



**STANDARD  
TOKYO**

2023年4月14日

各位

会社名 株式会社テイツー  
代表者名 代表取締役社長 藤原 克治  
(コード番号:7610 東証スタンダード)  
問合せ先 取締役管理本部長 青野 友弘  
電話番号 048-933-3070

### 「テイツーグループ SDGs 宣言」に関するお知らせ

当社は、2023年4月14日開催の取締役会において、今後の当社グループの環境問題や社会問題に関する様々な課題の解決への取り組み方針を示した「テイツーグループ SDGs 宣言」の策定について決議を行ないましたので、下記のとおりお知らせいたします。

### 記

#### 1. SDGs と当社グループの使命

持続可能な開発目標（SDGs：Sustainable Development Goals）は、2016年～2030年までに環境問題や社会問題に関する様々な課題の解決に取り組み、持続可能な世界を実現するために立てた世界共通の17の目標です。

一方で当社グループは、「満足を創る」を経営理念とし、「満足を創る」ことで社会に貢献することを使命としております。

経営理念を踏まえて、本業であるリユース業等を通じて社会貢献するため、当社グループも SDGs の考えに賛同し、「誰一人取り残されない」持続可能な世界の実現を目指し、目標達成に向けて出来ることから一つずつ、着実に取組を進めて参ります。

#### 2. 当社グループの重要課題（マテリアリティ）と SDGs 取組テーマ

当社グループでは、従前より自社で取り組んできたことや、業界・取引先の取組み、社会情勢等を踏まえ、社内協議を重ね以下の通り、当社グループとして最優先で取り組むべき重点課題（マテリアリティ）を以下のとおり決定しました。



ここから導かれるテーマとして次のとおり2つ設定し、今後これらテーマに沿って課題解決への取り組みを推進いたします。

- ①循環型社会実現への貢献
- ②地域社会・経済への貢献

### 3. テーマ①「循環型社会実現への貢献」

リユース業として、脱炭素および循環型経済（サーキュラーエコノミー）を目指す社会の実現に次のような点で貢献します。

- ・リユース業を通し、ゲームソフトや CD、DVD、トレカ、本等様々な商品の処分に伴う CO2 排出量削減に貢献
- ・取扱商品の多様化により、多くの種類の商品のリユースを推進することで資源の循環的利用を促進
- ・コミックなどの本、CD、DVD、ゲームなどを買い取り選別して国内外へ販売することで廃棄物の発生抑制に貢献

#### 【循環型社会実現への取り組み】

リユース（再利用）を事業の中核に位置付け、リアル店舗網と EC より全国地域をエリアに事業展開し、海外への販路拡大を目指しています。地域におけるリユース活動を促進、リユースを通じて社会貢献を果たし、安心・安全な循環型社会の実現を目指しています。

2022 年度の商材構成比は、中古：新品の構成比が 54：46 でした。当社グループは、同業他社と比べ、新品の構成比が高いことが特徴であり、循環型商材となり得る新品を取り扱うことで、お客様が購入した新品が中古品となっても、当社グループで買取が可能な循環システムを構築しており、本業を通して循環型社会実現への貢献につながっています。

新品から中古品買取という循環システムが 100%達成可能な取組みを目指していきます。

#### ◆当社中古品販売による CO2 排出量削減貢献量（2022 年度）

算出対象中古品	単位	削減貢献量
本・トレーディングカード	t-CO2	7,350
ゲームソフト・ゲーム機・CD・DVD・ホビー		5,188
計		12,538

注) 日本製紙連合会・LCA 小委員会『紙・板紙のライフサイクルにおける CO2 排出量』（2011 年 3 月 18 日発表）、環境省『3R 原単位の算出方法』によりそな総合研究所株式会社が削減貢献量想定算式を構築し、当社が算出したもの

#### 4. テーマ②「地域社会・経済への貢献」

人を呼ぶ・人を集める様々なエンターテインメントコンテンツを通し、「地域活性化」「地方創生」への様々な働きかけを行い、ともに経済成長を目指し、社会的包摂の実現や質の高い教育機会の実現に貢献します。

##### 【社会的な包摂の促進】

- ・産官学民と連携して e スポーツ普及活動を実施することで不登校の子供たちや引きこもり、障がいのある人たちの活躍の場を創出
- ・店舗で余剰品となり従来廃棄していた商品を提供し障がい者自立支援活動に貢献

##### 【地域活性化への貢献】

- ・岡山県真庭市のマンガ館への漫画供給やトキワ荘マンガミュージアムのある東京都豊島区の商店街と連携し地域に新たな観光名所が創出され観光客の来訪、地域経済やまちの活性化に貢献
- ・地域・行政・学校と事業者との仲介役を担っており、ビジネスマッチングを実現、地域経済の発展に寄与

##### 【質の高い教育機会の実現】

- ・日本 e スポーツ連合地方支部の一般社団法人 岡山県 e スポーツ連合 (<https://okayama-e-sports.com/>) のパートナー企業として、県下の高校生を対象とした全国初の e スポーツリーグ (<https://okayama-e-sports.com/league/>) の大会を支持している。大会では、競技によるポイントに加え、マナーポイント（減点のみならず加点もあり）も順位に反映されることになっており、大会を通じて、「教育（学び）」「平等・公平」「地方創生」の精神が育まれる機会の創出を指向
- ・同じく、岡山ビジネスカレッジにおいて中四国専門学校初の e スポーツ専門学科 (<https://www.obcnet.ac.jp/course/esports/>) を完全バックアップする超実践カリキュラム、プロプレイヤーによる授業や e スポーツビジネス、IT スキルなど総合的に学べる環境整備への貢献を指向

##### 【地方創生に向けた活動】

- ・e スポーツイベントを単なる競技や体験で終わらせることなく、不登校の子ども達や引きこもりや障がいのある人、養護学校生、高齢者に対象を広げ、フレイル対策や認知症予防、健康増進を目指し、社会的包摂促進を指向

以 上