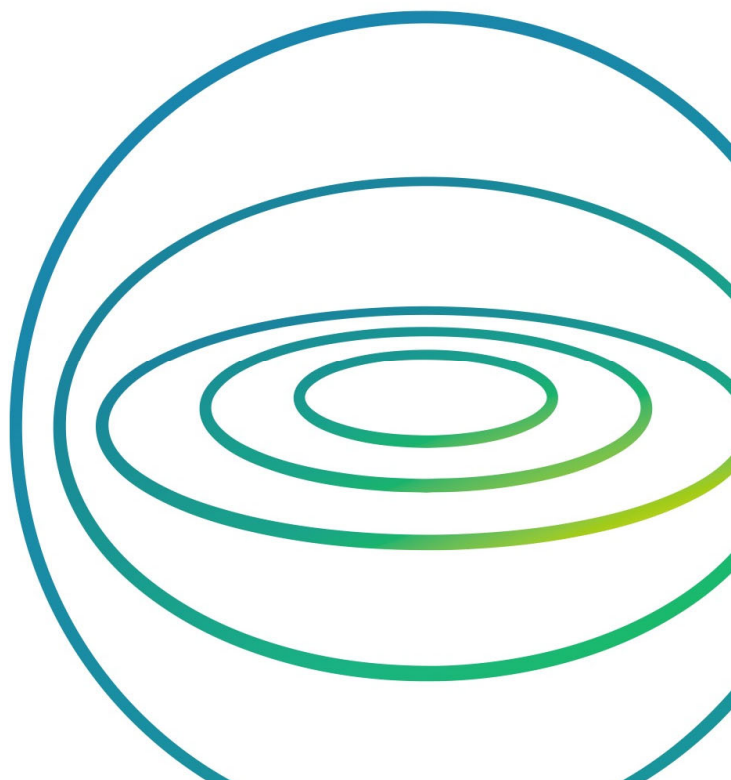


**SONY**

# Sustainability Meeting 2023

サステナビリティ説明会

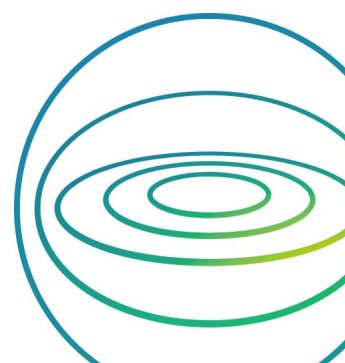
2023年9月14日



# 「感動」の社会的意義

ソニーグループ（株）会長 CEO

吉田 憲一郎



➤ 皆様、こんにちは。吉田です。

SONY

## Purpose

存在意義

Fill the world with emotion,  
through the power of creativity and technology.

クリエイティビティとテクノロジーの力で、  
世界を感動で満たす。

- ソニーでは「クリエイティビティとテクノロジーの力で、世界を感動で満たす」という Purposeのもと、「感動」を創り、それを世界に届けることに取り組んでいます。



- エンタテインメントはいつの時代も人々に求められてきました。
- ゲーム、音楽、映画、アニメ、スポーツといった感動コンテンツは人々の生活に豊かさをもたらし、社会において重要な役割を果たしています。
- また、エンタテインメントには分断ではなく、人と人を結びつける力があります。



- Sony Picturesのアニメーション映画、『スパイダーバース』シリーズは多くのクリエイターとユーザーを結び付けています。



- この作品は「誰でもヒーローになれる」というコンセプトで、制作されました。
- 人種や性別に関係なく、誰もがヒーローとしての力を持つ、というストーリーの中で「多様性」の大切さを表現しています。

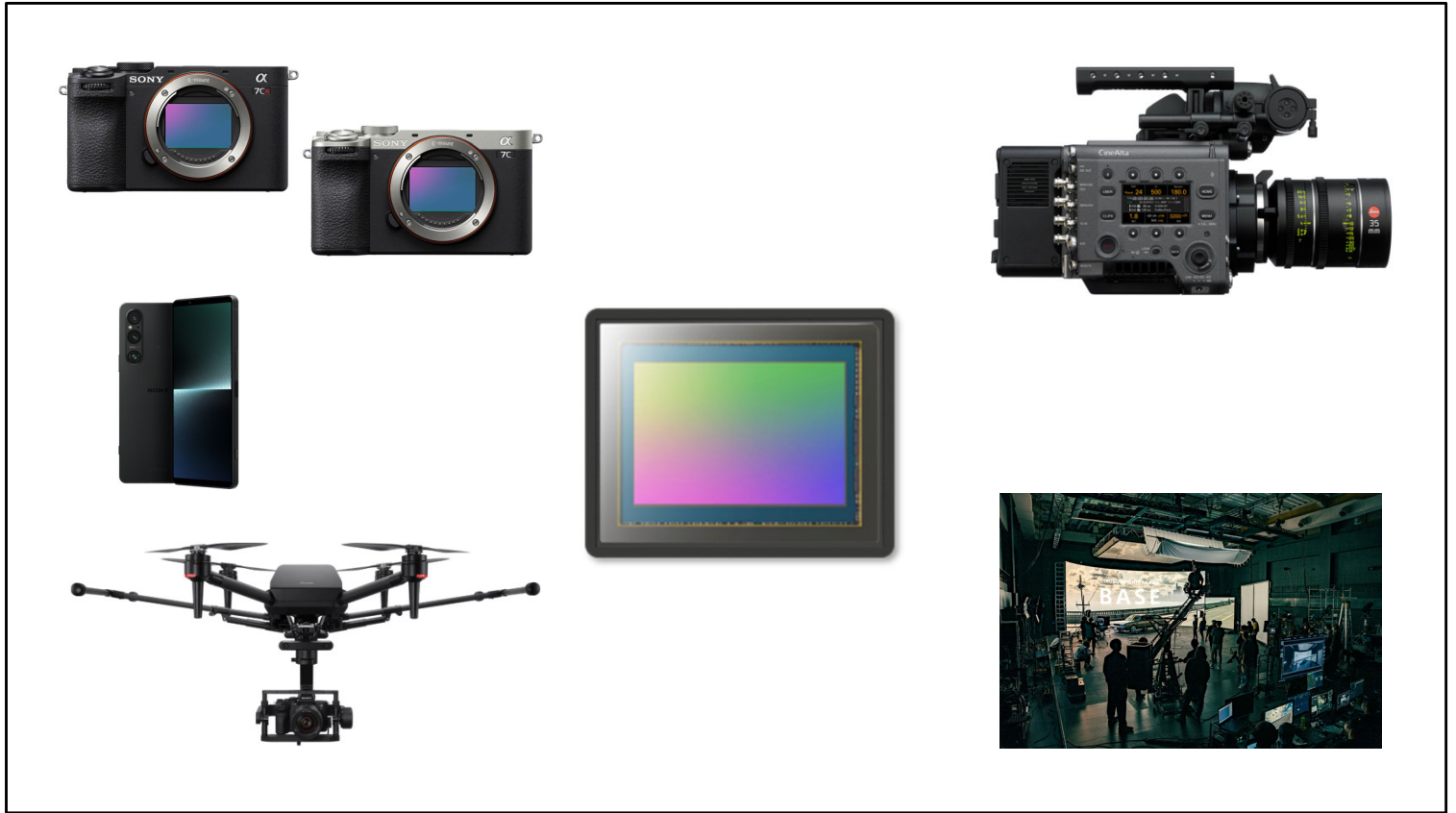


- 音楽ユニットYOASOBIとSDGsこどもユニット、ミドリーズの楽曲も多くの人を結びつけた作品の一つです。「ツバメ」という彼らの楽曲は未来を担う若者から募集した物語を元につくられており、「ともに生きる」というテーマへの思いが込められています。



➤ こういった「感動」を生むクリエイティビティに限界はありません。





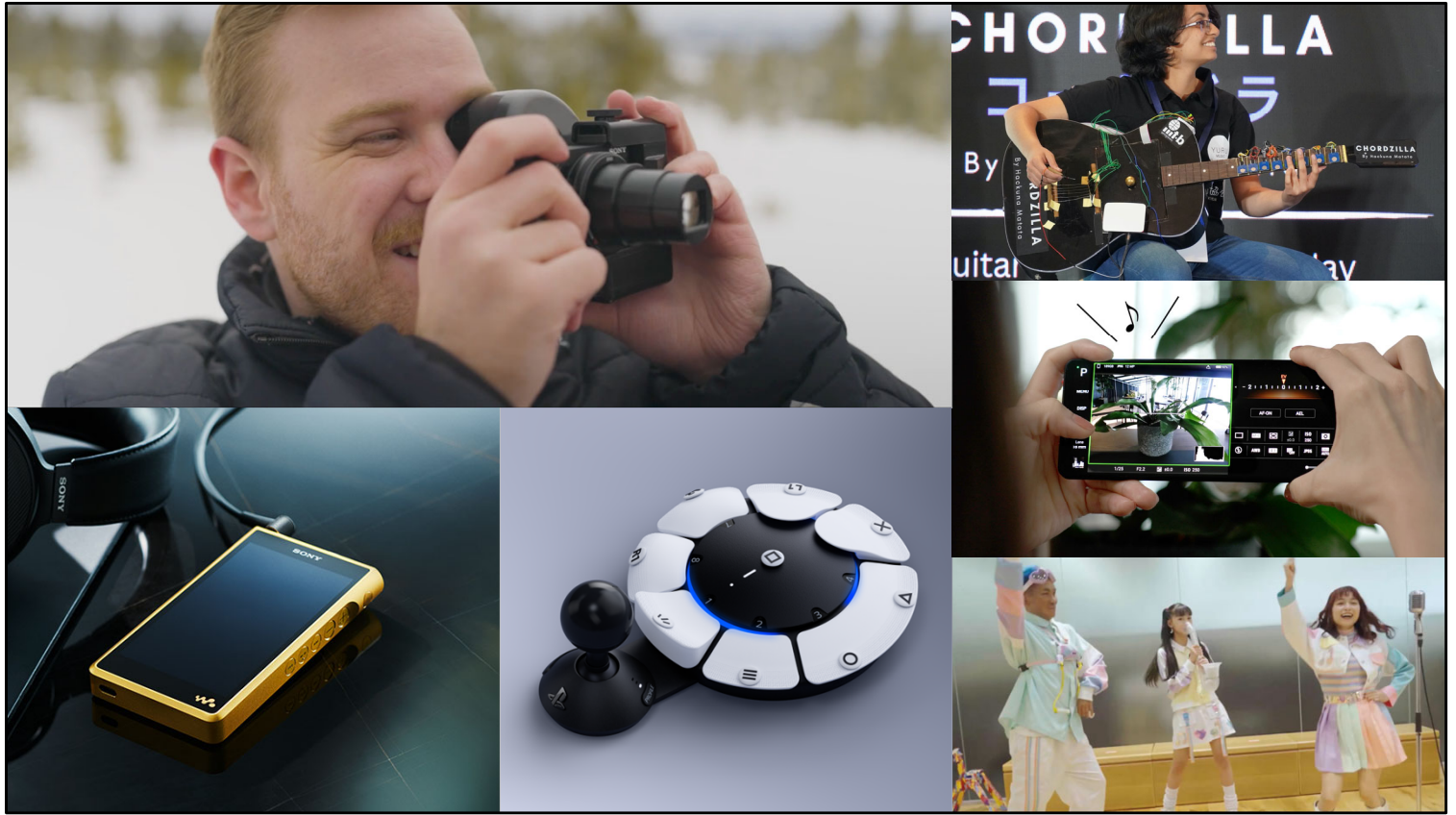
- テクノロジーはクリエイターが創造性を発揮するための力となり、それはエンタテインメントを更に発展させることにつながります。



➤ 視覚障がいのある方々のクリエイティビティの可能性を広げる製品の展開や



➤ 映像の制作現場のアクセシビリティを高めるなど



- テクノロジーを通じてクリエイターを多面的に支えながら、インクルーシブな社会の実現にも貢献していきたいと思えます。



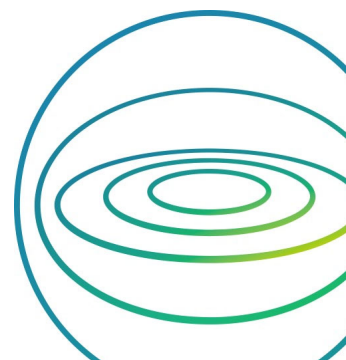
➤ 感動を創るのは「人」であり、感動する主体も「人」です。



- 多様な人々を支えるために設立したグローバル基金の進捗と、インクルーシブな社会への貢献、また環境に関する取り組みについては、後ほどご説明します。
- 今後も「感動」が持つ社会的意義を世の中に広めるため、約11万人の社員と共にグループの持続的な成長に加え、社会価値を創出していきたいと思いをします。

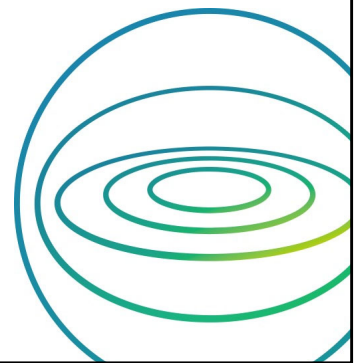
ソニーグループ株式会社 専務

## 神戸 司郎



- 皆さま、こんにちは。神戸でございます。
- サステナビリティに関する説明会は、吉田がCEOに就任した2018年に第1回を開催して以降、毎年開催し、今回で6回目となります。
- 吉田のスピーチにもありましたように、ソニーでは「クリエイティビティとテクノロジーの力で、世界を感動で満たす」というPurposeのもと、「感動」を創り、それを世界に届けることに取り組んでいます。同時に、ソニーが「世界を感動で満たす」ためには、私たちが安心して暮らせる社会や健全な地球環境があることが前提となります。

1. **グローバルな社会課題への取り組み**
2. **インクルーシブな社会への貢献**  
(アクセシビリティなど)
3. **環境に関する取り組み**



- サステナビリティの取り組みは多岐にわたりますが、今回は、グローバルな社会課題への取り組み、アクセシビリティを含むインクルーシブな社会への貢献、そして、環境に関する取り組みの3点についてお話しします。



## 2つのグローバル基金

### 新型 コロナウイルス・ ソニーグローバル 支援基金

2020年4月設立  
総額1億USドル

### Global Social Justice Fund

2020年6月設立  
総額1億USドル

- 私たちを取り巻く環境は常に変化し続けていますが、特にこの数年は、気候変動による甚大な自然災害の多発や人権リスクの拡大、新型コロナウイルスのパンデミックと常態化、社会の分断など、社会と地球環境へ大きな変化をもたらす出来事が続いています。
- このような地球規模の社会課題への対応として、ソニーでは2020年にそれぞれ1億USドルの「新型コロナウイルス・ソニーグローバル支援基金」と「Global Social Justice Fund」を設立し、さまざまな支援を実施してきました。

# 新型コロナウイルス・ソニーグローバル支援基金

5,600を超える団体を支援  
2,500人以上のクリエイターやアーティストへの支援



- 「新型コロナウイルス・ソニーグローバル支援基金」では、「医療」「教育」「クリエイティブコミュニティ」の3つの領域を対象に、外部団体と連携した支援に加え、ソニーの事業やテクノロジー、コンテンツを活用し、新型コロナウイルスの影響を受けている方々への支援活動を行ってきました。
- 具体的には医療機関などへのフェイスシールドの寄贈、日本、中国、アメリカの教育関連団体への寄付やロボット・プログラミング教材KOOV®の寄贈、2,500人以上のクリエイターやアーティストへの支援などを実施しています。これらの活動を通じて世界の5,600を超える団体を支援し、基金の約80%が拠出済み、もしくは用途が確定しています。
- 新型コロナウイルス感染症は、その感染拡大から約3年半が経過し、多くの国や地域でパンデミックという状況からは脱しましたが、この間、さまざまな社会課題が深刻化あるいは顕在化しました。

# 新たなパートナーシップ締結



世界各地の子どもや若者への教育支援や就業スキルの習得、メンタルヘルス向上のための取り組み



難民・避難民の新型コロナウイルス感染症による被害に対する復興支援や、今後の感染症対策のための保健・衛生活動支援



日本国内での子ども給付金の支給や海外における子どもや青少年の保護・レジリエンス向上等の活動

- このたび、こうした社会課題への取り組みを支援するため、UNICEF、UNHCR、セーブ・ザ・チルドレンの3つの国際団体とパートナーシップを締結し、約1,500万USDを拠出することを決定し、本日発表しました。
- これらのパートナーシップを通じて、世界各地の子どもや若者への教育支援や就業スキルの習得およびメンタルヘルス向上のための取り組み、難民・避難民への新型コロナウイルス感染症による被害に対する復興支援や今後の感染症対策のための保健・衛生活動支援、そして、日本国内での子ども給付金の支給や海外における子どもや青少年の保護・レジリエンス向上等の活動を、今後3年にわたって支援していきます。

# Global Social Justice Fund

社会正義とDE&Iへの取り組みを長期視点で継続

## 4つの柱

- 市民の社会参加
- 刑事司法改革
- 教育
- 多様性の推進

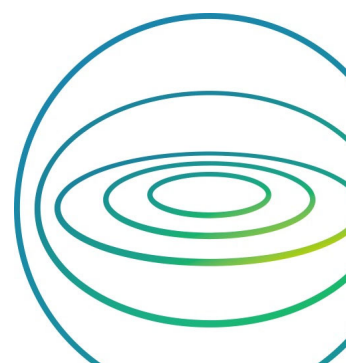
9つの地域と  
70カ国以上

500超の団体

- 一方、「Global Social Justice Fund」では、社会正義と人権保護に取り組む団体への支援とダイバーシティ・エクイティ&インクルージョン (DE&I) の推進を、世界各地で行ってきました。エンタテインメント事業会社で連携して取り組み、市民の社会参加、刑事司法改革、教育、多様性の推進などの4つの活動を柱に、3年間で9つの地域と70カ国以上で500を超える団体の支援を実施してきました。
- ここでGlobal Social Justice Fundの3年間の活動をまとめたビデオをご覧ください。
- 全ての人に尊厳と敬意をもって接することはソニーの最も大事な行動規範の一つですが、ご覧いただいたとおり「Global Social Justice Fund」を通じて、社内・社外を巻き込んだ社会正義とDE&Iに関するさまざまな活動が立ち上がっています。
- ファンドとして設けた1億USDルのうち、約95%の用途が既に確定していますが、事業と人材の多様性を強みとして進化・成長してきた企業として、この領域における支援活動は、今後も長期視点で継続していく予定であることも、本日併せて発表しています。
- ここからは、アクセシビリティを中心とした、インクルーシブな社会に貢献する取り組みについて、シッピーからお話しします。

ソニーグループ株式会社  
サステナビリティ推進部 シニアゼネラルマネジャー

## シッピー 光



- 皆さま、こんにちは。シッピーです。
- ここからは、アクセシビリティの向上を通じてさまざまなユーザーやクリエイターのニーズに応える取り組み、そして、多様な人材が活躍できる社会づくりへの支援など、ソニーのインクルーシブな社会への貢献についてお話しします。

# アクセシビリティ

誰もが感動を分かち合える未来を、イノベーションの力で。



- まず、アクセシビリティの取り組みについてご説明します。
- アクセシビリティとは、年齢や障がいなど個人の特性や能力、環境にかかわらず、商品・サービス・コンテンツを利用できることです。世界の約13億人、実に6人に1人が、障がいや年齢などによってなんらかの制約を抱えているといわれる中、ソニーでは、「誰もが感動を分かち合える未来を、イノベーションの力で。」をテーマに、グループ全体でアクセシビリティを推進しています。

# インクルーシブデザイン

2025年度までに商品化プロセスへ



- ソニーはアクセシビリティを追求する上で、そうした多様なユーザーのニーズを理解し生かす必要があると考えています。当事者と共に検討し、その声を反映するインクルーシブデザインを、2025年度までに製品の商品化プロセスに取り入れていきます。
- ユーザーはもちろんのこと、多様な社員もインクルーシブデザインの取り組みに参画しています。開発段階にある商品やサービスに対してフィードバックを提供する社員モニター制度には、さまざまな障がいがある社員も登録しており、アクセシビリティの向上をサポートしています。

# The Valuable 500 アイコニック・リーダー

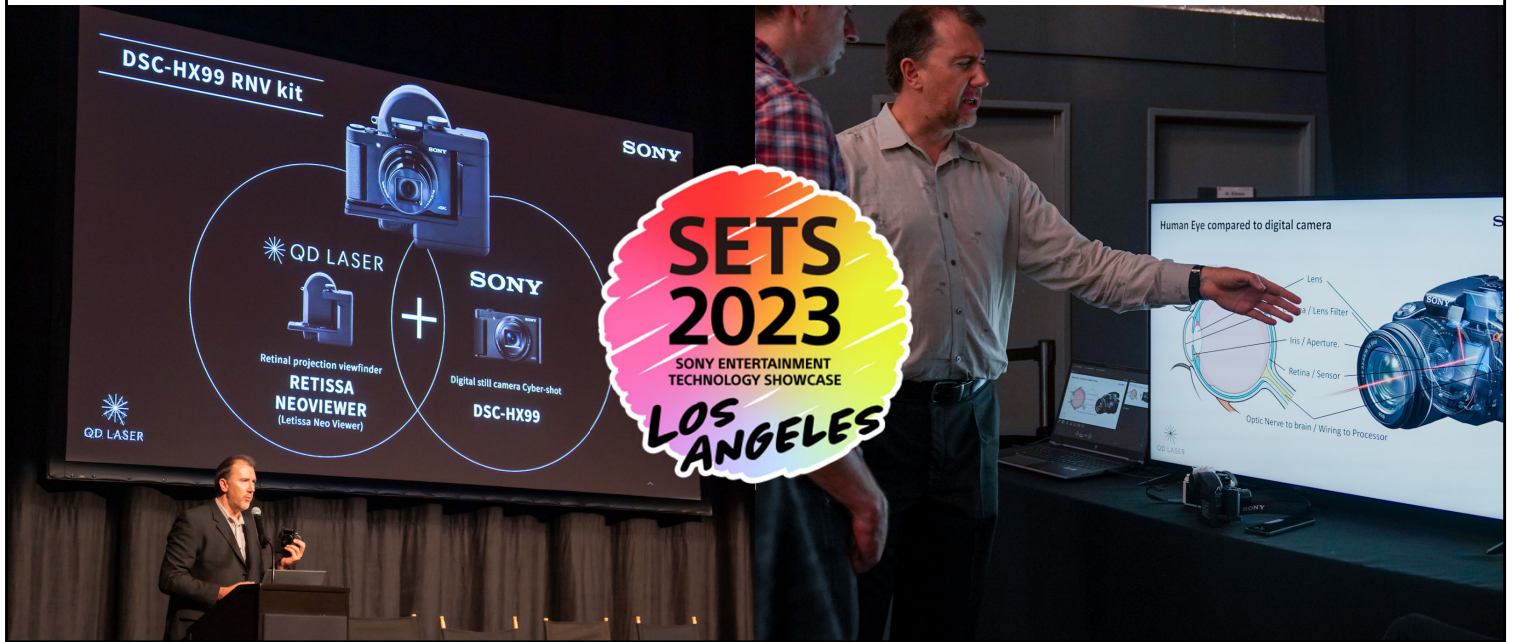
日本国内唯一のアイコニック・リーダーとして  
障がいのある人たちの活躍推進に取り組む



- また、ソニーは、障がいのある人のインクルージョンに焦点を当てた世界経済フォーラムのイニシアティブ「The Valuable 500」に署名しています。多様性を重視する考え方は、本イニシアティブの考え方とも共通しており、ソニーは署名企業500社の中から、日本国内唯一のIconic Leaderに選ばれ、他団体や他企業と共に障がいのある人たちの活躍推進に取り組んでいます。
- ここで、エンタテインメント・テクノロジー&サービス(ET&S)分野でのアクセシビリティの取り組み、「The Valuable 500」の創設者であるキャロライン・ケーシーさんからのメッセージをまとめた約7分間のビデオをご覧ください。
- ご覧いただいた映像の中でご紹介した「α」や網膜投影カメラキットを含め、本説明会の会場に実際の製品を展示しております。ご来場の皆さまはぜひご体験ください。



# テクノロジー・クリエイターコミュニティとの連携



- 8月に米国で開催した、エンタテインメントやテクノロジーに携わる社員、そしてクリエイターを対象としたイベント”Sony Entertainment Technology Showcase Los Angeles”では、“Technology for Accessibility”をテーマの一つとして取り上げました。社内外のクリエイターコミュニティ、テックコミュニティとのグローバルな連携を促進することで、アクセシビリティへのさらなる貢献を目指しています。
- 続いて、ゲーム&ネットワークサービス(G&NS)分野でのアクセシビリティに関する取り組みについて、コンソール、ゲームタイトル、周辺機器の3つの観点からまとめたビデオをご覧ください。

# インクルーシブな社会への貢献



- ▶ ご覧いただいたとおり、社員の強い思いがアクセシビリティを高める原動力となっており、ソニーグループの経営の方向性である「人に近づく」の具現化にもつながっています。
- ▶ クリエイター・ユーザーの多様なニーズに向き合い、アクセシビリティを追求することで、年齢や障がいなど個人の特性や能力、環境にかかわらず、利用できる商品・サービス・コンテンツが生まれます。
- ▶ そして、アクセシビリティへの取り組みは、当事者の方にとってはもちろんのこと、多くの人にとってより利用しやすいという価値をもたらし、インクルーシブな社会の実現に貢献できると考えています。



“ 常識と非常識がぶつかったときに  
イノベーションが産まれる。 ”

ファウンダー 井深大

- 続いて、インクルーシブな社会づくりを支援する取り組みについて紹介します。
- ファウンダーの一人である井深は、「常識と非常識がぶつかったときにイノベーションが産まれる」と多様性の重要性についてうたいました。多様な価値観、バックグラウンドを持つ人材が活躍できるインクルーシブな職場や社会の実現を目指し、社内人材の多様化に加えて、事業や地域の特性に応じた取り組みを進めています。

# 事業や地域特性に応じた取り組み



**GLOBAL SCHOLARS PROGRAM**  
SONY MUSIC GROUP



**CAREER PATHWAYS**



**奈良女子大学**  
Nara Women's University



- 例えば米国に本社を置くエンタテインメント事業においては、いかなる境遇にある学生でも映画、音楽、ゲーム業界への挑戦が可能となる支援の場を積極的に創出しています。
- 新たな取り組みの一つとして、Sony Music Groupは昨年、音楽業界の次世代リーダー創出を目指すSony Music Group Global Scholars Programを立ち上げ、世界各地からの奨学生50名に対する支援を発表しました。Sony Interactive Entertainmentは、2021年にPlayStation Career Pathwaysを創設しました。ゲーム業界での活躍を目指す意欲的な黒人および先住民族の大学生を対象に、奨学金、メンタリング、キャリア支援を行っています。また、映像ディレクターを目指す将来有望なクリエイターへの支援を目的としたSony Pictures EntertainmentのDiverse Directors Programは今年で9年目を迎えています。これらの活動を通じて社会への貢献、そして将来的な各業界における多様性確保に向けたパイプライン強化に取り組んでいます。
- これらの取り組みにも、先ほど紹介した、Global Social Justice Fundが活用されています。
- ジェンダーギャップが社会課題となっている日本においては、中長期的な視点で早期から女性エンジニアの育成と成長を支援することを目的に産学連携を通じた社会への貢献に取り組んでいます。例えば、昨年度から提携している奈良女子大学工学部とは、中学生から大学生までを対象とした女性エンジニア養成プログラムの一環で、AIやプログラミングに関するワークショップを8月に実施しました。

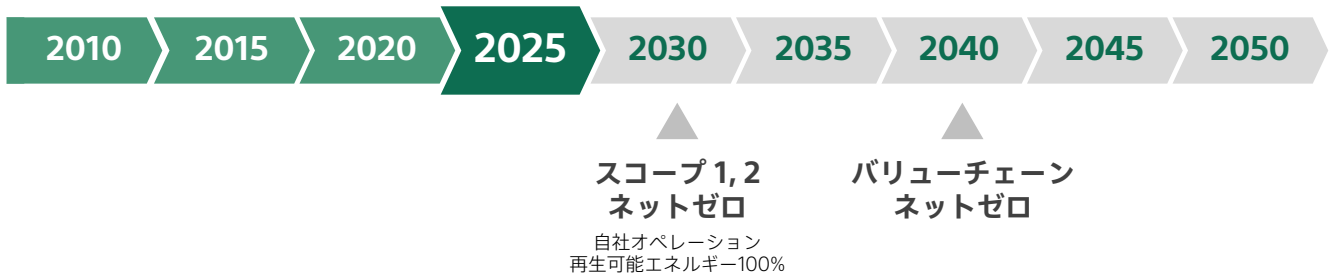
# インクルーシブな職場環境づくり

## 障がいの有無にかかわらずキャリア構築



- また、このような取り組みと並行して、ソニーグループでは、障がいの有無にかかわらずキャリア構築が可能な職場環境づくりを進めています。アーティストからも高い評価を得ているハイエンドのヘッドホンやマイクロホンなど高品質なものづくりに取り組むソニー・太陽や、AI機能の開発などに関わる業務を事業会社と共に取り組むソニー希望・光では、さまざまな障がいのある社員が個性やスキルを生かし活躍しています。その雇用ノウハウをグループ全体に広げ、設備のアクセシビリティ対応やインクルーシブな職場環境の醸成を行っています。
- 今後も多様な価値観を尊重し、インクルーシブな社会に貢献してまいります。

# ソニーグループの環境活動



- 続いて私から、環境への取り組みの進捗についてお話しします。
- ソニーでは環境への取り組みを「責任」と「貢献」の二つの軸で推進していますが、「責任」の象徴ともいえるのが、2010年に発表した長期環境計画「Road to Zero」です。Road to Zeroは、「気候変動」「資源」「化学物質」「生物多様性」の4つの視点で、2050年を達成目標年としてソニーの環境負荷をゼロにすることを目指しています。達成目標年からバックキャストする形で、5年ごとに中期目標を設定して、環境負荷削減に取り組んできました。
- 4つの領域の中でも、気候変動への対応がとりわけ喫緊の課題となっていることを踏まえ、昨年、温室効果ガス(GHG)排出量ネットゼロの達成目標年を10年前倒し、2040年とすることを発表しています。

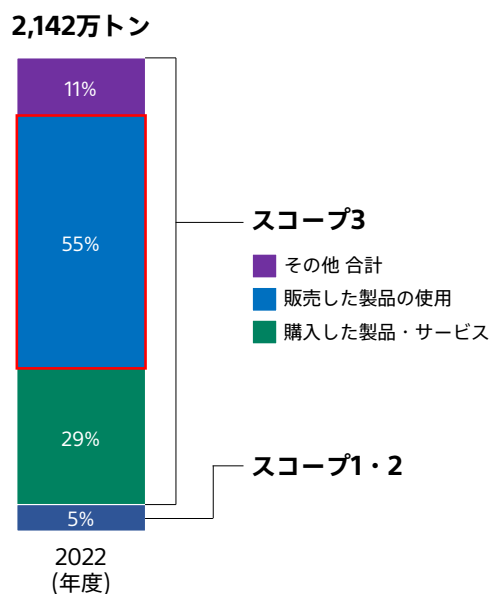
# Green Management 2025の進捗

FY2025目標 (GM2025)			FY22実績	進捗*	
製品		1台あたりの年間消費電力量(AC機器)	-5% (vs.FY18)	+3.9%	●
		1台あたりのバージンプラスチック使用量	-10% (vs.FY18)	-3.4%	●
		1台あたりのプラスチック包装材使用量	-10% (vs.FY18)	-22.2%	●
		小型製品のプラスチック包装材	新規設計製品で全廃	複数の製品で個装パッケージのプラスチック使用量ゼロを実現	●
サイト	気候変動	温室効果ガス (GHG) 排出量	-5% (vs.FY20)	-12.5%	●
		再生可能エネルギー電力率	35%	29.7%	●
	廃棄物	発生量原単位	5% 改善 (vs.FY20)	31.6%悪化	●
		埋め立て率	1%以下	2.5%	●
	水	水使用量の多いサイト：使用量原単位	5% 改善 (vs.FY20)	11.7%悪化	●
		水リスク地域立地サイト：リスク低減活動を実施		排水汚染リスク低減などのリスクに応じた活動を実施	
	化学物質	VOCの大気中への排出量	FY10排出量以下(vs.FY10)	-57.3%	●
	生物多様性	地域のニーズに応じた生物多様性保全活動の継続的实施など		活動実施	●
物流	製品輸送に伴うCO2排出量	-10% (vs.FY18)	-10.0%	●	

\* ●：計画通り進捗 ●：計画を下回る進捗 ●：計画を大幅に下回る進捗

- 現在の環境中期目標「Green Management 2025 (GM2025)」の2022年度末時点での進捗は、約6割の項目において順調に推移しています。

# 気候変動：製品の省エネルギー推進



FY2025目標

製品1台あたりの年間消費電力量  
を2018年度比で5%削減

取り組み

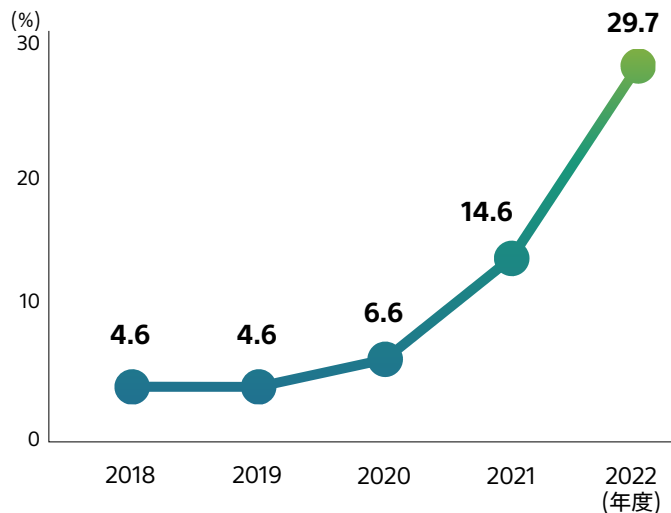
製品使用時の消費電力を抑制する  
技術をさらに多くのモデルに適用

- ソニーグループのGHG排出量は、昨年度、スコープ1から3全体で約2,142万トンでしたが、このうち最大の55%を占めるのが、スコープ3のソニー製品の電力消費によるものです。ソニーでは、製品の消費電力の削減を継続的に進めており、例えば4Kの液晶テレビについては製品1台あたりの年間消費電力量を2022年度までに2013年度比で約55%削減しています。
- GM2025では、「製品1台当たりの年間消費電力量を2018年度比でさらに5%削減」という目標を掲げています。足元では、製品の大型化や高性能化、多機能化の影響によって、昨年度は約3.9%増加していますが、今後は製品使用時の消費電力を抑制する技術をさらに多くのモデルに適用し、目標達成を目指します。



## 気候変動：ソニーグループ事業所の再生可能エネルギー導入

ソニーグループ事業所電力における再エネ比率



FY2025目標

ソニーグループ事業所における電力使用のうち、再生可能エネルギー由来の電力を35%以上にする

取り組み

ソニーグループ事業所への太陽光発電設備の導入  
電力会社からの再エネ電力の購入  
再エネ証書の利用

- スコープ2の鍵となるのが、ソニーグループの事業所における再生可能エネルギーの導入です。「2025年度までに再エネ電力を35%以上にする」という目標を掲げ、太陽光発電設備の導入や電力会社からの再エネ電力の購入、再エネ証書の利用などに取り組んでいます。
- 昨年度のソニーグループの再エネ電力率は2021年度の14.6%から29.7%に倍増しました。2030年の再エネ電力100%という目標達成に向けて順調に推移しています。

# 気候変動：ソニーグループ事業所の再生可能エネルギー導入

## 太陽光発電パネル設置の拡大



## バーチャルPPA（電力購入契約）による再エネ調達の加速

- 発電設備の再エネ電力を「電力」と「環境価値」に分離
- 「電力」は市場へ売電し、「環境価値」のみを相対取引

- 特に電力使用量の多いイメージング & センシング・ソリューション事業では、タイの事業所において太陽光パネル設置の拡大を計画しています。さらに、日本国内では、昨年度に続き、新たなバーチャルPPAの締結も8月に行いました。

## 気候変動：サプライチェーンでの取り組み

A photograph of three people in a warehouse setting. A man in a blue cap and orange safety vest is pointing at a laptop held by a woman in a blue shirt. Another woman in a grey vest is looking at a clipboard. The background shows blue metal shelving units and cardboard boxes.

2030年までに主要なサプライヤーの  
スコープ2 ネットゼロを目指す

- サプライチェーンにおけるGHG排出量はスコープ3に該当しますが、多くのグローバル企業にとって、この把握と削減は大きな課題となっています。ソニーとしても、2040年のネットゼロ目標の実現のためにはサプライヤーの排出量削減は不可欠と考えており、長期視点で取り組んでいます。まずは主要なサプライヤーのスコープ2、具体的にはサプライヤーの事業所における購入電力の使用に伴うGHG排出量を2030年までにネットゼロにすることを目指します。

# 気候変動：サプライチェーンでの取り組み

## サプライヤー支援策

- GHG排出量の把握、排出削減に関する長期目標及び中期目標の設定と進捗管理支援
- パートナーエコチャレンジプログラムのさらなる拡充
- 再生可能エネルギー電力の活用提案、調達支援
- 気候変動等に関する講座の提供

- 目標達成に向け、サプライヤーに対しGHG排出量の把握と排出削減に関する長期目標および中期目標の設定と進捗管理を求め、そのための支援を始めています。
- 昨年度から実施している「パートナーエコチャレンジプログラム」では、ソニーの環境活動や工場のエネルギー管理に精通する担当者がサプライヤーを訪問し、ソニーの省エネ活動のノウハウを提供しています。今後は、中国を含め、さらなる拡充を予定しています。
- さらに、再エネの活用提案やScience Based Targets相当の目標設定および認定取得に向けた支援などを行っており、再エネの調達支援も進める予定です。
- 気候変動に関する教育講座の提供などの支援も予定しています。

## 資源循環：新たに設計する小型製品のプラスチック包装材全廃



ヘッドホンWH-1000XM5



スマートフォンXperia 1 IV、Xperia 5 IV

プラスチック包装材を全廃する範囲：個装カートンおよび個装カートン上および中の包装材。コーティングや接着で用いる材料、不正開封防止ホログラムセキュリティシールは除く。

- サークュラーエコノミーの重要性がうたわれる中、ソニーは、資源循環の取り組みも推進しています。その一つが、使い捨てプラスチック包装材の削減です。
- こちらに示した商品の個装カートンは、ソニーが開発した再生素材「オリジナルブレンドマテリアル」で作られています。
- ET&S、G&NS分野においては、昨年度、36の新機種でプラスチック包装材の廃止を実現しました。この取り組みをさらに進め、ET&S分野では今年度中に、新規設計する小型製品についてプラスチック包装材の全廃を達成できる見込みとなっています。

# 投資を通じた環境への貢献

新しい環境技術を育成するため、2020年にコーポレートベンチャーキャピタル  
Sony Innovation Fund: Environmentを創設

**Syneco**

拡張生態系コンサル

**waqua**

小型分散型海水淡水化装置  
モニタリングアプリ  
循環式手洗い装置の開発

**CRUZ**FOAM™

甲殻類廃棄物等を使った  
バイオマス梱包材開発

**AmicaTerra**

植物由来の新素材  
modo-cell®の開発

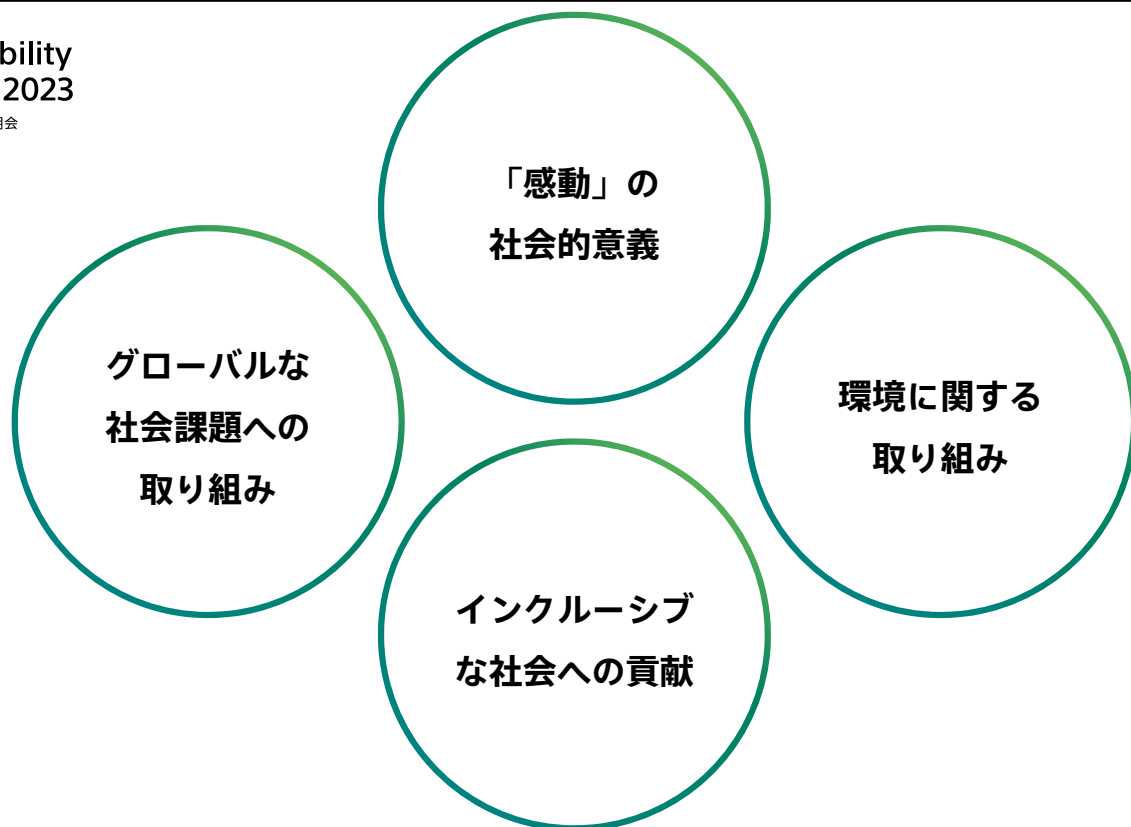
**Helical Fusion**

ヘリカル型核融合  
発電技術の開発

**アスエネ**

GHG計測SaaS  
ESG評価SaaS

- 最後に、「貢献」の事例として、ソニー自身の技術開発に加え、新しい環境技術に取り組むベンチャーを支援するために、2020年に創設したコーポレートベンチャーキャピタル「Sony Innovation Fund: Environment」の進捗についてご紹介します。
- 本ファンドは10億円という規模でスタートし、現在までにご覧の企業に約3億円の出資を実行しました。生物多様性から、水資源、バイオマスプラスチック、さらに気候変動やエネルギーに関するものなど、いずれもソニーがRoad to Zeroで取り組む4つの環境の視点と合致する技術を開発しているスタートアップ企業です。
- 例えば、投資先の一つであるCruz Foamでは、エビ等の甲殻類の廃棄物からキチンという高分子を抽出し、発泡スチロールの代わりとなるバイオマス梱包材を開発しており、この梱包材をソニー製品で使用できないか、米国で検証を始めています。
- 今後も、長期視点で、地球環境への貢献と投資リターンの両立を目指し、スタートアップの発掘、投資・支援を進めていきます。



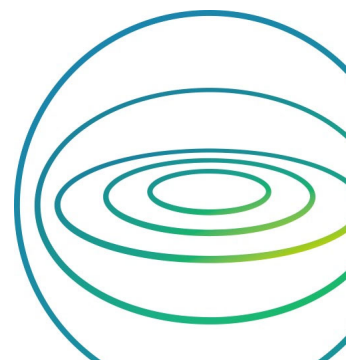
- 本日は、「感動」の社会的意義、グローバルな社会課題への取り組み、アクセシビリティを含むインクルーシブな社会への貢献、環境に関する取り組みについてお話ししました。
- これらの領域では、各事業においても自律的に新しい取り組みが行われています。私たちが、この数年注力してきたことの 하나가、サステナビリティを経営戦略に統合することであり、特に各事業の活動にサステナビリティを浸透させることです。事業ごとに、サステナビリティに関する課題と機会の分析を行い、それぞれの事業特性に応じた取り組みを行っていることが、今日ご紹介した事例やビデオでもお示しできたかと思えます。

## ■ Corporate Report 2023 統合報告書

<https://www.sony.com/ja/SonyInfo/IR/library/corporatereport/>

## ■ サステナビリティレポート 2023

[https://www.sony.com/ja/SonyInfo/csr\\_report/](https://www.sony.com/ja/SonyInfo/csr_report/)



- 時間の関係でカバーできなかった項目も多くありますが、詳しくは、「Corporate Report」、「サステナビリティレポート」をご覧ください。
- ソニーは今後も情報開示と多様なステークホルダーの皆さまとの対話を重視し、サステナビリティの取り組みを強化してまいります。
- ご清聴、ありがとうございました。