

# 任天堂株式会社

## TCFD 提言に沿った情報開示

### ガバナンス

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 CSR 活動の目標として、活動の推進に努めています。任天堂は、CSR 活動において注力すべき課題を重点項目として設定しており、環境を 4 つの重点項目の一つとして設定しています。

CSR 活動の推進のため、執行役員である総務本部長を事務局長とする CSR 推進プロジェクト事務局を設置し、当該事務局が経営会議（代表取締役および役付執行役員を兼任する取締役で構成）に活動状況を報告の上、具体的な取り組みを実施またはサポートする体制としています。当該事務局はその活動状況を定期的に取締役会に報告しています。

また、地球環境保全に取り組むための組織として社長を委員長とする環境委員会を設け、活動を推進しています。

### 戦略

任天堂は 1.5℃シナリオと 4℃シナリオをベースとした気候変動に関するリスク・機会の分析を実施しました。それぞれのシナリオにおいてのリスク・機会を抽出し、財務的影響度の評価を行いました。

分類	大分類	小分類	小分類の概要	影響予想	財務影響度	
					1.5℃	4.0℃
移行 リスク	政策・法規制	製品に関わる規制	1.5℃シナリオにおいて、プラスチックの生産や使用についての規制が強化されたり、重量などを基準に輸入国で課税されたりする。製品の使用原材料や消費電力等に関する規制が設けられる。	プラスチックに関する規制が導入された場合、ゲーム機・グッズ類・包装材の原材料調達に関するコストが増加する可能性がある。製品の使用原材料や消費電力等に関する規制に対応するためのコストアップが見込まれる。	小	—
		カーボンプライシング導入による事業コストの増加	1.5℃シナリオにおいて、燃料・電力の利用に伴う CO2 の排出に対して、その量に比例した課税が行われる。	調達・生産・輸送・サーバーの維持などに関わる取引先が燃料・電力を利用することにより課税される。そのコストを取引先が当社との取引へ反映させることが見込まれる。	小	—
	市場	消費者行動の変化	1.5℃シナリオにおいて、気候変動に対する社会的な関心が増大することで、消費者の購買動機に変化が生じ、商品・サービスの需要が変化する。	環境問題に対する消費者の意識が変化し、ゲーム機が環境に悪影響を与えると評価されることで、需要が縮小する可能性がある。	小	—
物理 リスク	急性	台風や豪雨、猛暑などの異常気象の激甚化、多発	4℃シナリオにおいて、台風や豪雨等の異常気象が激甚化・多発する。また、それに伴う水害など関連する災害が多発する。	台風や豪雨、猛暑などの異常気象の激甚化・多発によるサプライチェーンにおける設備の稼働停止および部材供給の寸断・原材料コストの上昇などが考えられる。これらの災害は商品輸送にも影響を及ぼす可能性があり、商品の販売スケジュール等に遅延が生じる可能性がある。	—	小
機会	製品・サービス	低炭素・脱炭素に貢献し得る商品・サービスの開発・拡大	1.5℃、4℃それぞれのシナリオにおいて、気候変動に対する社会的な関心が増大することで、消費者の購買動機に変化が生じ、商品・サービスの需要が変化する。	環境問題に対する消費者の意識が変化し、当社の製品が低炭素化・脱炭素化に貢献し得ると評価されることで、売上を拡大できる可能性がある。	小	小

## リスク管理

任天堂では、任天堂グループ内の各部門が所管する業務に付随するリスクを管理することを基本として、移行リスク、物理リスクに対応します。また、物理リスクへの対応においては、任天堂（日本）において災害対策本部を設け、自然災害発生時の対応準備を行い、海外の各拠点においてもそれぞれ国の状況に合わせて対応できるように体制を構築しています。気候変動に関わる、リスク・機会については定期的に見直しを行っていきます。

## 指標・目標

任天堂では、温室効果ガス（Greenhouse Gas：GHG）の排出量を算定・報告する際の国際的な基準に基づき、スコープ 1,2,3 排出量を把握・開示しています。

開示情報	詳細	2021	2022	2023	
CO2 排出量	Scope1 (t)	345.5	611.3	532.4	
	Scope2 (t)	4,740.2	5,520.2	6,854.4	
	Scope3 (t)	3,227,899.0	3,131,503.4	3,276,335.2	
	カテゴリ 1	購入した製品・サービス	2,799,618.9	2,717,331.8	2,947,917.4
	カテゴリ 2	資本財	11,692.2	27,457.4	36,771.1
	カテゴリ 3	Scope1, 2 に含まれない燃料およびエネルギー関連活動	1,133.8	1,241.2	1,270.7
	カテゴリ 4	輸送、配送（上流）	69,785.9	96,589.2	31,824.5
	カテゴリ 5	事業から出る廃棄物	152.6	129.8	135.6
	カテゴリ 6	出張	39.0	1,471.0	2,392.1
	カテゴリ 7	雇用者の通勤	266.1	492.9	792.6
	カテゴリ 8	リース資産（上流）	(対象外)	(対象外)	(対象外)
	カテゴリ 9	輸送、配送（下流）	1,392.2	1,185.8	1,111.9
	カテゴリ 10	販売した製品の加工	(対象外)	(対象外)	(対象外)
	カテゴリ 11	販売した製品の使用	336,105.8	279,208.7	248,788.7
	カテゴリ 12	販売した製品の廃棄	7,712.5	6,395.6	5,330.6
カテゴリ 13	リース資産（下流）	(対象外)	(対象外)	(対象外)	
カテゴリ 14	フランチャイズ	(対象外)	(対象外)	(対象外)	
カテゴリ 15	投資	(対象外)	(対象外)	(対象外)	

### CO2 排出量 Scope3 算出方法

カテゴリ 1 調達額に排出原単位を乗じて算出。  
 カテゴリ 2 設備投資額に排出原単位を乗じて算出。  
 カテゴリ 3 各エネルギーの消費量に排出原単位を乗じて算出。  
 カテゴリ 4 輸送距離・輸送重量に排出原単位を乗じて算出。  
 カテゴリ 5 各廃棄物の発生量に排出原単位を乗じて算出。  
 カテゴリ 6 移動手段別の交通費支給額に排出原単位を乗じて算出。  
 カテゴリ 7 移動手段別の交通費支給額に排出原単位を乗じて算出。  
 カテゴリ 8 (対象外)  
 カテゴリ 9 輸送距離・輸送重量に排出原単位を乗じて算出。  
 カテゴリ 10 (対象外)  
 カテゴリ 11 販売した製品の消費電力量に使用年数・排出原単位を乗じて算出。  
 カテゴリ 12 販売した製品の重量に排出原単位を乗じて算出。  
 カテゴリ 13 (対象外)  
 カテゴリ 14 (対象外)  
 カテゴリ 15 (対象外)

※ 任天堂（日本）、米国任天堂、任天堂カナダ、欧州任天堂（任天堂イベリカを含む）、任天堂オーストラリアのデータを集計対象としています。  
 ※ 上記の環境データは、一部の CO2 排出量 Scope3 を除き、暦年ベースで集計しています。Scope3 のカテゴリ 3 と 5 は暦年ベースで集計しています。それ以外のカテゴリは上記の年号の 4 月から始まる翌年 3 月までの会計年度ベースで集計しています。  
 ※ CO2 排出量 Scope1 について、カーボン・オフセット実施後の値を掲載しています。  
 ※ CO2 排出量 Scope3 のうち、カテゴリ 1 は任天堂グループのデータ、カテゴリ 2 は 2021 年分については任天堂（日本）および海外子会社のデータ、2022 年分以降は任天堂グループのデータ、カテゴリ 6・カテゴリ 7 は任天堂（日本）のみのデータです。  
 ※ CO2 排出量算定には以下の係数を使用しています。  
 電力…電力会社が公表している係数（日本）、  
 国際エネルギー機関（IEA）が提供する係数（海外）  
 燃料…「温室効果ガス排出量算定・報告マニュアル」で定められた係数など