

企業の E（環境）S（社会）G（ガバナンス）への取り組みに投資する SRI では、環境やガバナンス（企業統治のあり方）についてはわかるが、社会という部分で、企業として何にどう取り組み、また、投資家はどこを見ているかが、わかりにくいとよく言われます。しかし、コンセプト自体はシンプルで、要するに社会的課題の解決・改善に企業がどう取り組んでいるか、そのレベルを同業他社比較で相対化し、投資判断に資するという事なのです。そのためには、まず社会的課題を特定することが必要です。ですから、当社のアナリストは、企業の有価証券報告書や CSR レポートなど、外部情報を毎日丹念に読み込みます。たとえば、あるゲーム会社について読んでいた時、たまたま中国や韓国のゲーム規制について書かれていました。そこで、日本との違い、また世界の動向についての調査がスタートします。

実は 2018 年 6 月 18 日、世界保健機関（WHO）が国際疾病分類の第 11 回改訂版（ICD-11）を発表し、その中に、ゲームにのめり込むことで生活に支障をきたすような「Gaming-disorder」（ゲーム障害、ゲーム依存）が加わったことが注目されました。過去 30 年で、新しいテクノロジーやツールとともに社会も変化し、その結果新しい疾病が出現したと言えます。

家庭用のコンピュータゲームは、主に青少年の情操面への影響や、公共の利益の観点から、暴力や性表現、倫理や思想面で、世界各国で様々な規制が行われてきました。

その後、インターネットや携帯電話が普及したことにより、知らない人とオンライン上でつながることや、あるいは、ゲーム上でゲームを楽しむためのアイテムを購入する、といったことが可能になるとともに、新たな弊害が出てきました。これらについては、アクセス制限のためのフィルタリング導入や、ゲームに夢中になっているうちに、当人にとって思わぬ課金が生じるような、いわゆる「コンプガチャ」問題に対して、日本でも業界の対策が進められました。

また、長時間のめり込むことを防ぐ法的な時間規制については、例えば韓国では、配信会社に対して、子どもの深夜のオンラインゲーム利用を禁止する法律があります。中国では、3 時間、5 時間以上ゲームを継続するとゲーム内の経験値が半減、ゼロになる仕組みの配信義務が導入され、さらに子どもの視力を守るため、オンラインゲーム数や新規リリースの制限、未成年の時間規制の方針が打ち出されています。

社会が大きく変わっている中、今の時代を生きる子どもたちにとって、より良い環境とテクノロジーはどのようなものか――。これこそ社会的課題であり、アメリカの公的年金がアップル社に対して、子供が「スマホ中毒」になるのを止めるような仕組みの導入を、株主提案しているゆえんなのです。