Version détaillée (site Internet) :
www.nintendo.co.jp/csr/en/

Cette traduction est basée sur la version anglaise
du rapport de RSE 2021.

RAPPORT RSE 2021

Contribuer à la réalisation d'une société durable et donner le sourire grâce aux produits, services et activités commerciales de Nintendo

Pour la santé et la sécurité de toutes les personnes impliquées

Nous avons toujours accordé la priorité à la santé et à la sécurité de nos consommateurs, partenaires commerciaux et employés.

Pour répondre à la propagation du COVID-19, nous avons créé le Disaster Response Committee (Comité d'intervention en cas de catastrophe), sous la direction du Président. Nous avons mis en place diverses initiatives, telles que la distribution de masques à tous les employés et la mise en place de politiques de travail à domicile (télétravail). De plus, compte tenu du risque d'infection, nous avons de manière générale déplacé les événements destinés aux consommateurs vers un format en ligne, donnant la priorité à la santé et à la sécurité des consommateurs. Pendant la période de confinement à domicile, nous pensons que les jeux Nintendo Switch Ring Fit Adventure, ainsi que Jump Rope Challenge, un jeu que les développeurs Nintendo ont créé en travaillant à domicile, ont offert aux consommateurs l'opportunité de faire de l'exercice et de rester actifs. Et en terme d'initiatives au niveau de la chaîne d'approvisionnement, nous avons ajusté nos processus pour effectuer des audits à distance de la chaîne d'approvisionnement. Nous continuons de transformer notre organisation en faisant preuve de flexibilité face aux divers changements de l'environnement commercial liés à la propagation du COVID-19.

Donner le sourire à tous ceux qui entrent en contact avec Nintendo

Notre objectif de « Donner le sourire à tous ceux qui entrent en contact avec Nintendo » repose sur trois priorités : « Donner le sourire à nos consommateurs », « Donner le sourire à notre chaîne d'approvisionnement » et « Donner le sourire à nos employés ». Pour soutenir ces priorités, nous nous engageons dans des activités variées, notamment des initiatives spécifiques à nos filiales à l'étranger ainsi que des actions coordonnées à l'échelle mondiale.

Par exemple, nous concentrons nos efforts sur la promotion de notre application gratuite de contrôle parental Nintendo Switch, qui permet aux enfants de profiter des jeux en toute sérénité. En ce qui concerne notre chaîne d'approvisionnement, il est très important de respecter les droits de l'homme et les règles de sécurité au travail, aussi nous partageons les activités RSE de chaque pays à l'échelle mondiale, et continuons à renforcer nos efforts dans ce domaine. Pour nos employés, nous continuons à améliorer notre environnement de travail et ses systèmes, notamment en respectant la diversité et en veillant à ce que chaque employé puisse réaliser son plein potentiel, quels que soient son sexe, son âge, sa nationalité, ses handicaps, son orientation sexuelle ou son identité de genre.

Nintendo s'est toujours efforcé de réduire son impact sur l'environnement, et cela commence par le développement et le design de nos produits. Dans le cadre de nos travaux en cours dans ce domaine, nous collectons et publions des données relatives à notre impact sur l'environnement et à nos activités. Ces dernières années, l'attention portée aux problèmes environnementaux tels que le changement climatique et la pollution plastique des océans s'est encore accrue, et la recherche de solutions s'accélère dans le monde entier, comme le montrent les accords internationaux tel que l'Accord de Paris. Nous nous efforcerons de relever ces défis environnementaux tout en regardant vers l'avenir.

Bâtir une relation de confiance à long terme avec les consommateurs

Nous nous efforçons depuis de nombreuses années de construire et de maintenir des relations solides avec nos consommateurs. La confiance que nos consommateurs nous accordent en tant qu'entreprise est notre atout le plus important. En tant qu'entreprise qui donne le sourire aux gens au moyen du divertissement, Nintendo continuera d'offrir des produits et services originaux à tous, et dans le monde entier. Nous espérons que les expériences de divertissement uniques de Nintendo contribueront à encourager la communication entre les générations et au-delà des frontières, en resserrant les liens entre les communautés et entre les personnes.

Nintendo Co., Ltd.
Representative Director et Président

Présentation des activités du groupe Nintendo

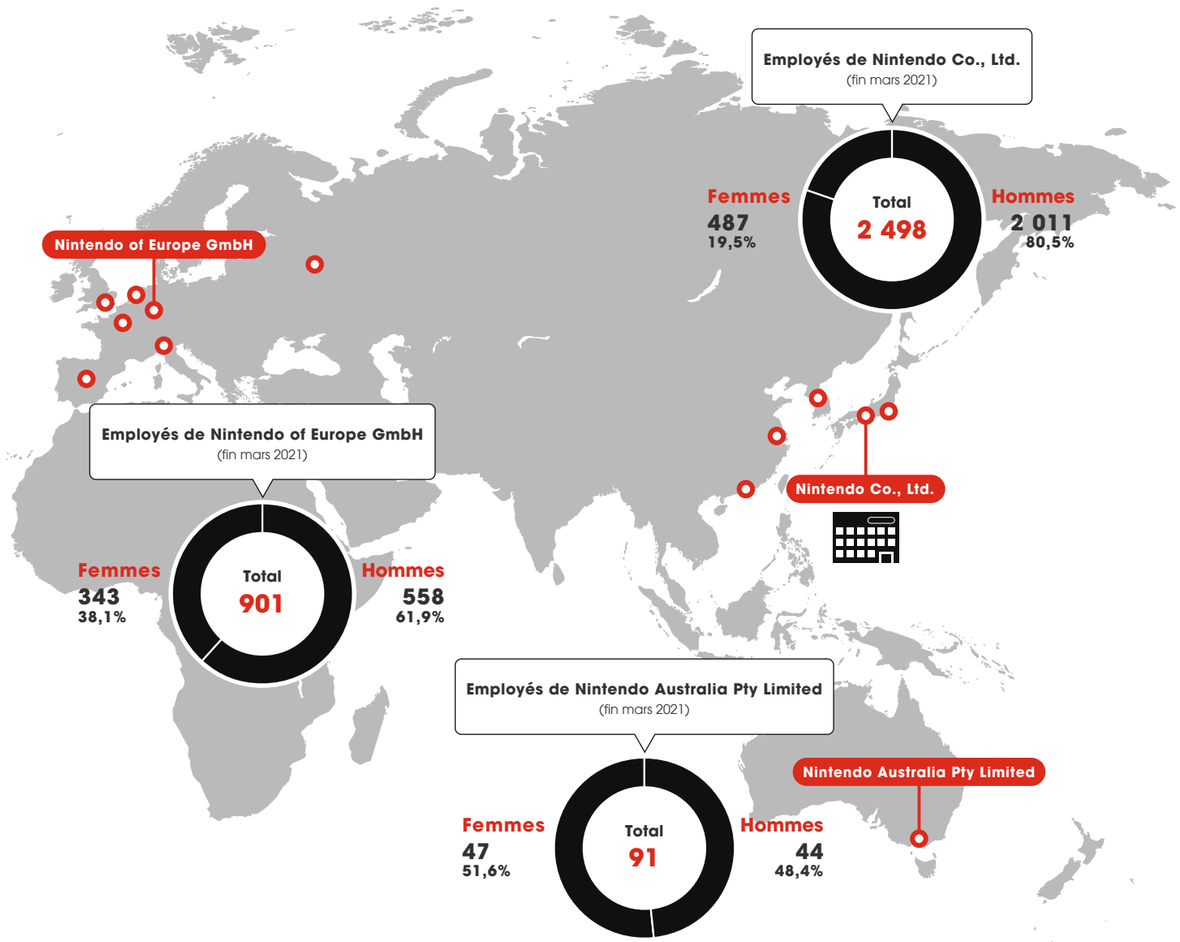
Nintendo donne le sourire à tous ceux qui entrent à son contact, au quotidien, sur les différents sites du groupe et dans le monde entier.

Filiales (total) **27**

Employés (total) **6 574**

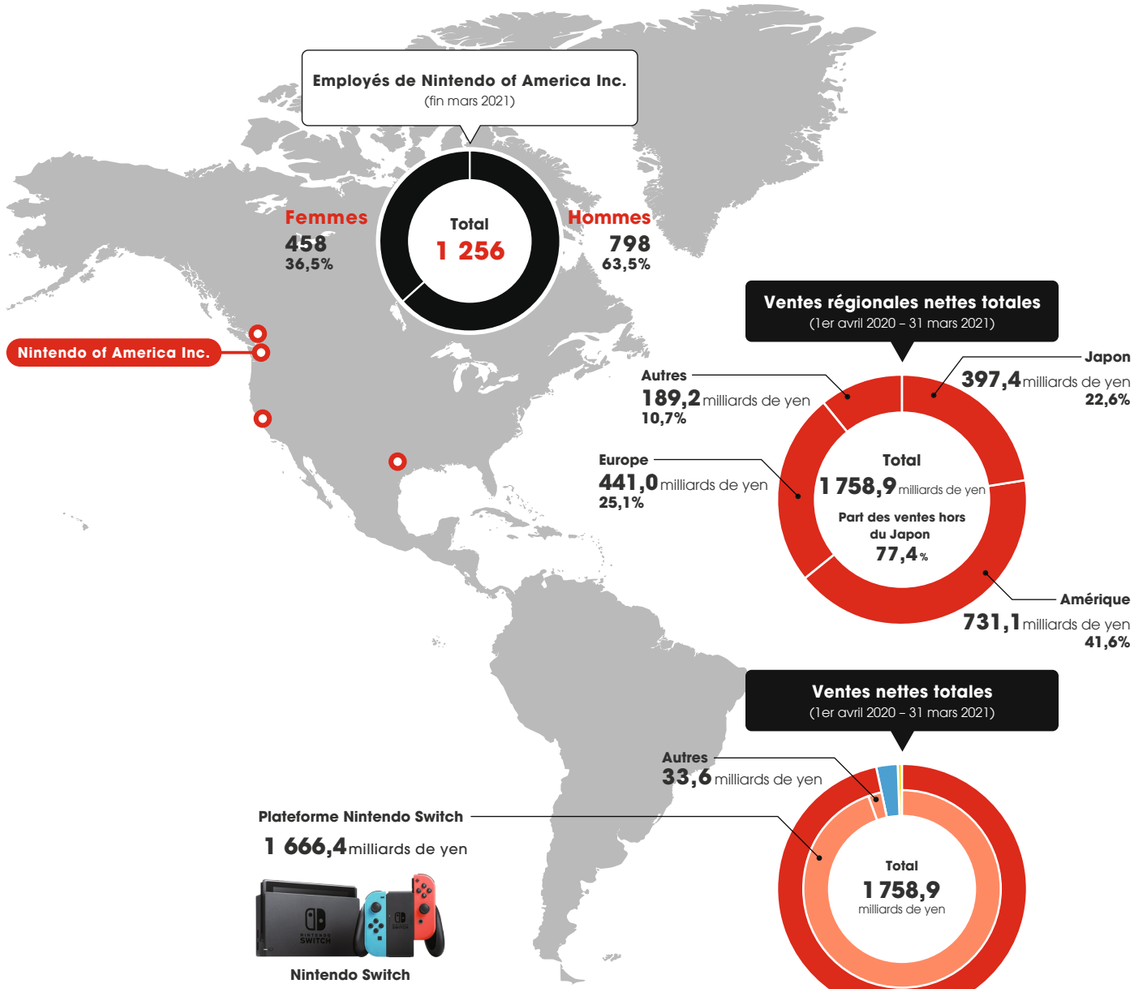
*fin mars 2021

Principales branches du groupe Nintendo



Présentation de Nintendo Co., Ltd.

Adresse	11-1 Hokotate-cho, Kamitoba, Minami-ku, Kyoto, Japon
Création	Septembre 1889
Constitution	Novembre 1947
Capital	10 065 millions de yen



Nintendo Switch

Exemplaires vendus (exercice 2020)

Consoles **28,83** millions d'exemplaires

Logiciels **230,88** millions d'exemplaires

Exemplaires vendus (total)

Consoles **84,59** millions d'exemplaires

Logiciels **587,12** millions d'exemplaires

Gestion de la RSE

Pour « donner le sourire à tous ceux qui entrent en contact avec Nintendo », Nintendo a mis en place un système de promotion des activités de RSE ainsi que des domaines prioritaires de RSE à travers lesquels nous faisons progresser nos initiatives de RSE.

Plan de promotion RSE à moyen terme et plan pour le futur

Au cours de l'exercice 2015, nous avons mis en place le plan de promotion RSE à moyen terme et, en même temps, identifié les domaines prioritaires pour nos activités RSE. Pour l'exercice 2018, nous avons revu nos activités des trois années précédentes, ce qui nous a conduit à améliorer nos domaines prioritaires et à faire progresser nos initiatives RSE en tenant compte des conditions sociales qui nous entourent.

À partir de l'exercice 2021, pour faire la différence en répondant aux attentes sociétales et donner encore plus le sourire à tous ceux qui entrent en contact avec Nintendo, nous continuerons à faire progresser les activités de RSE dans nos trois axes prioritaires : « donner le sourire à nos consommateurs », « donner le sourire à notre chaîne d'approvisionnement » et « donner le sourire à nos employés ».

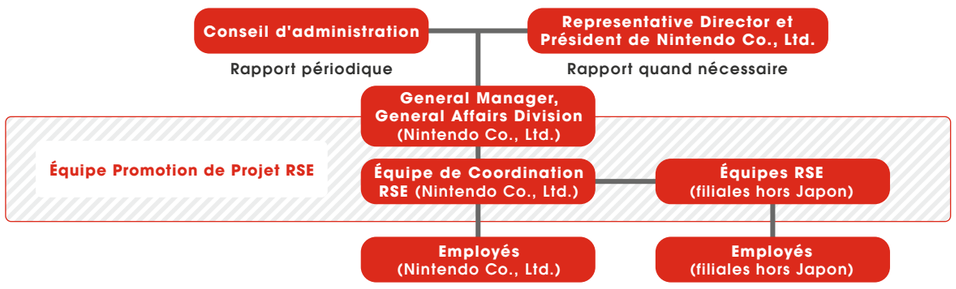
De plus, pour soutenir notre travail en matière environnementale et à mesure que l'intérêt sociétal s'accroît, nous allons continuer à déployer nos efforts sur les questions environnementales à l'échelle mondiale.

Plan à moyen terme pour la promotion de la RSE (AF)

Phase 1	2015 - 2017	● Sélection des domaines prioritaires ● Sensibiliser les employés de toute l'entreprise à la RSE ● Décider et mettre à exécution des initiatives dans des domaines prioritaires identifiés
Phase 2	2018 - 2020	● Poursuivre les améliorations dans les domaines prioritaires ● Augmenter le niveau d'engagement dans les axes prioritaires de Nintendo
Phase 3	2021 -	● Avec des initiatives qui tirent parti de nos forces, faire la différence en répondant aux attentes de la société et donner le sourire à de plus en plus de personnes

Système de promotion des activités de RSE

Nintendo Co., Ltd. (Japon) considère la promotion de la RSE comme plus que la responsabilité d'un seul département. Nous croyons que tous les départements doivent faire progresser leurs responsabilités et promouvoir ces activités dans les domaines dans lesquels ils sont impliqués. À cette fin, nous avons créé une équipe de Promotion de la RSE en 2007 pour coordonner et soutenir les activités de RSE. Nous avons également mis en place des équipes de promotion de la RSE à l'échelle mondiale et nommé des responsables de la promotion de la RSE dans chacune de nos principales filiales à l'étranger. Les informations sur l'état des activités dans chaque pays sont partagées entre les groupes, et il existe un système de remontée d'information à la direction de Nintendo Co., Ltd. lorsque le besoin s'en fait sentir.



Les trois axes prioritaires du groupe Nintendo

Donner le sourire à nos consommateurs

P9-10

Nous devons constamment générer des surprises et de nouvelles expériences pour les consommateurs afin de les impliquer au mieux.

- Recherche de nouvelles possibilités de divertissement
- Mettre en avant la génération future
- Qualité et sécurité des produits
- Vie privée/données à caractère personnel des consommateurs

Donner le sourire à notre chaîne d'approvisionnement

P11-12

La promotion des activités de RSE aux différents stades de notre chaîne d'approvisionnement nous permet d'améliorer les conditions de travail des personnes employées sur ses sites de production, ce qui conduit à une meilleure qualité des produits et contribue à donner davantage le sourire à nos consommateurs. Nous continuerons à travailler avec nos partenaires de production, en nous concentrant sur la communication et la compréhension mutuelle, pour offrir des sourires tout au long de notre chaîne d'approvisionnement.

- Optimisation de l'environnement de travail
- Approvisionnement responsable en ressources minérales

Donner le sourire à nos employés

P13-14

Nous employons des personnes dotées d'une grande variété de talents uniques, qui travaillent ensemble pour donner le sourire à tous ceux avec qui elles entrent en contact. Il est crucial qu'en tant qu'entité mondiale, nous prenions conscience de manière appropriée des questions de droits de l'homme, et créions un environnement de travail qui responsabilise nos employés, qui sont la source de notre avantage concurrentiel.

- Diversité, égalité des chances et équilibre entre vie professionnelle et vie privée
- Santé et sécurité
- Formation et développement de carrière

Réagir au COVID-19

Nous accordons la plus haute importance à la santé et à la sécurité de tous nos partenaires, à commencer par nos consommateurs, et nous mettons en œuvre diverses mesures en réponse au COVID-19.

Initiatives pour nos consommateurs

Logiciel Jump Rope Challenge pour Nintendo Switch

Pour encourager à faire de l'exercice pendant la période de confinement à domicile, nous avons sorti sur le marché le logiciel Nintendo Switch Jump Rope Challenge, qui permet aux joueurs de sauter à la corde chez eux, à l'aide des manettes Joy-Con. Nous fournissons ce logiciel gratuitement afin d'aider nos nombreux consommateurs à rester actifs. L'idée de développer et de fournir ce logiciel est venue de nos propres développeurs, qui souhaitaient apporter une contribution dans un environnement de travail à domicile. Depuis la sortie de Jump Rope Challenge, les gens du monde entier ont sauté à la corde environ 5,3 milliards de fois (fin juin 2021).

Initiatives pour nos partenaires de production

Au cours de l'exercice 2020, nous avons engagé une discussion avec nos partenaires de production, en tenant compte de l'impact de la pandémie de COVID-19. En plus de confirmer à distance le statut d'approvisionnement responsable en minerais, nous nous sommes préparés à mettre en œuvre des audits tiers à distance, à la place de nos inspections régulières sur place, et nous les avons menés au printemps 2021. Tout en nous concentrant sur la réduction du risque de transmission, nous avons établi des contrôles rigoureux des articles et vérifié leur mise en place, et veillé à favoriser les communications alors que nous travaillions à comprendre les conditions sur place.

Initiatives pour nos employés

Aider les employés à se sentir en sécurité au travail

Pour lutter contre la propagation du COVID-19, Nintendo Co., Ltd. (Japon) a établi le Disaster Response Committee (Comité d'intervention en cas de catastrophe), sous la direction du Président, pour créer des procédures d'action en cas d'infection du personnel interne ou apparenté, et pour formuler des plans qui soutiendraient à la fois nos activités commerciales et la sécurité des employés. Avec la propagation du COVID-19, le télétravail a été mis en place sur tous nos sites, ainsi que des mesures de prévention des infections sur le lieu de travail afin de garantir que nos employés puissent travailler en toute sérénité. Voici quelques initiatives spécifiques qui prennent également en compte la situation en dehors du Japon.

Initiatives pour les employés de chaque région

Nintendo Co., Ltd. (Japon)

- Modification des heures de travail habituelles pour les employés qui viennent au bureau, pour permettre des temps de trajet plus flexibles
- Distribution de masques aux employés et installation de cloisons dans les bureaux et les cafétérias pour éviter la transmission par gouttelettes
- Allocation à tous les employés d'une aide pour l'achat de l'équipement nécessaire au travail à domicile, etc.
- Congé spécial accordé aux employés lorsque les écoles de leurs enfants étaient fermées

Nintendo of America

- Collaboration avec les compagnies d'assurance médicale et centre médical sur place pour fournir des consultations médicales virtuelles
- Annonces aux employés sur les séances d'aide à distance que nous proposons, ainsi que sur des ressources en ligne pour la santé comportementale
- Communication autour des programmes de soutien aux employés, tels que des services de garde d'enfants et des programmes d'exercice individuels en ligne
- Mise en place de nouveaux protocoles de sécurité étendus pour garantir que les employés sur site puissent travailler dans les bureaux en toute sécurité
- Horaires de travail flexibles et vacances supplémentaires pour soutenir les employés qui s'occupent de leurs enfants ou d'autres membres de la famille
- Soutien aux coûts relatifs au travail à distance et à domicile
- Pour les employés vivant dans des régions où il n'était pas possible de travailler en raison du confinement, nous avons continué à verser les salaires et à offrir les avantages sociaux comme en temps normal

Nintendo of Europe

- Pendant la période de confinement, nous avons mis en place des pauses café virtuelles pour favoriser la communication entre les employés
- Les managers ont organisé des déjeuners virtuels pendant leurs pauses pour discuter de sujets liés au travail à domicile et à la pandémie
- Organisation d'intégrations virtuelles pour les nouveaux employés
- Fourniture de packs de retour au bureau comprenant des masques
- Mise en place d'une hotline de santé mentale pour discuter avec des experts en santé mentale, accessible à tous les employés

Nintendo Australia

- Mise en place d'un plan de lutte contre le COVID (contrôles de température pour les employés avant leur arrivée au bureau, installation de stations de désinfection, prévention de la transmission dans la cafétéria, etc.)
- Fourniture d'informations et de conseils périodiques sur la fabrication de masques, la santé mentale, l'équilibre travail-vie personnelle, la forme physique et d'autres sujets
- Envoi d'un panier-cadeau à tous les employés pour le « R U OK ? Day » (une journée de sensibilisation à la santé mentale)
- Fourniture de packs de bienvenue, comprenant des articles tels que des masques, pour les employés

Donner le sourire à nos consommateurs

Nous avons pour but de toujours offrir de nouvelles surprises et des expériences uniques au travers du développement de notre offre de divertissement.

Grâce à l'approche hardware-software intégrée de la Nintendo Switch, notre objectif est d'offrir des produits et services originaux dont tout le monde peut profiter. Le temps et l'énergie que nos consommateurs ont consacrés à jouer à des jeux ont donné vie à Mario et aux personnages qu'il représente, ce qui, selon nous, leur a permis de perdurer à travers les générations. Les consommateurs ont cultivé Nintendo en tant que marque, et c'est un atout précieux.

Nous développons nombre de nos produits dans l'espoir que tous les membres de la famille et les amis s'amusent avec. Pour aider les familles à jouer l'esprit tranquille, nous offrons aux parents un moyen de surveiller à quoi et comment jouent leurs enfants grâce au contrôle parental Nintendo Switch. Grâce à des initiatives comme celle-ci, nous nous efforçons de faire sourire nos consommateurs par tous les moyens, notamment du point de vue du service.

Restrictions d'utilisation pour les parents et les tuteurs

Pour la Nintendo Switch, nous avons mis en place des fonctionnalités de restriction d'utilisation (contrôle parental). Ces fonctionnalités incluent des options qui permettent aux parents et aux tuteurs de choisir des restrictions d'utilisation des jeux en fonction des classifications par âge du pays concerné, ainsi que de limiter la communication avec d'autres utilisateurs.

Nintendo Co., Ltd. (Japon)

Promouvoir l'utilisation du contrôle parental de la Nintendo Switch de différentes manières

Nintendo Co., Ltd. (Japon) mène diverses initiatives pour promouvoir l'utilisation du contrôle parental Nintendo Switch. Par exemple, lors d'un forum de la jeunesse à Kyoto visant à améliorer la connaissance d'Internet et à réduire les problèmes liés à son utilisation, nous avons encouragé l'utilisation des fonctions de contrôle parental de nos produits pour protéger les enfants. Tout au long du forum, nous nous sommes joints, avec les participants, dont des élèves du premier et du deuxième cycle du secondaire de la préfecture de Kyoto et des membres de la police de la préfecture de Kyoto, à des tables rondes sur la façon dont les jeunes peuvent utiliser Internet en toute sécurité. Le contrôle parental de la Nintendo Switch a également été présenté dans une brochure intitulée « Quatre choses importantes à savoir pour les parents », mise en place par un cabinet du gouvernement japonais dans le but de protéger les jeunes. De plus, le contrôle parental Nintendo Switch est régulièrement mis en avant sur le compte Twitter officiel de Nintendo afin de fournir des informations à ce sujet à la clientèle. Nous avons également publié une série de bandes dessinées sur la sécurité de la Nintendo Switch sur notre site d'assistance officiel japonais pour faciliter la compréhension de ces fonctionnalités et de leur utilisation.

NINTENDO
みまもりSWITCH™

Nintendo of Europe GmbH (U.K.)

Collaboration avec la fondation Starlight

Nous continuons à travailler avec la Starlight Children's Foundation, une organisation qui mène des activités pour soutenir les enfants gravement malades.

En 2020, nous avons proposé le « Starlight Gaming Bundle », des lots qui comprennent une console Nintendo Switch et une console Nintendo 3DS, ainsi que deux jeux. Des produits d'occasion* sont utilisés pour ce Starlight Gaming Bundle. À ce jour, nous avons envoyé plus de 300 lots aux hôpitaux pour égayer la vie quotidienne des enfants et rendre leur séjour à l'hôpital plus agréable. Dans un sondage auprès des professionnels de la santé des hôpitaux où les lots ont été distribués, plus de 80 % des personnes interrogées ont déclaré que les lots de jeux Starlight avaient réussi à réduire l'anxiété des enfants. Jusqu'à présent, environ 25 000 enfants ont joué avec un jeu du programme Starlight Gaming Bundle.

* Les produits d'occasion sont des produits de seconde main qui ont été révisés, reconditionnés et sont réutilisés afin de promouvoir une utilisation circulaire des ressources.

Donner le sourire à notre chaîne d'approvisionnement

Conducted in May 2019

Nous pensons que la promotion des activités de RSE tout au long de notre chaîne d'approvisionnement contribue à sensibiliser nos fournisseurs et nos sites de production à la RSE, conduisant à des améliorations des conditions de travail, et à donner le sourire aux personnes intervenant au sein de notre chaîne d'approvisionnement. En plus de motiver et d'augmenter la productivité des travailleurs, nous pensons que ces initiatives permettent également de produire de manière stable des produits attrayants de haute qualité, nous permettant ainsi de donner le sourire à nos consommateurs et toutes les personnes avec lesquelles Nintendo entre en contact. Nous continuerons à nous concentrer sur la communication et la compréhension mutuelle, en travaillant en étroite collaboration avec nos partenaires de production pour promouvoir activement les activités de RSE.

Principe d'approvisionnement RSE

Pour nous assurer que nous remplissions notre responsabilité sociétale tout au long de notre chaîne d'approvisionnement, nous avons établi les principes Nintendo d'approvisionnement RSE en 2011. Nous distribuons ces principes à tous nos partenaires de production et exigeons qu'ils s'y conforment.

Ces principes intègrent les conseils d'experts externes, ainsi que les normes RBA*, et nous travaillons pour nous assurer que tous les points énumérés sont respectés. En plus des versions japonaise et anglaise, nous avons également créé une version chinoise afin qu'un plus grand nombre de personnes puissent accéder à ces principes dans leur langue maternelle.

* RBA (Responsible Business Alliance)
Organisation qui promeut la création d'un environnement de travail sûr, le traitement des travailleurs avec respect et dignité, et l'amélioration de la durabilité dans l'industrie électronique.

Confirmation par enquêtes écrites

Pour évaluer l'état de la promotion de la RSE de nos partenaires de production, nous demandons à tous les fournisseurs de premier rang de soumettre un rapport écrit une fois par an, ainsi qu'un rapport sur leurs conditions de travail.

Ce rapport comprend les descriptions des conditions chez chaque fournisseur de premier niveau afin que nous puissions évaluer l'état de la promotion de la RSE à chaque niveau. Lorsque nous avons des inquiétudes au sujet d'une réponse, nous prenons d'autres mesures, notamment des enquêtes écrites supplémentaires et une vérification par des audits tiers.

Au cours de l'exercice 2020, nous avons également révisé notre enquête pour obtenir des informations plus complètes sur les travailleurs de nos partenaires de production.

Comprendre les conditions grâce à des activités telles que les visites de sites

Depuis 2008, les représentants de notre division d'achat visitent régulièrement les usines de nos partenaires de production, sélectionnés en tenant compte de leurs réponses aux enquêtes écrites, des besoins commerciaux et de tout changement de conditions. En plus des inspections sur place, nous réalisons des audits tiers, en nous concentrant sur l'amélioration de la transparence des critères de RSE. Compte tenu de l'impact du COVID-19 au cours de l'exercice 2020, nous nous sommes préparés à effectuer des audits à distance au lieu de visites sur place. Au printemps 2021, nous avons pu réaliser ces audits afin de vérifier les conditions des sites.

Suivi des améliorations

Pour vérifier ce que nos partenaires de production répondent aux problèmes identifiés dans les enquêtes écrites et les visites sur site, nous avons établi des normes de suivi conformément à nos directives de conformité RSE Nintendo.

Nous pensons qu'il est important que nos fournisseurs comprennent l'approche et les besoins de Nintendo en matière de RSE ainsi que les mises à jour faites dans le cadre de ces activités de suivi. De plus, nous pensons que les initiatives et les améliorations pratiquées par les fournisseurs en matière de RSE sont essentielles pour donner le sourire aux personnes intervenant dans notre chaîne d'approvisionnement.

Coordination au sein du groupe de travail conformité RSE

Nintendo a créé le groupe de travail conformité RSE pour partager à l'échelle mondiale les informations relatives aux activités de conformité RSE de chaque pays dans la chaîne d'approvisionnement. Ce groupe de travail rassemble des représentants du groupe Nintendo du monde entier, permettant à chacun de partager l'état de leurs activités de conformité RSE, ainsi que de discuter des initiatives pour le groupe dans son ensemble.

Donner le sourire à nos employés

Le groupe Nintendo emploie des personnes dotées d'une grande variété de talents uniques, qui travaillent ensemble pour donner le sourire à tous ceux avec qui elles entrent en contact avec Nintendo. En tant qu'entité mondiale, tout en établissant une prise de conscience appropriée des questions de droits de l'homme, nous mettons en place des systèmes et des initiatives adaptés à chaque pays et région pour créer un environnement de travail qui soutient et responsabilise nos employés, qui sont la source de l'avantage concurrentiel de Nintendo.

Soutenir la santé et créer un environnement de travail confortable

Nintendo of America Inc.

Assurer le bien-être des employés

Chez Nintendo of America, nous avons pu déplacer la plupart de nos services de santé et de bien-être vers des offres virtuelles dès le début de la pandémie. Nous communiquons régulièrement ces possibilités en constante évolution aux employés par le biais d'articles sur notre site intranet, d'e-mails et de lettres envoyées à domicile.

Tous les employés ont accès à des séances de conseil virtuelles gratuites grâce à notre programme d'aide aux employés (PAE). De plus, les personnes couvertes par un plan médical parrainé par l'entreprise disposent de ressources de soins virtuels et de soins de santé mentale par le biais du CareATC Health and Wellness Center, ce qui comprend des soins primaires, des médicaments sur ordonnance, des thérapies physiques, des conseils, des consultations psychologiques et du coaching. La plupart des services sont gratuits ou couverts par une quote-part minimale. Pour garder les employés physiquement actifs et engagés alors que le travail à domicile est devenu plus répandu, notre personnel du centre de remise en forme sur site EXOS a proposé une variété d'activités virtuelles, y compris des cours d'exercices physiques en groupe en direct, tels que yoga et méditation, ainsi que des vidéos enregistrées pour un accès à la demande. Des webinaires éducatifs mensuels et des défis d'activités sont également disponibles, tous axés sur les quatre piliers de la méthodologie EXOS : état d'esprit, nutrition, mouvement et récupération.

La collaboration entre CareATC, EXOS et nos groupes de ressources pour les employés* a donné lieu à des groupes de soutien internes aux parents et à des séances hebdomadaires de cuisine saine dirigées par une diététiste professionnelle.

* Employee Resource Groups (ERG)
Nos groupes de ressources pour les employés sont des initiatives visant à encourager la compréhension mutuelle et à accroître la motivation de nos employés, au sein desquels ils se réunissent et créent des groupes basés sur leurs antécédents, leurs expériences et leurs intérêts communs.

Nintendo of Europe GmbH (Allemagne)

Lancement d'une nouvelle initiative dirigée par des employés pour améliorer l'expérience de travail

Nintendo FIT est une initiative de Nintendo of Europe (Allemagne), par et pour les employés, qui vise à promouvoir la santé et la performance, à réduire le stress et à augmenter la satisfaction des employés.

Nous avons lancé cette initiative en janvier 2021 avec des employés de divers départements qui se sont portés volontaires. Notre travail est guidé par les principes d'interconnexion avec nos systèmes et philosophie existants, la participation et l'égalité des chances. Sur la base de ces idéaux, nous avons développé des stratégies et des activités pour augmenter la motivation au travail, prévenir les maladies liées au travail, réduire l'absentéisme, augmenter l'identification avec l'entreprise et améliorer l'ambiance au travail. Après une évaluation minutieuse des besoins, nous avons identifié des sujets et développé des solutions qui prennent en considération tous les groupes d'intérêt, les sexes, les âges et les besoins particuliers. En intégrant Nintendo FIT dans notre gestion organisationnelle existante chez Nintendo of Europe (Allemagne), nous continuerons à soutenir nos employés.

Les activités initiales comprendront la promotion de la sensibilisation au COVID-19 via notre intranet et nos newsletters, ainsi que la formation des employés à la façon d'éviter et de réduire le stress grâce à l'exercice physique, des exercices mentaux comme la méditation et une alimentation équilibrée. Nous envisageons également des présentations sur divers sujets de santé et des cours de soutien en ligne par l'intermédiaire d'un coach de fitness externe.

Nintendo of Europe GmbH (Allemagne)

De nouveaux bureaux axés sur le bien-être des employés, la fonctionnalité et l'environnement

Nintendo of Europe (Allemagne) a récemment déménagé son siège européen au sein de la ville de Francfort-sur-le-Main, en Allemagne. Les objectifs principaux de ce déménagement étaient la participation des employés, les fonctionnalités de pointe et la protection de l'environnement. Pour ce faire, des comités interdisciplinaires ont été créés. Par exemple, le comité de l'intérieur a décidé de tous les matériaux et mobiliers utilisés, tandis que le comité des médias a mis au point le concept des salles de réunion d'un point de vue multimédia pour permettre une utilisation efficace des systèmes de vidéoconférence et d'autres équipements. En plus de créer une adresse e-mail dédiée pour donner aux employés la possibilité de contribuer activement en donnant des commentaires, en faisant des suggestions et en posant des questions, tout le monde a été régulièrement informé du déménagement via un canal intranet spécial.

Le nouveau bureau a été conçu pour répondre à la certification « DGNB* Gold » et utilise de nombreux matériaux respectueux de l'environnement tels que des revêtements de sol fabriqués à partir de filets de pêche recyclés.

Le nouveau siège social de Nintendo of Europe inclut :

- Un terrain de football, une table de tennis de table et un terrain multisports pour le volley-ball, le basket-ball et d'autres sports
- Des chambres parents-enfants équipées de jouets, de livres et de chaises où les mères peuvent se reposer ou allaiter, permettant aux employés de travailler tout en s'occupant de leurs enfants
- Un espace jardin et terrasse avec Wi-Fi
- Une salle de fitness
- Des toilettes accessibles unisexes (à chaque étage)
- Un système de climatisation et de chauffage à la pointe de la technologie et écoénergétique
- Des panneaux de protection solaire améliorés à l'extérieur du bâtiment et des fenêtres pouvant être ouvertes
- Du nouveau mobilier ergonomique, y compris des bureaux à hauteur réglable

* DGNB
Le Deutsche Gesellschaft für Nachhaltiges Bauen (Conseil allemand du bâtiment durable) est un système d'évaluation des bâtiments. En plus d'évaluer la réduction de l'impact environnemental, il prend en compte les aspects économiques tels que la rentabilité et la conservation de la valeur, les facteurs socioculturels et fonctionnels, y compris le confort et la conception générale, et divers autres critères de durabilité.

Nintendo Australia Pty Limited

Améliorer l'environnement de travail grâce à la rénovation des bureaux

D'avril 2020 à septembre 2020, Nintendo Australia a entrepris des rénovations de l'intérieur des bureaux de son siège social, situé à Melbourne, en Australie. Certaines considérations majeures pour la rénovation étaient la santé et le bien-être des employés, l'accessibilité et les facteurs environnementaux.

La refonte de l'espace bureau nous a permis de reconfigurer l'espace de travail pour qu'il soit plus confortable pour les employés. Il y a maintenant plus d'espace ouvert, avec du mobilier neuf et des sièges plus confortables pour le personnel. Nous avons également ajouté de nombreuses plantes d'intérieur dans la zone des bureaux, ce qui, selon nous, contribuera à améliorer l'ambiance de la pièce et le bien-être des employés.

L'amélioration de l'accessibilité à l'intérieur du bâtiment était une considération clé de la rénovation. Le bâtiment est désormais équipé d'un ascenseur, ainsi que d'équipements adaptés aux personnes à mobilité réduite, dans le but d'offrir un meilleur accès au personnel et aux visiteurs dans tout le bâtiment. Pour réduire notre empreinte

environnementale à l'intérieur du bâtiment, nous avons installé de nouveaux films solaires sur les fenêtres extérieures, ce qui améliore l'efficacité du chauffage et de la climatisation, et des systèmes d'éclairage qui s'éteignent lorsque les zones ne sont pas occupées, ce qui a amélioré les performances environnementales du bureau.

Alors que notre personnel retourne au bureau après avoir passé la plus grande partie de 2020 en confinement en raison du COVID-19, nous sommes impatients de renouer avec tout le monde dans un environnement nouvellement conçu.

Créer un environnement de travail diversifié

Nintendo Co., Ltd. (Japon)

Introduction d'un système de partenariat

Chez Nintendo Co., Ltd. (Japon), nous voulons créer un environnement de travail qui soutient et responsabilise chacun de nos employés.

Nous avons lancé le « système de partenariat » en mars 2021 en tant qu'initiative basée sur cette philosophie. Ce système garantit que les employés en partenariat avec un partenaire de même sexe bénéficient des mêmes avantages que les employés mariés à une personne de sexe opposé. Nous avons également établi qu'un mariage de droit commun sera considéré de la même manière qu'un mariage légal.

Dans notre Code de conduite pour les employés au Japon, nous avions déjà établi que « nous ne faisons aucune distinction fondée sur la race, l'origine ethnique, la nationalité, l'idéologie, la religion, les croyances, l'origine, le statut social, la classe sociale, la profession, le sexe, l'âge, le handicap, la sexualité, l'orientation ou l'identité de genre », interdisant toute forme de discrimination. De plus, avec l'introduction du « système de partenariat », nous avons profité de l'occasion pour réviser notre règlement intérieur concernant le harcèlement afin d'interdire clairement les commentaires discriminatoires fondés sur l'orientation sexuelle ou l'identité de genre, ainsi que la divulgation de l'orientation sexuelle d'une personne contre son gré.

Parallèlement à la mise en place du « système de partenariat » au Japon, nous avons informé nos collaborateurs de la problématique de la mixité avec un message du Président sur l'intranet de l'entreprise afin de les sensibiliser. Dans ce message, le Président a appelé à une compréhension renouvelée que même les discours et les actions qui ne sont pas destinés à nuire peuvent causer une douleur émotionnelle importante, demandant compréhension et soutien pour créer un environnement dans lequel chacun peut travailler confortablement.

En améliorant les systèmes de notre entreprise et en organisant des formations, nous poursuivrons notre travail pour créer un environnement où chacun de nos nombreux employés peut pleinement développer ses talents.

Nintendo of America Inc.

Soutenir le développement des employés et la diversité, l'équité et l'inclusion

Tout au long de la pandémie, Nintendo of America a fourni diverses opportunités d'apprentissage et d'interactions virtuels pour les employés. Nous avons offert aux employés une plateforme de formation en ligne en libre-service proposant des cours vidéo facultatifs dispensés par des experts dans des domaines liés aux logiciels, à la création et au commerce.

Nous continuons également à proposer des ressources sur la diversité, l'équité et l'inclusion (DE&I), y compris un cours virtuel permanent, « Enrayer les préjugés au quotidien », qui aide les employés à comprendre comment identifier les préjugés inconscients et les traiter dans la vie de tous les jours.

En 2020, nous avons organisé divers forums spéciaux dans lesquels les participants ont pu partager et écouter un large éventail d'histoires personnelles et professionnelles. Les employés ont été exposés à un certain nombre de perspectives et de conversations qui ont contribué à approfondir la sensibilisation et l'appréciation de nos différentes expériences de vie.

Les employés ont également été invités à participer à un programme d'apprentissage pour mieux comprendre comment s'engager dans des pratiques actives conçues pour éliminer le racisme sous toutes ses formes. Des centaines d'employés de Nintendo of America y ont participé et se sont engagés à agir au quotidien.

Nintendo of America Inc.

Initiatives pour la diversité par le biais de groupes de ressources d'employés

Chez Nintendo of America, nous avons créé des groupes de ressources pour les employés (Employee Resource Groups, ERG), des initiatives visant à encourager la compréhension mutuelle et à accroître la motivation de nos employés, au sein desquels ils se réunissent en fonction de leurs antécédents, expériences et intérêts communs. Ces groupes soutiennent des activités qui favorisent la diversité, l'équité et l'inclusivité.

L'un de ces groupes, Black @ Nintendo Dialogue (B@ND), s'efforce de défendre l'inclusivité par le biais de la sensibilisation de la communauté, de l'engagement des employés et de l'acquisition de talents. B@ND recherche et crée des opportunités de bénévolat pour Nintendo of America et ses employés afin de s'engager avec la communauté noire et de sensibiliser aux activités DE&I de l'entreprise. B@ND offre également des opportunités et des plateformes aux employés pour avoir des conversations ouvertes sur les événements et sujets sur le thème DE&I.

Pour soutenir l'acquisition de talents diversifiés, B@ND assiste à des événements de recrutement, tels que la conférence et l'exposition annuelles de la National Black MBA Association (NBMBAA) et la conférence Game Developers of Color, afin d'augmenter le bassin de candidats diversifiés.

Un autre de nos ERG, Nintendo Women and Allies, soutient les employées en offrant des opportunités d'autonomisation qui aident à promouvoir les carrières des femmes. Ceux-ci comprennent des présentations de femmes occupant des postes de direction, une communication interdépartementale pour promouvoir le leadership, le développement des compétences de présentation et le réseautage.

En janvier 2020, Nintendo Women and Allies a organisé un événement intitulé « Cultiver l'excellence en communication » pour apprendre de meilleures tactiques de communication, y compris l'utilisation du langage corporel et comment parler positivement de soi afin d'être plus confiant et à l'aise au travail.

En 2020, en raison de la pandémie et de la politique de travail à domicile, Nintendo Women and Allies s'est orienté vers des opportunités virtuelles, avec des sujets allant du leadership à la culture du travail, en passant par la gestion de l'isolement. En outre, Nintendo Women and Allies a également organisé divers événements virtuels, notamment une table ronde intitulée « Defining Success in Changing Time » et un événement pour Girls Make Games*, au cours duquel les employés de Nintendo of America ont discuté avec des jeunes filles (de 8 à 14 ans) de la façon d'identifier et de mettre en œuvre leurs forces uniques.

* Girls Make Games
Lancée en 2014, Girls Make Games est une organisation qui propose des camps d'été, des ateliers et des game jams conçus pour inspirer et soutenir les jeunes filles qui souhaitent faire carrière dans l'industrie du jeu vidéo.

Initiatives environnementales

En réponse aux attentes de la société et pour préparer un meilleur environnement pour les générations futures, Nintendo n'est pas seulement attentif à l'environnement au sein de ses bureaux, mais lance également diverses initiatives pour réduire l'impact environnemental de ses produits. Ces initiatives s'étendent de la phase de conception à la réparation et au service après-vente, et se poursuivent jusqu'au recyclage.

Conception — Approvisionnement et production — Transport et vente — Réparation et assistance — Recyclage

Conception

Nous avons continué à mettre en œuvre des améliorations en matière d'efficacité énergétique pour la console Nintendo Switch après son lancement, ce qui a permis d'allonger la durée de vie de la batterie du modèle actuel, sorti en 2019.

La console Nintendo Switch Lite, sortie quelque temps après, utilise également ce dispositif d'économie d'énergie.

De plus, nous nous efforçons d'éviter le gaspillage et menons les initiatives suivantes pour conserver les ressources et augmenter la recyclabilité.

- Réduction de l'utilisation de matériaux composites* dans la conception de nos produits
- Amélioration de la facilité de démontage
- Étiquetage des matériaux constitutifs pour faciliter leur recyclage après démontage
- Développement de l'utilisation de matériaux préservant les ressources
- Prise en compte de l'impact environnemental lors de l'élimination des produits

* Les matériaux composites comme « papier + aluminium » ou « papier + plastique » en un seul matériau sont généralement considérés comme difficiles à recycler.

Autonomie offerte par la batterie

Console Nintendo Switch initiale
Entre 2,5 et 6,5 heures environ

Console Nintendo Switch actuelle
Entre 4,5 et 9 heures environ

Nintendo Switch Lite
Entre 3 et 7 heures environ

Note 1 : L'autonomie peut différer selon les logiciels utilisés.

Note 2 : Données approximatives. L'autonomie peut être réduite en fonction des conditions d'utilisation.

Transport et vente

Nintendo of Europe travaille de manière proactive pour réduire les émissions de CO2 dans le transport de ses produits en faisant progresser le transfert modal et d'autres initiatives. À titre d'exemple, nous utilisons principalement le transport ferroviaire pour les conteneurs arrivant dans les ports européens et à destination de nos centres de distribution. Pour les expéditions sortantes de nos centres de distribution européens vers nos partenaires commerciaux, nous essayons de toujours charger les camions à leur pleine capacité afin de réduire au maximum le nombre d'expéditions. Ceci est également pris en charge par notre système informatique, qui consolide les commandes en un seul envoi sortant lorsque cela est possible, en tenant compte des dates de livraison demandées par nos partenaires commerciaux.

Réparation et assistance

Nintendo Co., Ltd. (Japon) a établi le Centre de service Nintendo comme point de contact pour les réparations de produits et la vente de pièces.

De plus, afin que les utilisateurs puissent conserver leurs consoles de jeu en bon état et continuer à les utiliser pendant longtemps, nous avons utilisé les données de réparation Nintendo Switch pour créer une page de référence des actions susceptibles d'endommager la console et les avons publiées sur notre site d'assistance (en japonais uniquement). Nous pensons qu'il est important pour les consommateurs de s'attacher à nos produits et de continuer à les utiliser pendant longtemps. Ceci est également important pour la protection de l'environnement, et nous avons mis en place des systèmes dans chaque pays et région pour effectuer des réparations dans la mesure du possible.

Nous nous efforçons également d'améliorer nos sites d'assistance et de fournir de manière proactive des informations à nos consommateurs.

Recyclage

Nintendo of America propose aux consommateurs des États-Unis et du Canada de recycler tous leurs produits liés aux jeux vidéo (pas seulement les produits Nintendo) via notre programme de reprise.

Dans le cadre de ce programme, Nintendo of America prend en charge les frais d'envoi et fournit des instructions sur la façon de nous envoyer les produits pour un recyclage certifié R2*. Sur demande, nous fournissons également des emballages entièrement recyclables pour le consommateur. Nos partenaires de recyclage sont tous contractuellement tenus d'avoir la certification R2, afin de garantir que les matériaux sont manipulés correctement et en toute sécurité.

* R2
Le « recyclage responsable » est une norme de recyclage pour les appareils électroniques qui s'est répandue dans toute l'Amérique du Nord et du Sud. Le nom officiel est Responsible Recycling (R2) Practices for Use in Accredited Certification Programs for Electronics Recyclers.