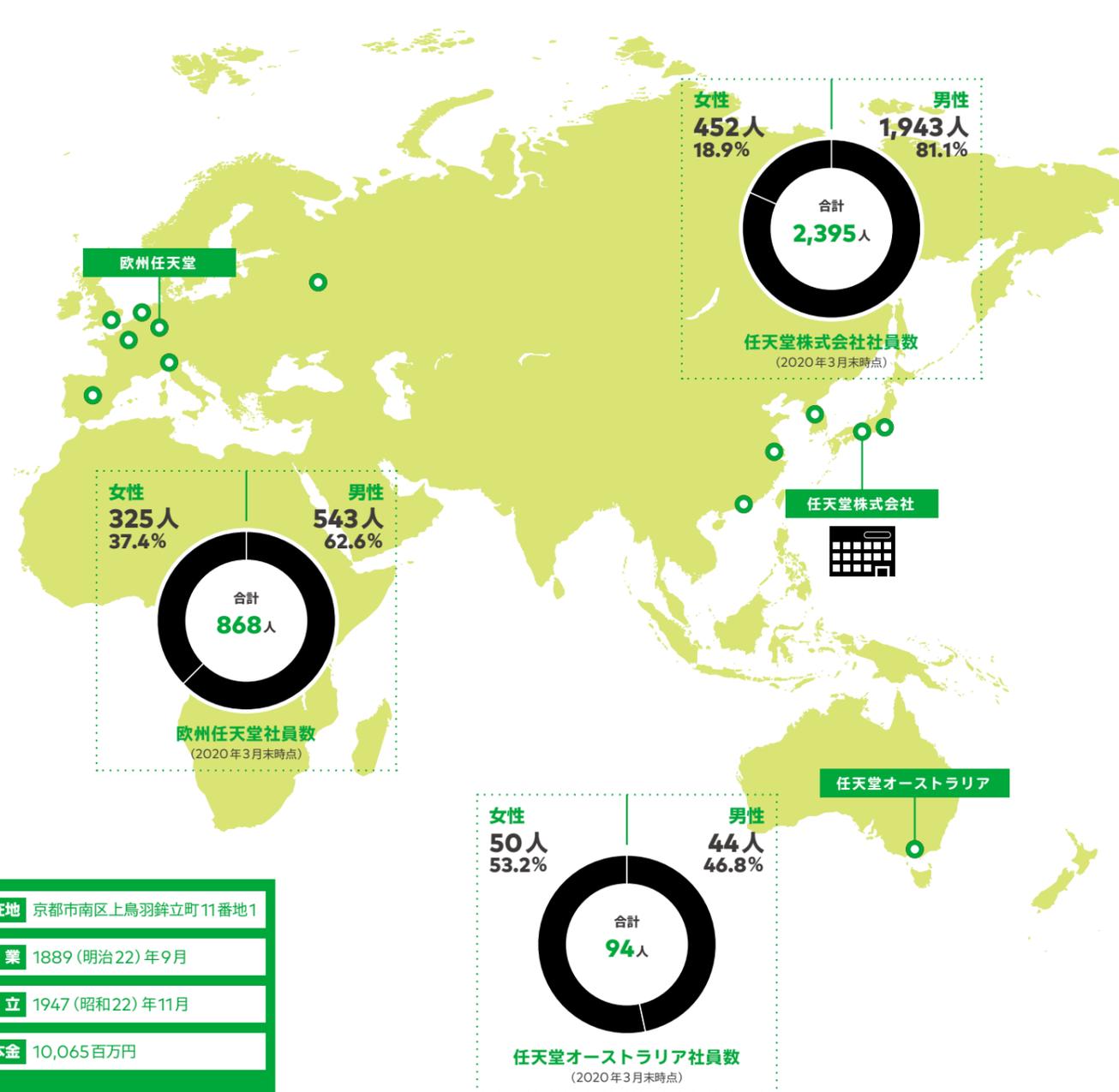


グローバルに展開する任天堂グループの各拠点で、日々ステークホルダーの皆様に笑顔をお届けしています。



※2020年3月末時点

任天堂グループの主要な拠点



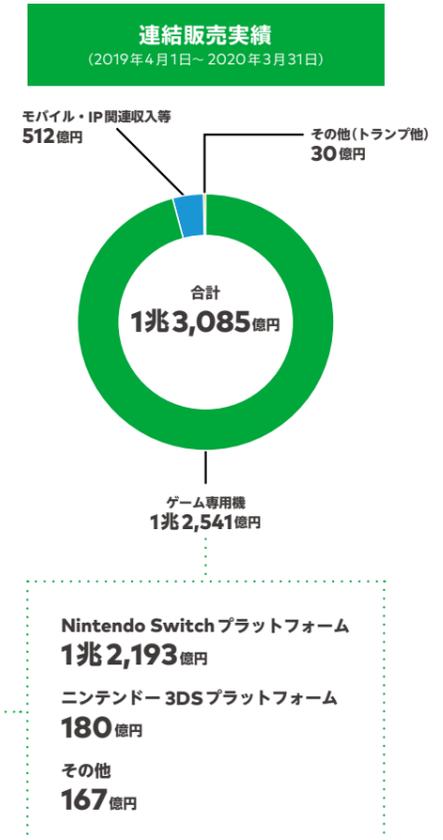
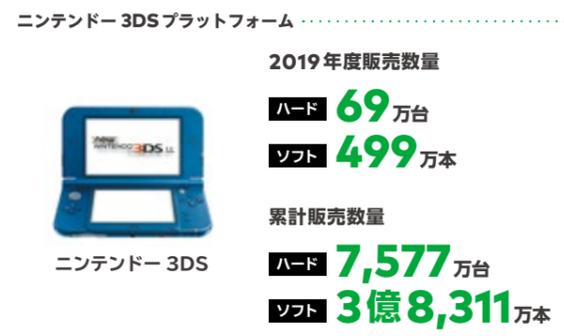
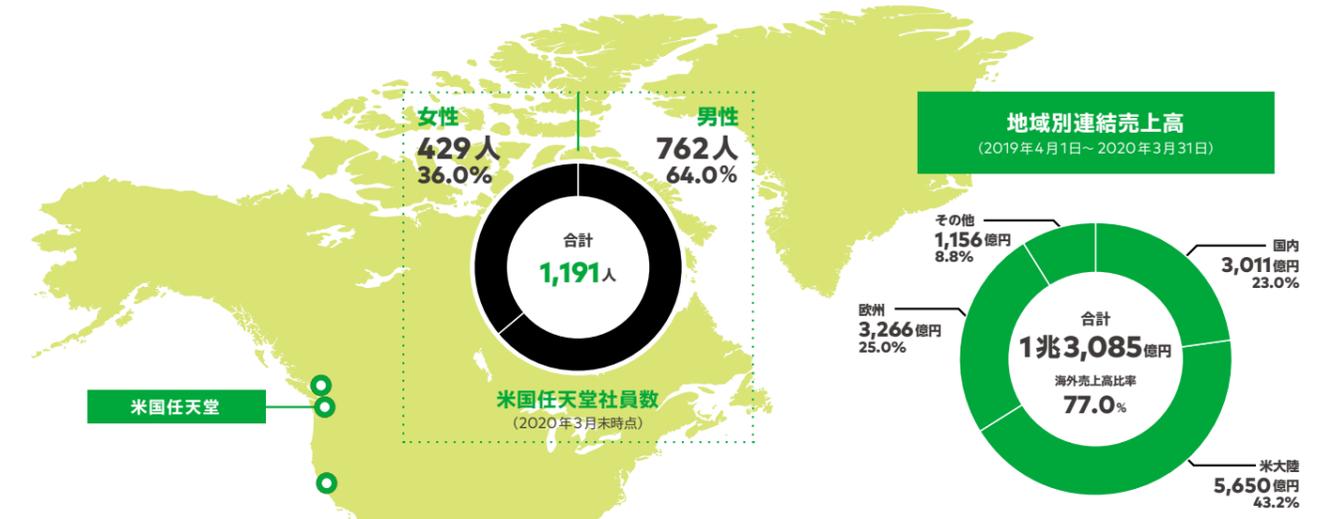
所在地 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1

創業 1889 (明治22) 年9月

設立 1947 (昭和22) 年11月

資本金 10,065百万円

任天堂株式会社の概要





Global Top Message



米国任天堂



欧州任天堂



任天堂オーストラリア

Nintendo of America Inc.



持続可能で包括的な ビジネス慣行への コミットメントを 継続する

米 国任天堂ではお客様のために責任を持つということが最も重要な価値観だと信じています。私たちは、アメリカ大陸全土のビジネスパートナー、お客様、社員を含む多くの多様な任天堂関係者に驚きと笑顔を届ける、ということを目指しています。これは、究極的には、私たちが責任のあるビジネス慣行を進展させ、人権を守り、そして私たちが成長し、学んでいく過程でより高い基準を達成していくことを意味しています。

米国任天堂のEmployee Resource Groupsは、多くのコミュニティの代表となれるよう、地域ボランティアをはじめ、アクセシビリティや多様性といったトピックへの認識を向上させるための取り組みなど幅広い活動をサポートしています。レドモンド本社オフィスでは次世代のクリエイターやエンジニアを育てるユニークなプログラム「Girls Make Games」サマーキャンプを開催しました。また、定期的にサプライチェーンを見直すことで、私たちのビジネス慣行が確実に社会的責任のある購買となり、サプライチェーンとの関係が保てるように努めています。

私は、メキシコやベネズエラに居住していた経験も含め、多くの時間を費やし、アメリカ大陸のさまざまな国を訪問してきました。そして、いろいろな意見や声によく耳を傾け、理解しようとするのがどれだけ重要なことかを直接身をもって経験してきました。私たちには非常に多様なお客様がいらっしゃり、すべてのファンの方々の心に訴えかけられる娯楽体験をつくりだしたいという思いがあります。それこそが、私たちが人材を育成できるようにデザインされたトレーニングプログラムを実施し、真の意味で誰にでも機会が与えられるような社員の基盤をつくり上げる努力を続ける理由です。

社会的に責任を持つということは、時代の変化に合わせて柔軟に対応し続けるということです。私たちはCSR活動に取り組むことで変化をもたらす続け、環境への影響を最小限に抑える方法を模索し、社員全員の健康と福利を増進し、そしてすべての人が受け入れられる職場をつくり続けていきたいと思っています。

米国任天堂
社長

Doug Bowser



関わるすべての人を
笑顔にするため、
多種多様なチームの
力を結集する

2 018年7月に欧州任天堂の会長兼CEOに就任してから、現地の他のマネジメントのメンバーとともに会社の目標達成に向けて努めています。社員やお客様、またサプライチェーンの皆様を含め、任天堂に関わるすべての人を笑顔にするというCSR方針は欧州でも変わりません。

欧州任天堂では、年齢層が幅広く、生活スタイルや文化的背景が多種多様で、約40の国籍から成る社員が一緒に働いています。私は、できるだけ多くの人を笑顔にするという目標を実現するために、このような多様な社員が力を発揮できる環境づくりが非常に大切だということを強く感じます。

2019年に欧州任天堂のCSR委員会を再編成し、多くの部署から追加メンバーを募りました。新しい合同チームはCSR活動の計画や運営を行い、社員、サプライチェーン、環境のための新しい取り組みを導入しています。

欧州任天堂のCSR委員会は、我々が現在力を入れている環境、CSR調達、アクセシビリティ、多様性、社会貢献活動や慈善活動の各分科会で構成されています。

私たちは、事業活動にCSRの目標を組み入れる努力を行っています。例えば昨年、欧州任天堂(ドイツ)では、環境保護に重点を置いて、社員の興味を引くためのイベントを行いました。

地球環境保護のため、欧州任天堂の社員は、当社の環境保護活動に参加しています。社員は、使い捨てプラスチックの使用を削減するために、会社が提供する再利用可能な弁当箱やコーヒーのマグカップを使い始めました。その他、紙、プラスチック、有機ごみ、一般ごみの新しい分別制度を事業所で導入することで、リサイクルへのコミットメントを高めています。

これからも、関わるすべての人を笑顔にするために、企業活動のすべてに対して責任を持った取り組みを続けていきます。

欧州任天堂
会長兼CEO
三宅 浩二



「任天堂に関わる
すべての人を笑顔に
する」という
ミッションの達成を
目指す

2 019年度に任天堂オーストラリアでは、社会に貢献し、すべての人を笑顔にするためのさまざまな取り組みを考慮した上でCSR活動の優先付けを行いました。

豪州現代奴隷法が施行されたことにより、任天堂オーストラリアでは、サプライチェーンの調査を特に重視しました。そのための委員会やプロジェクト・チームをつくり、経営層からの諮問メンバーもそれらの組織に参加しています。これにより、各部署、また会社全体で、倫理的で法令を遵守する事業行動についての意識が高まりました。

お客様に占めるお子様の割合が大きいことから、任天堂オーストラリアは社員のためだけでなく地域社会のお子様のためのCSR活動も展開しています。STEAM(科学、技術、工学、芸術、および数学)に基づいた教育の機会や活動に関して、関心が高まり、地域社会から活動の依頼が増加し続けています。地域図書館とともにNintendo Labo in Schoolsというプログラムを通じて小学生を対象とした活動を提供するなど、全国の小学校とも協力しています。

地方自治体によって行われているClean Up Australia DayとBusiness Tree Planting Day

は任天堂オーストラリアで人気のある環境活動です。Clean Up Australia Dayには、地域をきれいにするために社員が集まってごみを拾います。拾ったごみには、ペットボトル、缶などの生き物や環境に悪影響を与える一般ごみや資源ごみがあります。それから、Business Tree Planting Dayでは他社とともに、公園などの指定地に植樹をしています。これらの活動は環境に良い影響を与えるだけでなく、任天堂オーストラリアのチームビルディングを推進する上でも良い取り組みです。

CSRプログラムの評価や改善をして、社会、社員、環境に貢献するための有意義な方法を追求し続けます。

任天堂オーストラリア
社長

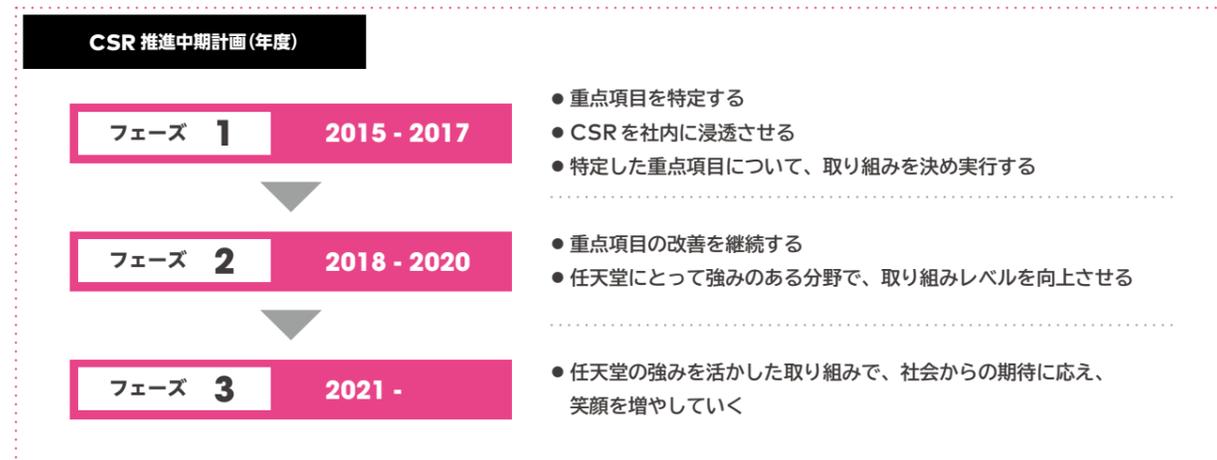
堀江 拓郎



任天堂の事業活動による社会への影響は多種多様ですが、社内外からの期待や要望に応えることを目指し、2015年度よりCSR推進中期計画に基づくCSR活動を行っています。

CSR推進中期計画

任天堂では、CSRの目指す姿を描くと同時に、道しるべとなる到達点を設定し、そこに向かって着実に歩みを進めていくことが重要だと考え、2015年にCSR活動についての中期的な目標として、CSR推進中期計画を策定しました。2019年度は各国の計画に基づいた活動を行い、CSR活動の一層の推進に努めました。



任天堂のCSR推進体制

任天堂(株)は、CSR推進は単独の部門が担うのではなく、すべての部門がそれぞれ関わる分野の活動を推進していくべきだという考えのもと、2007年にCSR活動の取りまとめやサポートを行う「CSR推進プロジェクトチーム」を設置し、CSR活動を行っています。また、CSR活動をグローバルに進めていくために、主要な海外子会社にもCSR推進チームやCSR推進担当者を設置し、各国の活動状況がグループ間で共有され、必要に応じて経営層に報告される体制を整えています。



任天堂の3つの重点項目



お客様を笑顔にする



任天堂は、常に新しい驚きと体験をお届けすることを大切に娯楽の開発を行っています。

- 娯楽を通じて笑顔にする
- 次世代の育成
- 製品の品質・安全
- 顧客プライバシー

P11-12 ▶



サプライチェーンを笑顔にする



任天堂は、サプライチェーン全体でCSR活動を進めていくことが、取引先、生産現場でのCSR活動を活性化させ、事業の安定化や、労働環境の改善を促進することになり、サプライチェーンが笑顔になることにつながると考えています。

- 労働環境の最適化
- 責任ある鉱物調達への対応

P13-14 ▶



社員を笑顔にする



任天堂には、さまざまな個性を持つ社員が集い、関わるすべての人を笑顔にするために働いています。

- ダイバーシティ・機会均等・ワークライフバランス
- 安全衛生
- 研修とキャリア開発

P15-16 ▶

任天堂は、常に新しい驚きと体験をお届けすることを大切に娯楽の開発を行っています。Nintendo Switchではハードウェアとソフトウェアが一体となったものづくりによって、かつてないゲーム体験を生み出しており、マリオに代表されるキャラクターたちは世代を超えて世界中の人々に知られています。また、ゲーム内での体験の他にも新しい分野での活躍に挑戦しており、お客様の年齢やゲーム経験にかかわらず、誰にでもお楽しみいただける商品や場の提供に努めています。さらに、ゲームをプレイされるお子様のプレイ状況を保護者の方が見守れる仕組みNintendo みまもりSwitchをご提供するなど、サービス面も加えて総合的にお客様に笑顔をお届けするための努力を続けています。



お客様を
笑顔にする



米国任天堂
(アメリカ)

Nintendo of America

スターライト・チルドレンズファンデーションへの継続的な協力

米国任天堂では2019年に難病の子どもやその家族に幸せを届けることに注力しているスターライト・チルドレンズファンデーションとスターライトゲーミングプログラムを立ち上げ、Nintendo Switchを遊ぶことのできる「ゲーミングステーション*」をつくりました。新しい「ゲーミングステーション」は、ワシントン州タコマのMary Bridge Children's Hospitalで、スターライト・チルドレンズファンデーションと米国任天堂の27年間の協力関係を祝うためにかけつけた患者やその家族の前で発表されました。

1992年から協力関係を続けており、すでに7,200台の「ゲーミングステーション」を北アメリカの何百もの病院に寄贈し、1,000万人以上の難病の子どもたちに笑顔を届けています。

* 病院内で自由に移動させることができる、ゲーム機とテレビ画面が一体となった機器。ベッド脇でも使用することができるため、家族や友人と一緒にゲームなどを楽しむことができ、不安な気持ちを軽減したり、家にいるようなリラックスした気持ちで過ごしたりすることができます。



欧州任天堂
(イギリス)

Nintendo of Europe

ゲーム業界の教育プログラムに協力

欧州任天堂(イギリス)は、イギリスにおけるゲーム業界団体Ukieが行う非営利プログラム「DIGITAL SCHOOLHOUSE」に協力しています。このプログラムは、小学生を対象に無料のコンピュータ教育ワークショップを提供するものです。

ワークショップには「アルゴリズムとプログラミング」や「コミュニケーションとインターネット」などのカテゴリーがあり、例えば、Nintendo Laboの「Toy-Con」の一つであるピアノを使って音楽とプログラミングを学ぶものなど、遊びを使った学びが用意されています。

子どもたちにテクノロジーに触れて学んでもらうことを目的としたこのプログラムは、2019年度末までに6万人近い児童に利用されています。



任天堂株式会社
(日本)

Nintendo Co., Ltd.

Nintendo Laboを使ったキッズニアでの活動

任天堂(株)では、2019年夏からキッズニア甲子園とキッズニア東京において、「ゲーム会社パビリオン」をオープンしています。キッズニアは3歳から15歳の子どもたちが社会の仕組みを学ぶことができる施設で、さまざまな仕事の体験ができます。このパビリオンでは、子どもたちはゲームクリエイターになることができ、ゲームを操作する新しいコントローラー「Toy-Con」の開発を行います。ゲームを動かす基礎的な知識を学び、自由な発想でチャレンジするゲーム開発の楽しさを経験し、人々に笑顔を届ける仕事を体験することを目的としています。



現地訪問時の取引先様とのコミュニケーションの様子

サプライチェーンを笑顔にする

任天堂は、サプライチェーン全体でCSR活動を進めていくことが、取引先、生産現場でのCSR活動を活性化させ、事業の安定化や、労働環境の改善を促進することになり、サプライチェーンが笑顔になることにつながると考えています。それが労働者の定着や生産性の向上へとつながり、結果として高品質で魅力ある商品を安定的に生産することができ、お客様をはじめとする任天堂に関わるすべての人を笑顔にすることになると確信しています。

これからも緊密なコミュニケーションによる相互理解を重視し、生産パートナーと協働してCSR活動を推進していきます。

1

CSR調達の方針

任天堂は、サプライチェーン全体で社会的責任をより確実に果たしていくために2011年より「任天堂CSR調達ガイドライン」を定めており、すべての生産パートナーへ配付しています。

このガイドラインは、外部専門家からのアドバイスを受けながらRBA[※]の基準を取り入れており、掲げられているすべての項目を確実に浸透させることを目指します。

※ RBA (Responsible Business Alliance)
労働環境の安全、労働者への敬意・尊厳ある処遇など、電子機器業界などのサステナビリティ向上に向けて取り組む業界団体。



2

書面調査による確認

任天堂は、生産パートナーにおけるCSRの推進状況を把握するために、すべての一次取引先に経営状況などと併せて年に一度書面による報告をお願いしています。

この報告には、一次取引先の各工場におけるCSR推進状況も把握するための各工場の実態の報告も含まれており、書面の回答データから、直接現地に赴き確認を行うべきかどうかの検討材料にしています。



3

現地訪問による現状把握

書面調査の回答内容や取引の重要性、環境の変化などを考慮し選定した生産パートナーの各工場には、2008年から継続的に任天堂の担当者が直接赴いています。また、現地調査に加え第三者監査も行っており、CSR調達のさらなる透明性の向上に注力しています。



現地訪問の様子



4

改善に向けたフォローアップ

書面調査や、現地訪問時に把握した課題への対応のために任天堂CSR調達ガイドラインに合わせたフォローアップ基準を設定しています。

フォローアップ活動を通じて、改めて任天堂のCSRに対する考え方を理解していただくことが重要だと考えています。その上で、取引先自らCSRについて考えていただき、改善を行っていただくことがサプライチェーンを笑顔にするためには不可欠だと考えています。



社員を笑顔にする

任天堂には、さまざまな個性を持つ社員が集い、関わる人を笑顔にするために働いています。任天堂の競争力の源泉である社員が働きやすい環境を整えていくとともに、グローバル企業として適切な人権意識を確立していくことが大切だと考えています。

多様な人材を理解、尊重するために

お客様の趣味・嗜好の多様化が進む娯楽の世界にあって、多様な人材の活用は会社の総合力を高めるために欠かせません。任天堂は、今後ますます多種多様な社員の能力が必要になると考え、各人が持つ個性や強みを尊重し活かしていくように努めています。



任天堂株式会社
(日本)

Nintendo Co., Ltd.

任天堂(株)では、多様な人材が働きやすい環境をつくるためにさまざまな施策を行っています。例えば、任天堂を取り巻く環境の変化に対応し、社員が力を発揮し続けるため、2019年9月から、日々の出勤退社時間を社員各自でコントロールできる制度を全社に導入しました。社員のワークライフバランスの促進、業務効率や生産性の向上につながっています。また、社員の生活時間や睡眠時間を確保するために、勤務終了後9時間の休憩時間を設ける、勤務間インターバル制度も導入しました。



欧州任天堂
(ドイツ)

Nintendo of Europe

欧州任天堂(ドイツ)ではさまざまな国籍の社員が働いています。ドイツ語、英語、日本語が母国語ではない社員のためにそれぞれの言語に対するトレーニングクラスを用意しています。また、仕事をするのに必要な場合にはフランス語、イタリア語、スペイン語のトレーニングも受けることができます。直近では50名以上の社員がそれらのクラスを受講しています。また、相互理解のために、キッズデイや夏祭り、社内ゲームトーナメントなど会社が主催する取り組みも行っています。



米国任天堂
(アメリカ)

Nintendo of America

米国任天堂のEmployee Resource Groups[※]のeNableというさまざまな障がいを持つ人をサポートするための組織が、障がいへの理解や意識を高めるためにイベントを開き、社内外のコミュニティと対話しています。2019年5月には、Global Accessibility Awareness Dayに合わせて社員と誰にでも利用しやすいゲーム内の表示方法やWebサイトのデザインを学ぶ機会を設けました。ブースではアクセシビリティという、身体に障がいのある人でもご利用いただける機能について、ゲームプレイや、Webサイトの使い方、職場での特別な補助装置を実演で紹介しました。

また、社内のイベントに加え、地域のボランティア活動にも注力しました。eNableは、ワシントン州エバレットでのSpecial Olympics Summer Gamesというイベントにたくさんの社員に参加してもらい、ポッチャという種目でボランティア活動を行うことで競技者とのつながりを持つことができました。

※ Employee Resource Groups (ERG)
ERGは共通の特徴や経験、趣味を持った社員が任意に集まることで社員同士の相互理解を促進するための取り組みです。



任天堂は人々を笑顔にする娯楽をつくる会社として、環境を保護し、持続可能な社会の実現に貢献していきます。そのために、環境にやさしい製品の開発や環境に配慮した事業活動に努めていきます。

任天堂
株式会社
(日本)

環境目標の管理

任天堂(株)では、部門ごとに環境目標の活動を設定し、その活動に取り組んでいます。環境目標は事業計画とライフサイクル視点での活動を連動させています。例えば、建物を管理している部門では気温や職場状況に合わせた空調管理などを行い、効率的で快適な職場環境の整備を目指したり、ハードウェアの部門では製品の環境配慮を目指したりしています。それぞれの環境目標は四半期ごとに進捗を管理、評価しています。

欧州任天堂
(ドイツ)

欧州におけるモーダルシフトの検討

欧州任天堂ではオペレーション管理部署が欧州の物流・運送を担当しています。オペレーション管理部署は輸入港から倉庫、また倉庫からお客様までの運送計画を立てています。最も効率の良い運送方法を考えており、例えば、満載のトラックで荷物を発送できるようにしています。また、最適な運送手段も考えており、これまでのトラックを基本とした輸送手段から、電車や国内の川を使う方法へ転換するモーダルシフトも検討しています。Nintendo Switchにおいても、任天堂(株)からの輸入物を港から国外の倉庫まで電車で運送し、効率的でカーボンインパクトの低い手段を利用しています。



Nintendo Ibérica

任天堂
イベリカ
(スペイン)

新しいオフィスでの持続可能性の追求

任天堂イベリカ(スペイン)は、2019年9月にオフィスを移転しました。新オフィスは自然光の量や空気循環が改善され、従来建築と比べてエネルギー消費を約25%低減しており、LEED制度[※]が定めるNC(新築版)のプラチナ認定を取得しています。

また、オフィスのペーパーレス化を実現している他、全社員にマイボトルを支給し、ウォーターサーバーを利用してもらっています。マイボトル利用によりプラスチックボトルを削減している他、ウォーターサーバーまでの移動が発生するため、座りっぱなしを防いで社員の運動不足の解消にもつながると考えています。

※ LEED (Leadership in Energy and Environmental Design) 制度
建物の設計、建築、運営、管理に関する環境性能を包括的に評価する制度。



Nintendo of America

米国
任天堂
(アメリカ)

オフィスでの二酸化炭素排出量削減

米国任天堂は、LEED制度でゴールド認証を受けたグリーンルーフを取り入れたオフィスを利用することに加え、エネルギー使用量と二酸化炭素排出量削減を実現するためのいくつかの取り組みを行っています。2020年から、地元の電力会社と協力し、ワシントン州レッドモンドのオフィスと近郊の配送センターの電気を100%再生可能エネルギーに変更しました。また、二酸化炭素の排出と吸収のバランスをとるためのプログラムに参加し、食堂などでのガス利用によって排出される二酸化炭素を、地域の植林活動に貢献することで吸収し、バランスをとることを目指しています。さらに、米国任天堂は地元の電力会社と3年間の契約を結び、電力消費量を削減するために、電力消費量を定期的に監視したり、オフィスビルの運用を改善したり、設備を新しくしたり、社員に向けた電力を効率的に使用するための研修を行ったりしていきます。