



CSR REPORT 2019



任天堂に関わるすべての人を 笑顔にするために、 新たな「驚き」を生み出す挑戦を 続けていきます。



任天堂は「任天堂IPに触れる人口を拡大する」ことを基本戦略とし、より多くの方に、任天堂が生み出すキャラクターやゲームの世界観に触れていただくことによって、任天堂の企業価値の向上を目指していきます。

娯楽企業である任天堂は、商品やサービスを通じて社会に笑顔の輪を広げていくことが、当社の果たすべき社会的な責任だと考え、「任天堂に関わるすべての人を笑顔にする」ことをCSR方針に掲げています。その方針のもと、2015年に定義したCSR重点項目を見直し、「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」の3つに設定しました。

近年、ESG投資やSDGsなど、持続可能な社会の実現に向けた動きが加速しています。当社はこれらの社会的な関心を受け止めながら、任天堂の商品や事業活動の特性を活かした取り組みを進め、「人々を笑顔にする娯楽をつくる会社」であり続けたいと考えています。

任天堂は今後も、「任天堂に関わるすべての人を笑顔にする」ために、新たな「驚き」を生み出す挑戦を続けていきます。

任天堂株式会社
代表取締役社長

古川 俊太郎

CSR REPORT 2019

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2019』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

2018年度(2018年4月～2019年3月)の活動を中心に掲載しています。
一部、直近または2018年度以前の活動も含まれます。

報告書発行

2019年6月
(次回予定:2020年6月 前回:2018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/



任天堂グループの事業概要

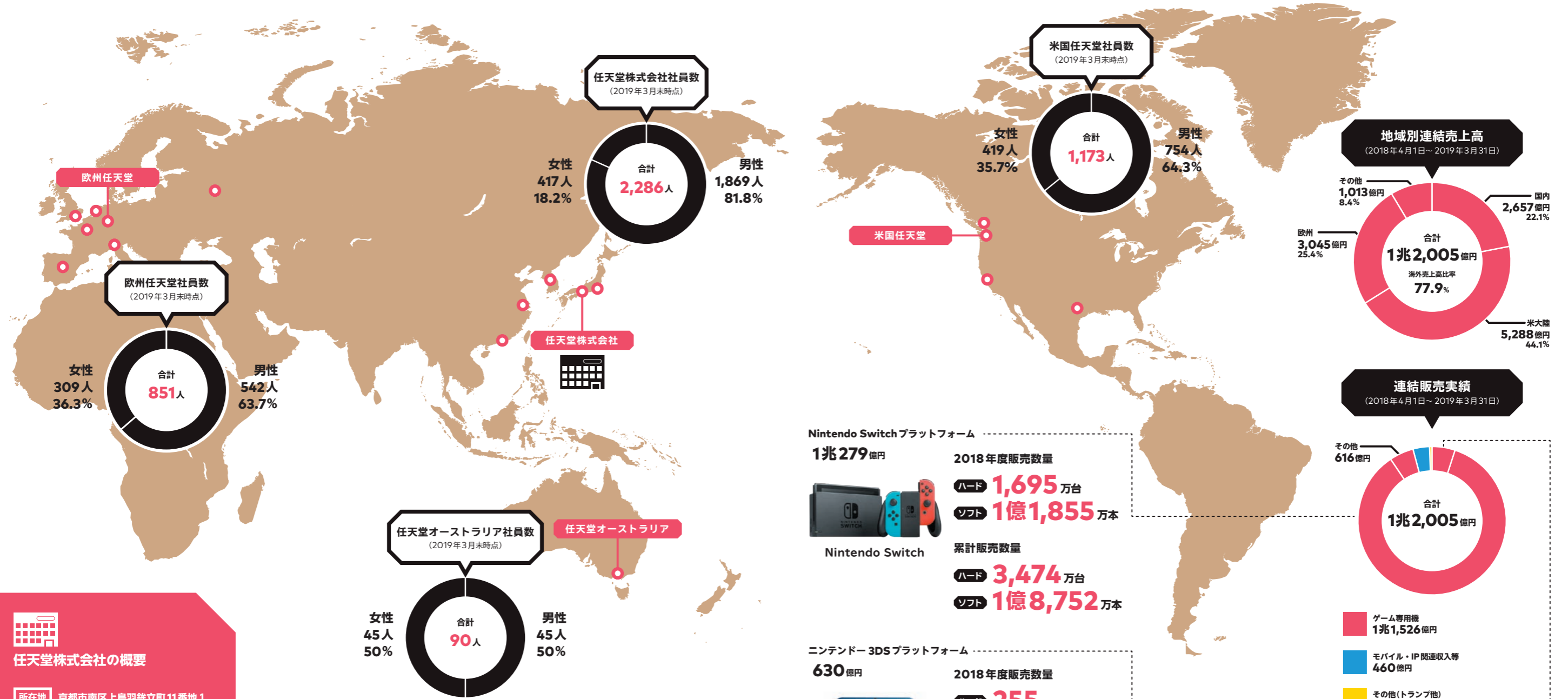
グローバルに展開する任天堂グループの各拠点で、日々ステークホルダーの皆様に笑顔をお届けしています。

 **24社**
連結子会社数

 **5,944人**
連結社員数

※2019年3月末時点

○任天堂グループの主要な拠点



Nintendo Switch プラットフォーム
1兆279億円

2018年度販売数量

ハード	1,695万台
ソフト	1億1,855万本

累計販売数量

ハード	3,474万台
ソフト	1億8,752万本

ニンテンドー3DS プラットフォーム
630億円

2018年度販売数量

ハード	255万台
ソフト	1,322万本

累計販売数量

ハード	7,508万台
ソフト	3億7,812万本



任天堂株式会社の概要

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

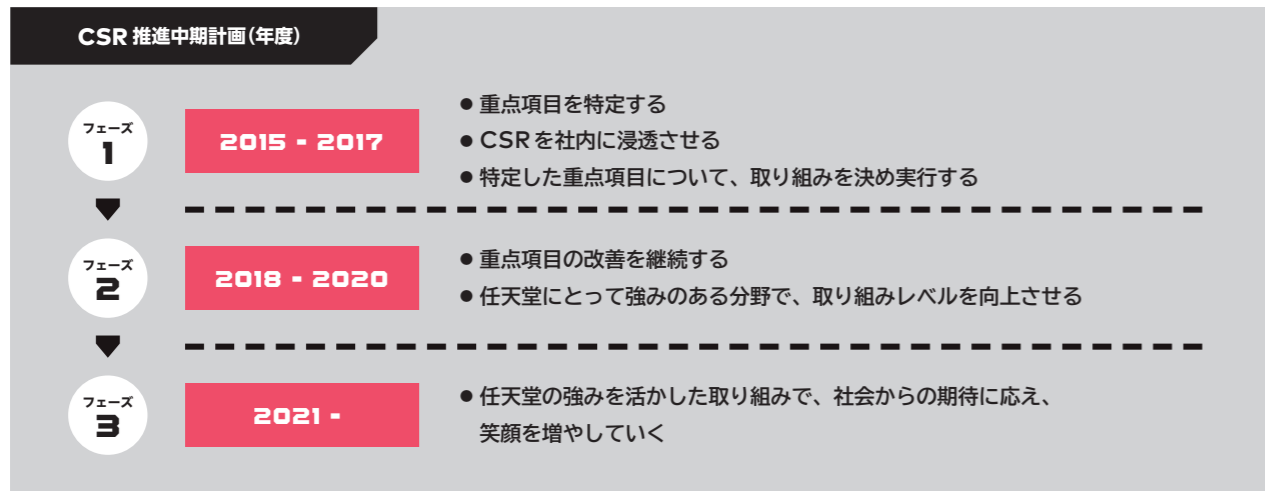


SRマネジメント

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。

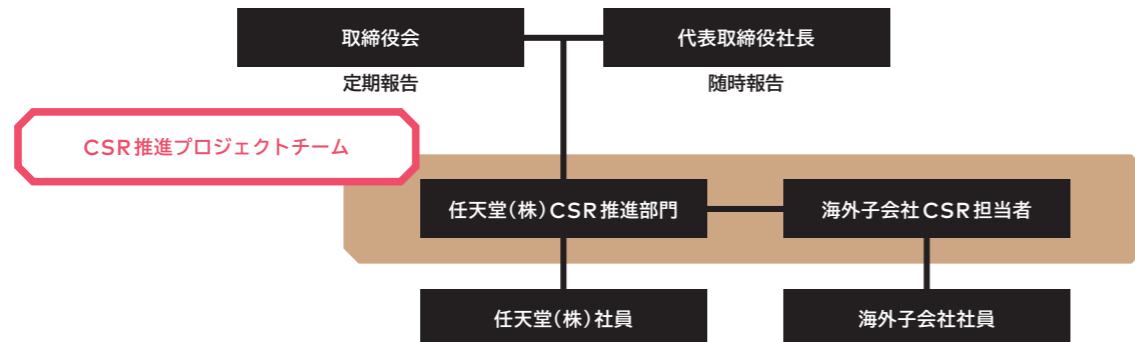
CSR推進中期計画

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。2018年度はフェーズ2への移行期間であり、改めて、社会からの要請や事業の特性、社内外の意見を踏まえ、新しいCSR重点項目を定めることとしました。



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に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活動をグローバルで進めていくために、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。



重点項目の改善プロセス

CSR推進中期計画のフェーズ1(2015年度から2017年度)では、「ゲームの新たな可能性の追求」「生産パートナーとともに進めるCSR調達」「多様性のある職場の実現」「CSRマネジメント」の4つを重点項目に定め、取り組んできました。2018年度からのフェーズ2では、取り組みのレベルを向上させるために、以下のプロセスで見直しを行い、新しい重点項目として3つの課題に分けて取り組みを進めるよう、改善を図りました。



CSR課題の抽出

任天堂が取り組むべき課題の抽出のために、GRIスタンダード*などの各種国際基準を参考にアンケートをつくり、社内・社外に対して実施しました。

* GRIスタンダード: 企業のサステナビリティ報告に関する国際的なガイドライン



CSR重点項目の特定

抽出した課題を「ステークホルダーに対するインパクト」と「ビジネスにとってのインパクト」の2軸で優先順位をつけ、外部の専門家にも意見を聞きながらCSR重点項目を特定しました。



CSR重点項目の決定

特定したCSR重点項目を「グローバルCSRミーティング」で各国のCSR責任者が合意し、社長の承認を得て決定しました。

グローバルCSRミーティング

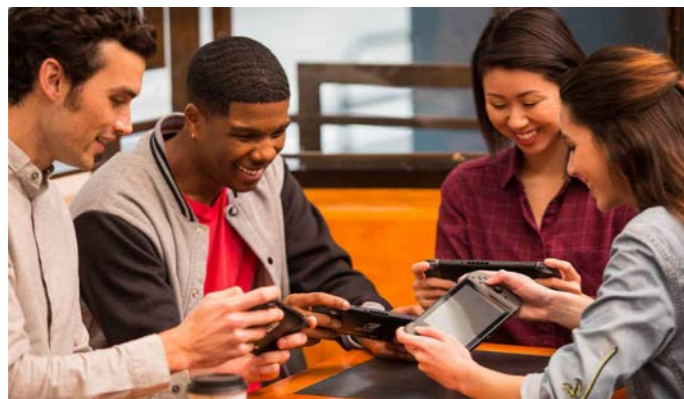
2018年11月に各国のCSR責任者および担当者が欧州任天堂(ドイツ)に一堂に会しました。そこでは、これまでに特定したCSR重点項目の妥当性を検証し合意しました。また、それぞれの重点項目において今後どのような活動を行うべきかを議論し、認識の共有を図りました。



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」の3つを新しい重点項目として設定し、そのそれぞれにおいて注力すべき事項も設定しています。

1



お客様を笑顔にする



任天堂が提供する娯楽は生活必需品ではありません。お客様に手にとっていただくためには、お客様に良い意味で驚いていただける商品やサービスをお届けする必要があります。

- 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

P13-14

2



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は、生産現場で働く人の労働環境が向上するだけでなく、高品質な製品の生産につながり、最終的にお客様の笑顔につながると考えています。コミュニケーションと相互理解を重視し、生産パートナーと協働していきます。

- 労働環境の最適化
- 責任ある鉱物調達への対応

P15-16

3



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。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。

- 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

P17-18



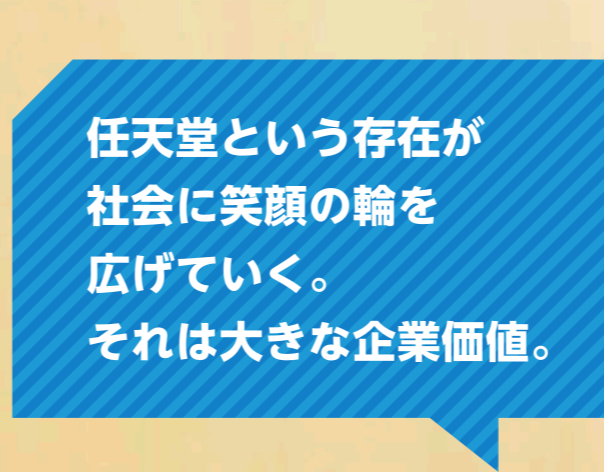
社員一人ひとりの努力が、任天堂に関わるすべてのステークホルダーの笑顔につながっていく。

任天堂株式会社 代表取締役社長

古川 俊太郎

PROFILE

1994年任天堂(株)入社。
2015年経営企画室長、2016年取締役常務執行役員を経て、
2018年6月より現職。



任天堂という存在が社会に笑顔の輪を広げていく。それは大きな企業価値。

ロイドレジスタージャパン株式会社 取締役

富田 秀実氏

PROFILE

東京大学工学部物理工学科卒業。プリンストン大学工学部化学工学修士修了。
ソニー株式会社にて2003年のCSR部発足当初から統括部長を約10年務める。
2013年ロイドレジスター クオリティアシユアランス入社、2016年より現職。
東京オリンピック・パラリンピック競技大会組織委員会の
持続可能な調達WG委員など、政府の委員会や
ISO26000、ISO20400など国際規格の策定など多数に参画。

任天堂に関わるすべての人を笑顔にする

その言葉に込められた想い

任天堂のCSRとは何か、その根底にはどんな想いがあるのか。CSRについて幅広い知見をお持ちのロイドレジスタージャパン(株)取締役の富田秀実氏と、任天堂(株)代表取締役社長の古川が語り合います。

笑顔の連鎖を生む 任天堂のCSRとは

富田：古川社長は2018年6月に代表取締役社長に就任されましたが、指名を受けたときはどのように感じられ、また、どういったことを心掛けようと考えられましたか？

古川：突然のことだったので率直に申し上げてとても驚きましたし、同時に責任の重さを強く感じました。ただ、良い意味で就任前とあまり変わらずにいることを心掛けています。経営のかじ取りにおいて、自分がリードすることと、綿密なコミュニケーションを取りながらほかのリーダーに任せて取り組んでいくこと、どちらが任天堂にとって合理的かをしっかりと見極めることが大切だと考えています。

富田：任天堂の良さはどんなところにあるとお考えですか？

古川：任天堂は世界中のお客様に向けて、かつてないユニークな面白さや、楽しさをもった娯楽を提供していくことを目指している企業です。何を指すのが明確であること、ではないでしょうか。



富田：事業を多角化する企業も多い中、御社のビジネスは娯楽に特化した非常にシンプルなビジネスですよね。CSRについてはどのような考えをお持ちなのでしょう？

古川：「任天堂に関わるすべての人を笑顔にする」ことが当社のCSR基本方針です。娯楽をビジネスとする当社にとって、お客様に笑顔になっていただくことが何より大切です。そのためには、サプライチェーンの皆様をはじめ当社に関わるすべてのステークホルダーの方々、そして社員を笑顔にすることが重要だと考えます。それがお客様に笑顔をもたらす商品の提供につながり、そしてそのお客様の笑顔がまた新たな驚きを生み出すための我々の原動力になり、笑顔の連鎖が生まれると思っています。

富田：任天堂という存在が社会に笑顔の連鎖を生み出していく。それは大きな企業価値であり、社会に対する貢献といえますね。ちなみに古川社長が笑顔になるのはどんな時ですか？



古川：長くドイツに赴任していたのですが、クリスマスの時期には本当に多くのお客様が「ニンテンドー DS」や「Wii」など当社の商品を手にとってくださっている姿を見ました。暗くて寒い冬でも、そういった時に任天堂の社員としてとても誇らしい気持ちになったのを覚えています。今でも任天堂の商品で楽しむお客様の姿を見ると自然と笑顔になります。

お客様を笑顔にするために 娯楽の新たな可能性の 追求が不可欠

富田：御社は2018年末に、CSR重点項目を「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」の3つに特定し直しました。まず1つめのお客様の笑顔についてお伺いしたいのですが、お客様に笑顔になっていただくために大切だと思うことは何ですか？

古川：当社ではこれまでに体験したことのない面白さや楽しさをもった娯楽を世界中のお客様に提供すること、そして娯楽は他と違うからこそ価値があるという「独創」の精神を大切にしています。高品質で安全な商品をお届けし、みんなで一緒にわいわいあそんでも、一人で黙々とあそんでもお客様に笑顔になっていただきたいですね。

富田：お客様との関連で、個人情報保護についてのルールであるGDPR（EU一般データ保護規則）が2018年5月に欧州で施行されましたが、企業活動と個人の権利とのバランスについて御社はどのような姿勢で臨んでいらっしゃいますか？

古川：各国の動きを注視し、時代の要請に着実に対応していきたいと思っています。たとえば、我々のゲーム機は簡単にインターネットにつながります。お客様がお子様の場合は、商品の品質だけでなく、保護者の方や関係する方への配慮が重要です。お子様とゲームとの関わりかたについても常に気を配る必要があります。お子様のゲームプレイ状況を、Nintendo Switchと連動してスマートデバイスから簡単に見守ることができる無料アプリ『Nintendo みまもり Switch』はその一例です。単にゲームが面白くて笑顔になっていただければいいというのではなく、保護者とお子様との関係性やプライバシーなどへの配慮が基盤にあつてこそ、お客様を笑顔にできると考えています。

サプライチェーンを 笑顔にするために 人権リスクの低減に向けて

富田：世界のものづくりの現場では、サプライチェーンにおける人権や労働などの問題が注目されていますが、御社はこれらに対してはどのようなアプローチをされていますか？

古川：任天堂はファブレス（自社工場を持たない）企業です。生産パートナーの皆様としっかりとコミュニケーションを図り、当社の考えかたをご理解いただくことに重点を置いています。これは高品質で安全な製品を生み出すことにつながり、お客様の笑顔にもつながっていくと考えています。

富田：生産パートナーとは長い付き合いを目指しているそうですね。

古川：娯楽ビジネスは、良い時もあれば悪い時もあるという特徴があります。勢いのある時には生産パートナーと良い関係を築きやすいですが、苦しい時の関係構築も大切です。そういった当社のビジネスの本質的な部分をご理解いただきながら、良い協力関係を長期にわたって築いていくことが重要です。

富田：2015年に「英国現代奴隷法」が制定されるなど、世界で人権に関する法令が急速に広がりつつあります。御社も2018年にグローバルな人権方針を策定されましたね。

古川：人権問題のリスク低減に取り組む必要があるのはいうまでもありません。我々は世界中にお客様がいらっしゃいますので、日本国内にとどまらず、世界各国の状況に目を向けて、この問題にグローバルで積極的に対応することが求められます。サプライチェーンにおいても、任天堂の社員が生産パートナーのもとに直接赴いて入念な現地確認を行うのはもちろん、客観性を確保するために外部の専門機関による監査も実施しています。

社員を笑顔にするために 多様性への理解を推進

富田：社員のみなさんを笑顔にするという観点からは、どのような取り組みが必要だとお考えですか？

古川：CSR方針に「任天堂に関わるすべての人を笑顔にする」を掲げており、ものづくりや企業としての社会的責任を果たす上で、社員を笑顔にすることは不可欠です。中でも世界中の社員を笑顔にするには多様性への理解が重要です。海外のグループ会社のメンバーとグローバル会議を開催して、率直な意見交換を行ったり、アンケート調査を実施したりと、意見を吸い上げる機会を積極的に設けています。

富田：任天堂グループで働く人にどのようなことを期待しますか？

古川：社員一人ひとりの仕事で、世界中のお客様の笑顔につながっていることを強く意識してほしいです。任天堂の強みは、お客様を良い意味で驚かせ、笑顔にする娯楽の創造に、グループ全体で注力し続けてきたことですので、今後もそうあり続けたいと思っています。社員一人ひとりがお客様を笑顔にするための努力を続けることが、任天堂に関わるすべてのステークホルダーの笑顔につながっていくと信じています。

社会課題の解決に向けて 任天堂らしいCSRを 着実に実行する

富田：近年では、ESG投資^{※1}やSDGs（持続可能な開発目標）^{※2}などが脚光を浴びていますが、このような社会的関心に対してはどうお考えですか？

古川：持続可能な社会の実現に向けて議論が大きく進展しているのはよく理解しています。投資家の方々との対話の中で、特にESGに対する関心が高まっていると感じています。任天堂でも、環境面ではゲームソフトのデジタル販売の促進などによって、廃棄物発生量の削減などに貢献しています。また社会面では、Nintendo Switchのように気軽にみんなでわいわいあそべる商品を通じて、家族や友人とのコミュニケーションの創出に寄与するよう努めています。ガバナンス面においては、社外の視点を取り入れて公正な判断を下せるよう、取締役の3分の1以上を社外取締役で構成しているほか、さまざまな分野において豊富な経験を持つ多様な人材を選任しています。

富田：最後に、今後の抱負についてお聞かせください。

古川：近年、スマートフォンを含めゲームをプレイできるデバイスが大きく普及し、世界中でゲーム人口が増加しています。この広がったゲーム人口に対して、年齢・性別・ゲーム経験の有無を問わず、幅広い方々が楽しめる、任天堂らしい娯楽をご

提供することが、これからのミッションであり、チャレンジしがいのあることだと思っています。任天堂の商品やサービスを通じて、社会に笑顔の輪を広げていくこと。それが社会課題への貢献や、社会の皆様からの期待に応えることにつながると考えています。

※1 ESG投資
環境（environment）、社会（social）、ガバナンス（governance）に配慮している企業を重視する投資方法。

※2 SDGs（持続可能な開発目標）
2015年9月の国連サミットで採択された、2030年までの国際目標。



NINTENDO LABO™

CSR 重点項目 お客様を笑顔にする

から生まれる笑顔

2018年に発売した、「Nintendo Labo (ニンテンドーラボ)」は、専用のダンボールと「Nintendo Switch」、「ゲームソフト」を組み合わせ、ロボットやピアノ、つりざお、車など、「Joy-Con[®]」をいろいろなコントローラー「Toy-Con」に変身させてあそぶことができます。

Nintendo Switchのタッチスクリーン上に表示される、「動く組み立て説明書」を見ながらお客様ご自身に専用のダンボールを組み立てていただくことにより、「つくる」楽しさを感じていただくことができます。また、自分でつくって、「あそぶ」ことにより、つくったものの仕組みが「わかる」ことで、さらに新しいあそびを発明してもらうこともできます。お客様次第でいろいろな使いかたができるNintendo Laboは、発売以来、さまざまな地域でさまざまな形で活用いただいています。

※ Joy-Con
Nintendo Switchの左右一対のコントローラー。Nintendo Switchの3つのプレイモード(TVモード、テーブルモード、携帯モード)に合わせて、一つのコントローラーとして使用したり、二つの独立したコントローラーとして使用したり、本体に装着してあそんだりすることができます。また、HD振動やモーションIRカメラ、加速度センサーやジャイロセンサーを搭載しており、これらをNintendo Laboと組み合わせて、全く新しいあそびを発明することができる機能を備えている。



任天堂
株式会社
日本

小学生向けのプログラミング体験レクリエーションの実施



任天堂(株)では、2018年夏に協力会社様による小学生向けのプログラミング体験ワークショップの中でNintendo Laboを用いたレクリエーションを実施しました。この取り組みでは、Nintendo Laboのさまざまな動きを試しながら、仕組みを見つけてもらい、その見つけた仕組みから新しいあそびを考えてもらいました。この取り組みには750名以上の小学生に参加いただきました。

欧州
任天堂
イタリア

小学校や博物館との提携プロジェクト



欧州任天堂(イタリア)では、2018年9月にイタリア全土の小学校の教員約13,000人に配布される専門誌にて、Nintendo Laboを紹介していただきました。同専門誌の公式ホームページから参加応募をしていただいた小学校のクラスに、Nintendo SwitchとNintendo Laboを貸し出し、放課後に実施されているさまざまな課外活動の一つとして、体験いただいています。また、イタリア各地の主要な博物館にて、Nintendo Laboを用いた体験ワークショップを開催する取り組みを行っており、10,000名以上の親子に「つくる」「あそぶ」「わかる」を体験いただいています。

欧州
任天堂
英国

キッザニアでのワークショップの実施



欧州任天堂(イギリス)では、ロンドンにある子どもたちが楽しみながら社会の仕組みを学ぶことができる職業体験型テーマパーク「キッザニア」にて、4~14歳のお子様向けのワークショップを常設しています。そこでは、来場されたお子様たちに、リモコンカーを自らつくり、ロボットやつりざお、ピアノなどさまざまなToy-Conであそび、それらを通じて仕組みを理解していただけるような、Nintendo Laboを使った体験を行っています。2018年夏のオープン以来、多くのお子様にお越しいただいています。

ガイドラインの 生産パートナーへの周知



任天堂は、生産に関わる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。

2018年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、より網羅性の高いものへ改定を行いました。引き続き任天堂CSR調達ガイドラインに掲げているすべての項目を確実にサプライチェーン全体へ浸透させるよう努めます。

* RBA (Responsible Business Alliance)
労働環境の安全、労働者への敬意・尊敬ある処遇など、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。



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合わせて年に一度書面による報告をお願いしています。

また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、各工場の実態を書面に報告いただき、今年度はリスクをより的確に把握するために具体的な設問も追加し、回答いただきました。

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を年に一度検討しています。



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、任天堂担当者による実地調査に加え第三者監査も行っており、CSR調達のさらなる確実性の向上に注力しています。

現地訪問は、主要な生産拠点である中国だけでなく東南アジアの各拠点においても実施しています。各地域の法律や各工場の考えかたを理解しながら生産現場の実情の把握に努め、各取引先・各工場には任天堂CSR調達の理解を深めていただくことでCSRの意識向上および自発的なレベルアップにつながり良い生産環境が構築されるよう、双方向のコミュニケーションを重要視して活動しています。



継続的な改善



書面調査や、現地訪問をして把握したリスクをフォローアップするための基準も、任天堂CSR調達ガイドラインの改定に合わせて見直しました。

フォローアップ活動を通じて、改めて任天堂のCSRに対する考えかた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。

CSR 重点項目 サプライチェーンを笑顔にする

コミュニケーションと 相互理解から生まれる笑顔

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は、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、労働環境の向上につながり、サプライチェーンが笑顔になると考えています。それが労働者の定着や生産性の向上となり、結果として高品質で魅力ある商品の製造、販売にもつながり、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。





誰

CSR重点項目 社員を笑顔にする

もがいきいきと活躍できる 職場から生まれる笑顔

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。2018年度には、「任天堂人権方針」を制定し、任天堂で働く社員が持つべき人権意識をまとめています。この方針は各国の行動規範にも盛り込み、社員へ周知を図っています。

任天堂人権方針の要旨

- 国連の「国際人権章典」、「ビジネスと人権に関する指導原則」および国際労働機関（ILO）の「労働における基本的原則および権利に関する宣言」に規定された人権の尊重の支持および取り組みの表明
- 人権に関する相談を受ける仕組み
- 任天堂に雇用されているすべての人への適切な教育の実施
- 国際人権基準を最大限尊重しつつ、事業活動を行う国・地域における法令や規制の遵守
- ステークホルダーとの対話・協議、人権の取り組みの定期的な公表



Employee Resource Groupsの取り組み

米国任天堂には、社員の支えとなり、会社の未来をよりよいものにするために複数のEmployee Resource Groups (ERG)が存在します。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し、社員のモチベーションを高め、気持ちよく仕事ができるようにするための取り組みです。社員はERGを通じて強い一体感を感じることができます。また、職場におけるERGコミュニティでは、重要なビジネススキルも身につけることができます。そして、社内の新しいつながりや、グループ内でのプロジェクト、職場の枠を超えて多様な考えの人々をまとめるリーダーシップの機会等とおして、自身の成長につなげることもできます。

米国任天堂のチームは、現実世界の一個人であろうが、任天堂の商品によって作り出された空想世界の一員であろうが、誰もが「歓迎されている」と感じられるような環境をつくることに情熱を注いでいます。そして、社員は「驚きと喜びをもたらす」という精神のもと日々の業務に取り組んでいます。お互いのため、そして家族やお客様などに笑顔になっていただけるように心掛けています。そのためにお互いの意見を尊重し、どんな道のりであっても一丸となって共に歩んでいきます。

また、ERGのメンバーは学生のメンタリングを行い、「学業を怠らず、巡ってきた成長のチャンスを掴み、将来に備える」ように学生を励まし、共通の特徴や経験、趣味を持っているからこそできるアドバイスもしています。