



Valmistautuminen kestävyysdirektiiviin pelikehittäjäyrityksissä Suomessa ja Euroopassa

Joni Hallikainen

Haaga-Helia ammattikorkeakoulu

Tradenomi

Tutkimuksellinen raportti

2025

Tiivistelmä

Tekijä(t) Joni Hallikainen
Tutkinto Tradenomi
Raportin/Opinnäytetyön nimi Valmistautuminen kestävyysdirektiiviin pelikehittäjäyrityksissä Suomessa ja Euroopassa
Sivu- ja liitesivumäärä 51 + 4
<p>Opinnäytetyön tavoitteena on vertailla kolmen eri eurooppalaisen pelialan yrityksen kestävyysraportointia ja katsoa kuinka valmiita valitut pelikehittäjäyritykset ovat CSRD-direktiivin ESRS-mukaiseen raportointiin. Kolme valittua yritystä ovat suomalainen pelikehittäjä Remedy Entertainment Oyj, ranskalainen pelitalo Ubisoft Entertainment S.A. ja puolalainen CD Projekt S.A. Rajoitteena opinnäytetyössä ovat yritysten valinnassa juuri eurooppalaisuus, jotta tulevan kestävyysdirektiivin vaikutukset tulevat mahdollisimman selväksi vertailtavissa raporteissa. Myös valittujen yritysten kokoluokissa on eroa. Kaksi valituista yrityksistä, CD Projekt ja Ubisoft, tulevat heti raportoinnin piiriin direktiivin tultua voimaan, mutta kolmannen valitun yrityksen tulee raportoida ESRS standardien mukaisesti vasta vuotta myöhemmin. Rajoitteena on myös aikajänne, jossa opinnäytetyössä mukana ovat ne yritysten raportit, jotka yritykset ovat julkaisseet ennen 1.1.2024 tai sen jälkeen alkaneista tilikausista. Tämä rajoite on siitä syystä, että tarkoituksena on verrata yritysten valmistautumista direktiiviin, eikä niinkään direktiivin mukaisia raportteja.</p> <p>Johdannon ja yritysesittelyiden jälkeen opinnäytetyön teoriaosuudessa käytiin läpi eri kestävyysraportointiin liittyvää termistöä ja organisaatioita, jotta lukija pystyisi paremmin ymmärtämään opinnäytetyössä myöhemmin tutkimusosuudessa esiin tulevia kestävyysraportoinnin seikkoja sekä ymmärtämään paremmin yleisemmällä tasolla aiheen laajuutta. Teoriaosuudessa käytiin läpi ESG, GRI, TCFD, EFRAG, NFRD, CSRS, ESRS, GHG Protokolla, Taksonomia, IFRS ISSB, SASB ja CSR. Tutkimusosiossa yritysten raportit käytiin läpi järjestyksessä Remedy, Ubisoft ja CD Projekt. Vertailussa Remedyn tutkittu raportointi alkoi vuoden 2017 ja päättyi vuoden 2023 vuosikatsaukseen. Remedyn raportointi on ollut vapaaehtoista. Ubisoftin osalta käytiin läpi vuosina 2015–2024 julkaistut vuosittaiset raportoinnit. Ubisoftin tilikaudet alkavat huhtikuussa ja päättyvät seuraavan vuoden maaliskuussa. Ubisoft on tehnyt raportointia pisimpään. Vertailussa käsiteltiin CD Projektin 2017–2020 vuosiraportit sekä CD Projektin vuosien 2021–2023 julkaisemat erilliset kestävyysraportit.</p> <p>Johtopäätöksissä ja pohdinnassa kerrottiin opinnäytetyön tuloksista. Kaikissa raporteissa oli nähtävissä jonkinasteisia parannuksia informaation määrässä ja laadussa. Kolmen yrityksen raportoinnin analysoinnista selvisi, että suurimmiksi vaikuttaviksi tekijöiksi yritysten välillä nousi kokemus ja järjestelmällisyys aiemmassa raportoinnissa. Remedyllä on pienimpänä yrityksenä eniten työtä edessään saadakseen raportoinnin ESRS-standardien mukaiseksi. Ubisoft on tehnyt kestävyystyyppistä raportointia pisimpään, ja tämän mukana tulleen kokemuksen ansiosta antanut eniten kestävyysinformaatiota. CD Projekt onnistunut raportoinnissaan antamaan paljon informaatiota ja johdonmukaisen raportoinnin ansiosta valmistautunut kestävyysdirektiiviin.</p>
Asiasanat Kestävyys, CSRD, ESRS, raportointi, peliala

Sisällys

1	Johdanto	1
1.1	Opinnäytetyön tavoite.....	1
1.2	Remedy Entertainment Oyj	2
1.3	Ubisoft Entertainment S.A.	2
1.4	CD Projekt S.A.	3
2	Kestävyysraportointi	5
2.1	ESG	5
2.2	GRI	6
2.3	TCFD	7
2.4	EFRAG.....	7
2.5	NFRD.....	8
2.6	CSRS.....	8
2.7	ESRS	9
2.8	GHG Protokolla	12
2.9	Taksonomia.....	13
2.10	IFRS, ISSB ja SASB.....	13
2.11	CSR	13
3	Empiirinen tutkimus	15
3.1	Remedy Entertainment aiempi raportointi.....	15
3.2	Remedy Entertainment vuonna 2023	18
3.3	Ubisoft aiempi raportointi.....	18
3.4	Ubisoft vuonna 2023–2024.....	25
3.5	CD Projekt aiempi raportointi.....	29
3.6	CD Projekt vuonna 2023	34
4	Tutkimustulokset	40
4.1	Remedyn kestävyysraportointi	40
4.2	Ubisoftin kestävyysraportointi.....	41
4.3	CD Projekt kestävyysraportointi.....	42
5	Pohdinta.....	44
	Lähteet.....	47
	Liitteet.....	52
	Liite 1. CD Projekt Arvoketju 2023.....	52
	Liite 2. CD Projekt ympäristöriskit 2023.....	53
	Liite 3. Ubisoft Entertainment organisaatiokaavio	54
	Liite 4. Ubisoft Entertainment johdon vastuullisuusraportoinnin palkitseminen 2024.....	55

1 Johdanto

Opinnäytetyöni aiheena on analysoida miten pelikehittäjäyritykset ovat valmistautuneet kestävyysdirektiivin mukaiseen raportointiin. Valitsin tämän aiheeksi, koska videopelit ovat harrastuksenani ja olen seurannut alan uutisia vapaa-ajallani sekä olen opiskeluni aikana Haaga-Heliassa törmännyt kestävyys- ja vastuullisuusraportointiin. Uusi CSRD-direktiivi tuo tullessaan isoja muutoksia ei-taloudellisten tietojen tasoon raportoinnissa ja omasta mielenkiinnostani ajattelin yhdistää nämä kaksi aihetta opinnäytetyössäni.

1.1 Opinnäytetyön tavoite

Tavoitteena on verrata valittujen yritysten aiempaa vastuullisuus- ja kestävyysraportointia pitkällä aikajänteellä kestävyysdirektiivin voimaantuloon asti, jotta pystyn paremmin arvioimaan, kuinka mahdollinen raportointi on kehittynyt vuosien saatossa ja antaako aiempi raportointi viitteitä siihen, kuinka valmiita yritykset ovat muutokseen raportoinnissa, jonka CSRS-direktiivi tuo tullessaan.

Olen rajannut kestävyysraportoinnin Suomen ja Euroopan maissa toimiviin yrityksiin, koska vuoden 2024 alussa voimaan tullut uusi EU-direktiivi, CSRD (Corporate Sustainability Reporting Directive), joka edellyttää asteittain eurooppalaisilta yrityksiltä tarkempaa kestävyysraportointia.

Lisäksi rajoituksena on, että kaikki yrityksen tekevät pääsääntöisesti PC- ja konsolipelejä, eivätkä esimerkiksi keskity mobiilipeleihin. Tekemällä tämän rajoituksen, yritän saada aikaan mahdollisimman vertailukelpoisia tutkimustuloksia. Valitsemani yritykset ovat suomalainen Remedy Entertainment Oyj, puolalainen CD Projekt S.A. ja ranskalainen Ubisoft Entertainment S.A.

Rajoitteena on myös aikajänne, jossa opinnäytetyössä mukana ovat ne yritysten raportit, jotka yritykset ovat julkaisseet ennen 1.1.2024 tai sen jälkeen alkaneista tilikausista. Olen tehnyt tämän rajoitteen siitä syystä, että opinnäytetyön tarkoituksena on verrata yritysten valmistautumista direktiiviin, eikä niinkään direktiivin mukaisia raportteja. Remedy Entertainment yrityksen raportit ovat vuoden 2017 vuosikatsaus ja viimeinen vuoden 2023 vuosikatsaus. Ubisoft Entertainment yrityksen osalta käyn läpi vuosina 2015–2024 julkaistut vuosittaiset raportoinnit, tämä koska Ubisoftin tilikaudet alkavat huhtikuussa ja päättyvät seuraavan vuoden maaliskuussa, joten viimeisimmän tutkittava raportti on tehty ennen sitä tilikautta, jolloin suuryritysten tulee raportoida ESRS-standardien mukaisesti. CD Projekt yrityksen 2017–2020 vuosiraportit ja CD Projektin vuosien 2021–2023 julkaisemat erilliset kestävyysraportit.

Opinnäytetyöni on tutkimustyyppinen opinnäytetyö, joten yritän löytää vastauksia seuraavaan tutkimusongelmaan ja alaongelmiin:

Kuinka kestävyysraportointiin on varauduttu pelikehittäjäryityksissä Remedy Entertainment, Ubisoft Entertainment sekä CD Projekt?

1. Kuinka kestävyysraportointi on toteutettu menneisyydessä?
2. Onko raporteissa suuria eroja?
3. Onko yritysten kestävyysraportointi vastannut todellisuutta menneisyydessä?
4. Kuinka paljon jo tehdyt kestävyysraportit vastaavat uuden direktiivin vaatimuksia?
5. Tarvitseeko yritysten tehdä muutoksia uusiin kestävyysraportteihin?

Opinnäytetyöstäni on mahdollisesti apua peliyrityksille, jotka tarvitsevat tulevaisuudessa tehdä kestävyysraportointia. Omasta mielenkiinnostani on kiinnostavaa nähdä kuinka tämän kaltaiset yritykset ovat tehneet kestävyysraportointinsa.

1.2 Remedy Entertainment Oyj

Remedy Entertainment Oyj, tästä eteenpäin Remedy, on kansainvälisesti tunnettu suomalainen pelikehittäjä yritys. Remedy perustettiin vuonna 1995 ja yrityksen pääkonttori sijaitsee Espoossa. Vuonna 2022 yritys avasi uuden toimiston Tukholmassa. Remedy tunnetaan useista tarinavetoisista toimintapeleistään kuten Control, Alan Wake ja Max Payne. Remedyn viimeisimmät pelijulkaisut olivat Control vuonna 2019 ja Alan Wake 2 vuonna 2023. Tällä hetkellä Remedy Entertainment yrityksellä on kehitysvaiheessa useita peliprojekteja, jotka ovat FBC: Firebreak, Control 2 ja Max Payne 1 & 2 uusintaversiot. Remedy on kehittänyt myös oman Northlight-pelimoottorin, jota yritys on käyttänyt useissa kehittämissään peleissään. (Remedy Entertainment a; Remedy Entertainment b)

Vuoden 2023 lopulla Remedyllä oli 352 työntekijää 33:sta eri kansallisuudesta. Työntekijöistä oli Remedyn mukaan 76 % miehiä, 23 % naisia ja 1 % muita (Remedy Entertainment 2024, 3). Remedy on listautunut NASDAQ Helsingissä. Remedy on julkaissut tilinpäätöksensä IFRS-standardien mukaisesti vuonna 31.12.2021 päättyneeltä tilikaudelta asti. Vuonna 2023 Remedyn liikevaihto oli noin 33,9 miljoonaa euroa ja yrityksen taseen loppusumma oli noin 79,3 miljoonaa euroa. Remedyn tilikausi on kalenterivuosi. (Remedy Entertainment 2024, 51–52)

1.3 Ubisoft Entertainment S.A.

Ubisoft Entertainment S.A., tästä eteenpäin Ubisoft, on suuri ranskalainen pelikehittäjä ja julkaisijayritys, joka tunnetaan pelisarjoistaan kuten Assassin's Creed, Far Cry, Watch Dogs, Prince of Persia, Rayman, Just Dance ja useista muista. Ubisoft on perustettu vuonna 1986 Guillemotin

perheen viiden veljeksensä toimesta. Yritys alkoi perheyriksenä, mutta kasvoi vuosien saatossa kansainväliseksi pelitaloksi. Yritys listautui Pariisiin pörssiin vuonna 1996. (Ubisoft Entertainment b; Ubisoft Entertainment c)

Ubisoftin pääkonttori sijaitsee Pariisin Saint-Mandé esikaupunkialueella (Ubisoft Entertainment d). Nykyään Ubisoftilla on eri pelistudioita yhteensä 48. Näistä studioista 12 sijaitsee Pohjois- ja Etelä-Amerikassa, 24 studiota sijaitsee Euroopassa ja Lähi-Idässä sekä 12 studiota sijaitsee Aasiassa (Liite 3). (Ubisoft Entertainment a; Ubisoft Entertainment 2024a, 17)

Ubisoftin viimeisimpiä suurempia pelijulkaisuja ovat ”Star Wars Outlaws” 30.8.2024 ja ”Just Dance 2025 Edition” 15.10.2024. Vuonna 2025 Ubisoftin tunnetuimman pelisarjan Assassin’s Creed uusin osa ”Assassin’s Creed Shadows” julkaistiin 20.3.2025. (Ubisoft Entertainment 2024b; Entertainment 2024c; Ubisoft Entertainment 2025)

Ubisoftin tilikauden 2023–2024 liikevaihto oli 2,3 miljardia euroa, taseen arvo 5,1 miljardia euroa (Ubisoft Entertainment 2024a, 182–183) ja työntekijöitä tilikauden lopulla 19 011 henkilöä (Ubisoft Entertainment 2024a, 142).

Ubisoft julkaisee tilikausittain ”Yleisen Rekisteröintiasiakirjan” (Universal Registration Document), joka vastaa yrityksen vuosiraporttia ja tilinpäätöstä. Ubisoftin tilikausi on kyseisen vuoden huhtikuun ensimmäisestä päivästä seuraavan vuoden maaliskuun viimeiseen päivään. Ubisoftin konsernitilipäätös on tehty IFRS standardien mukaisesti. (Ubisoft Entertainment 2024a, 188)

1.4 CD Projekt S.A.

CD Projekt S.A., tästä eteenpäin CD Projekt, on puolalainen pelikehittäjä ja julkaisijayritys, joka tunnetaan yrityksen CD Projekt Red kehittäjästudion tekemästä The Witcher-pelisarjasta ja Cyberpunk 2077 pelistä. CD Projekt perustettiin vuonna 1994 kahden perustajajäsenen Marcin Iwińskin ja Michal Kicińskin toimesta. Aluksi yritys toimi videopelien levittäjänä Puolassa ja myöhemmin käänsi ulkomaisia pelejä puolankielisiksi. Vuonna 2002 CD Projekt perusti oman pelistudion nimellä CD Projekt Red ja vuonna 2003 aloitti ensimmäisen pelinsä The Witcher-pelin kehitystyön. The Witcher peli julkaistiin vuonna 2007. CD Projekt Red on kehittänyt pelille kaksi jatko-osaa. Vuonna 2012 toisen jatko-osan The Witcher 2: Assassins of Kings ja vuonna 2015 kolmannen osan The Witcher 3: The Wild Hunt. Viimeisin peli CD Projekt on vuonna 2020 julkaistu Cyberpunk 2077 ja tämän pelin laaja lisäosa Phantom Liberty vuonna 2023. (CD Projekt Group b)

CD Projekt omistaa myös GOG-pelikauppa alustan, jonka alkuperäisenä tarkoituksena oli saada videopelien pelaajille mahdollisuus päästä käsiksi vanhoihin kulttiklassikkoihin ja tehdä pelit toimiviksi uudemmilla järjestelmillä. Alustan käyttäjän ostamissa peleissä ei myöskään ole DRM

järjestelmää vaan ostetut pelit ovat täysin käyttäjän omistuksessa. Pelialusta aloitti toiminnan vuonna 2008. Yritysfuusion ansiosta, joka alkoi vuonna 2009 toisen listautuneen pörssiyhtiön kanssa, CD Projekt listautui Puolan pörssiin. Prosessi kesti vuoden 2010 loppuun. (CD Projekt Group b)

CD Projekt konsernin päämaja sijaitsee Varsovassa Puolassa. CD Projekt konserni muodostuu CD Projekt S.A. emoyhtiöstä ja viidestä tytäryhtiöstä, GOG sp. z o.o., CD Projekt RED Canada Ltd., CD Projekt RED Inc., Molasses Flood LLC ja CD Projekt Silver Inc. (CD Projekt Group a). Suurin osa konsernin työntekijöistä sijaitsee Puolassa (CD Projekt Group 2024b, 11). Liikevaihto vuoden 2023 tilikaudella oli 271,7 miljoonaa euroa, taseen loppusumma oli 601 miljoonaa euroa ja konsernissa oli työntekijöitä yhteensä 1 168 vuoden 2023 tilikauden lopussa (CD Projekt Group 2024a, 3; CD Projekt Group 2024b, 10). CD Projektin konsernitalipäätös on tehty IFRS standardien mukaisesti (CD Projekt Group 2024a, 22) ja CD Projektin tilikausi on kalenterivuosi. (CD Projekt Group 2024a, 89)

2 Kestävyyseraportointi

Kiinnostus on kasvanut niin sanotusta vastuullisesta liiketoiminnasta. Kestävyyseraportoinnilla pyritään antamaan sijoittajille ja asiakkaille enemmän tietoa siitä kuinka kyseinen yritys toimii esimerkiksi ilmastonmuutoksen hillitsemisessä.

Euroopan Unionin osalta pyrkimyksenä on Euroopan vihreän kehityksen ohjelman mukaan tehdä Euroopan Unionista kilpailukykyinen ympäristöystävällinen talousalue, jossa vuoteen 2050 mennessä ei ole kasvihuonekaasujen osalta nettopäästöjä, talouskasvu ei ole kiinni resurssien käytämisestä sekä ketään henkilöä tai aluetta ei jätetä taakse. (Euroopan Unionin neuvosto & Eurooppa-neuvosto 2025)

Kestävyyseraportointiin ja kestäväan kehitykseen liittyy paljon termistöä ja organisaatioita. Seuraavaksi avaan käsiteltäviä asioita, jotka liittyvät opinnäytteessä käsiteltävien yritysten raportointiin.

2.1 ESG

ESG on lyhenne englannin kielen sanoista Environmental, Social ja Governance. Suomennettuna lyhenteellä viitataan sanoihin ympäristö, sosiaalinen ja hallintotapa.

Yleensä nykyään ESG termillä viitataan Yhdistyneiden Kansakuntien kestäväan kehityksen tavoitteisiin (Silvola, Peill, Aspholm & Kisanlahti 2024, luku 1.2.1). Yhdistyneiden Kansakuntien Agenda 2030 on kunnianhimoinen projekti saada maailmassa aikaan kestäväa kehitystä. Agenda 2030 sisältämät 17 pääkestävyystavoitetta sekä 169 alatavoitetta on jaettu kolmeen ulottuvuuteen, ympäristöön, sosiaaliseen ja hallintotapaan (Kuva 1). Yritykset valitsevat näiden 17 tavoitteen joukosta ne, jotka kohdistuvat yrityksen liiketoimintaan. (Yhdistyneet Kansakunnat)



Kuva 1. Yhdistyneet Kansakunnat Kestäväan kehityksen tavoitteet (Suomen YK-liitto)

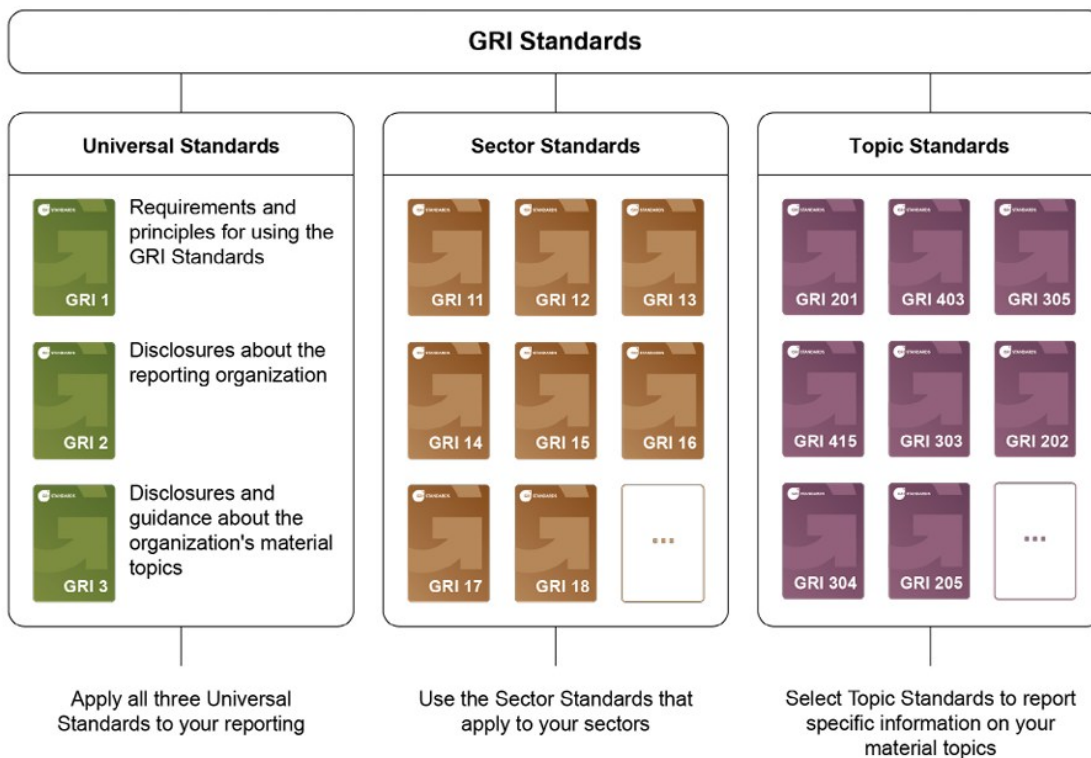
Liike-elämässä ESG termiä käytetään kestävyuden kuvaamiseen, kuinka yritys pystyy tunnistamaan liiketoiminnassaan kestävyteen ja kestävään kehitykseen liittyvät riskit, mahdollisuudet ja vaikutukset. Yritys keskittyy olennaisiin seikkoihin liiketoiminnassaan, jotka liittyvät ympäristöön, sosiaalisiin ja hallintotapaan liittyviin asioihin. Ympäristöön liittyvissä asioissa yritys voi ESG-raportoinnissa esimerkiksi kertoa yrityksen kasvihuonepäästöistään, energiankulutuksestaan ja yrityksen ekologisista vaikutuksista. Sosiaalisista asioista yritys voi kertoa esimerkiksi ihmisoikeuksien kunnioittamisesta liiketoiminnassaan, työntekijöidensä tyytyväisyydestä, terveydestä ja turvallisuudesta, yrityksen tuotteiden tai palveluidensa tietosuojasta tai tuoteturvallisuudesta. Hallintotapaan liittyvistä asioista yritys voi raportoida kuinka yrityksessä pyritään torjumaan korruptiota, lahjontaa tai rahanpesua sekä millaiset ovat yrityksen eettiset periaatteet, code of conduct, tai miten vastuullinen yritys on. (Silvola, Peill, Aspholm & Kisanlahti 2024, luku 1.2.2)

2.2 GRI

GRI tai Global Reporting Initiative luotiin kestävä kehityksen raportointia varten kansainvälisestä aloitteesta (Silvola, Peill, Aspholm & Kisanlahti 2024, luku 2.1.3). GRI on kansainvälinen organisaation, jonka tarkoituksena on standardoida yritysten vastuullisten toimintojen raportointia. GRI kestävyysraportointistandardit auttavat yrityksiä ymmärtämään kuinka kommunikoida sidosryhmilleen läpinäkyvällä tavalla toimintansa vaikutukset ja panostukset kestävyteen liittyvissä asioissa. Tämä auttaa yritysten riskien hallintaa, avaa uusia liiketoimintamahdollisuuksia ja mahdollisuuden yrityksille näyttää vastuullisuutta ympäristön huolenpidosta. (Global Reporting Initiative a)

GRI-standardit olivat esikuvana Euroopan unionin kestävyysraportointistandardeille. Uusia eurooppalaisia kestävyysstandardeja kehittäessä varmistettiin, että standardit ovat mahdollisimman yhteensopivia GRI-standardien kanssa, jotta yritysten olisi mahdollisimman helppoa siirtyä käyttämään eurooppalaisia kestävyysstandardeja, jos yritys on tehnyt aiemmin GRI-standardien mukaista raportointia. (Niskala & Palmuaro 2023, 16)

GRI-standardit sisältävät laajan eri valikoiman aiheita taloudellisista, ympäristöön ja sosiaalisiin asioihin liittyvistä tiedonantomahdollisuuksiin ja antaa ohjeistuksen, kuinka valita ne aihealueet, jotka sopivat kuhunkin yritykseen ja sen liiketoimintaan (Kuva 2). (Global Reporting Initiative b, 6)



Kuva 2. GRI standardit (Global Reporting Initiative b, 6)

2.3 TCFD

TCFD, lyhenne sanoista Task force on Climate-related Financial Disclosures, on työryhmä, jonka tarkoituksena oli tuottaa ehdotuksia ilmastonmuutokseen liittyvien riskien hallintaan yrityksille (Task force on Climate-related Financial Disclosures 2023). Vuonna 2018 työryhmä julkaisi aloitteen ilmastonmuutoksen taloudellisten vaikutusten raportointiin. Aloite on liitetty osaksi Euroopan Unionin kestävyysraportoinnin sääntelyä ja se muodostuu neljästä osasta, ilmastonmuutoksen riskien ja mahdollisuuksien hallinnasta, yrityksen strategiaan vaikuttavien siirtymäriskien ja mahdollisuuksien tunnistaminen ja testaus, ilmastonmuutoksen riskien ja mahdollisuuksien tunnistaminen sekä ilmastonmuutoksen riskien ja mahdollisuuksien kuvaaminen tavoitteiden ja mittarien muodossa. TCFD:n tekemällä suosituksella on ollut suuri vaikutus ilmastoaiheisen raportoinnin kehittämisenä. Vuonna 2024 työryhmän tehtävät siirtyivät IFRS Foundation organisaation alaisuudessa toimivan ISSB alaisuuteen ja työryhmä on lakkautettu. (Niskala & Palmuaro 2023, 18–19)

2.4 EFRAG

EFRAG, lyhenne sanoista European Financial Reporting Advisory Group, on vuonna 2001 perustettu yksityinen yhdistys, jonka tarkoituksena on palvella yleistä etua. Vuonna 2022 yhdistys

otettiin mukaan antamaan teknistä tukea Euroopan komissiolle uuden CSRD direktiivin ESRS standardien muodostamisessa ja laatimisessa. (European Financial Reporting Advisory Group). Pyrkimyksenä oli saada uudet ESRS standardit mahdollisimman yhteensopiviksi GRI-standardien kanssa. (Niskala & Palmuaro 2023, 16)

2.5 NFRD

NFRD on lyhenne englanninkielisistä sanoista Non-Financial Reporting Directive, suomennettuna Ei-taloudellisten tietojen raportointi direktiivi. NFRD oli direktiivi, jota suurten yritysten tuli noudattaa raportoidessa muun kuin taloudellisen tietoja vuodesta 2017 kunnes uudempi direktiivi CSRS tuli voimaan. Listautuneiden suuryritysten, pankkien ja vakuutusyhtiöiden, joiden keskimääräinen työvoima oli noin 500 henkilöä tai enemmän, tuli NFRD:n mukaan raportoida ei-taloudellisista asioista liiketoiminnassaan. Muiden yritysten oli mahdollista raportoida vapaaehtoisesti näistä seikoista liiketoiminnassaan. (Niskala & Palmuaro 2023, 20)

NFRD:n ongelmaksi tuli se, että se ei ollut tarpeeksi laaja, ei koskenut tarpeeksi suurta osaa yrityksistä sekä se ei ollut tarpeeksi yksityiskohtainen. Direktiivi ei antanut selvää ohjeistusta mitä ja miten yrityksen tuli tarkalleen raportoida ja tästä syystä yritysten raportoimat ei-taloudelliset tiedot eivät olleet vertailukelpoista tietoa, jotta direktiivi olisi ollut oikeasti toimiva (Niskala & Palmuaro 2023, 39). Uudemman CSRS direktiivin tarkoituksena on korjata nämä ongelmat.

2.6 CSRS

CSRS direktiivi on lyhenne sanoista Corporate Sustainability Reporting Standard. Direktiivin tarkoituksena on nostaa liiketoiminnan ei-taloudellisten seikkojen raportointivaatimuksia yrityksille, jotka toimivat Euroopan Unionin alueella, samankaltaiselle tasolle kuin taloudellisten seikkojen raportointivaatimusten.

Yritykset ovat velvollisia kestävyysraportointidirektiivin mukaan raportoimaan kestävyteen liittyvistä vaikutuksistaan osana yrityksen hallituksen toimintakertomusta, jotka pohjautuvat olennaisuuteen. Kestävyysraportointi täytyy liittää osaksi yrityksen tilinpäätöstä (Niskala & Palmuaro 2023, 30). CSRS:n vaatimukset tulevat sovelttamaan yrityksiin, jotka täyttävät kaksi kolmesta kriteeristä, yrityksellä oli yli 250 työntekijää keskimäärin edellisellä tilikaudella, liikevaihto on yli 40 miljoonaa euroa ja yrityksen taseen arvo on vähintään 20 miljoonaa euroa. CSRS on tarkoitus ottaa käyttöä vaiheittain vuoden 2024 ensimmäisestä päivästä vuoden 2028 ensimmäiseen päivään. Ensimmäisessä vaiheessa vuonna 2024 direktiiviä aletaan soveltaa suurimpiin yrityksiin, joiden työntekijämäärä on yli 500 henkilöä. Näiden yritysten tulee julkaista ensimmäiset raportit vuonna 2025. Vuonna 2025 muut suuret yritykset alkavat soveltaa direktiiviä ja ensimmäiset raportit on julkaistava vuonna 2026. Tämän jälkeen pienemmät listatut yritykset tulevat standardin piiriin vuonna

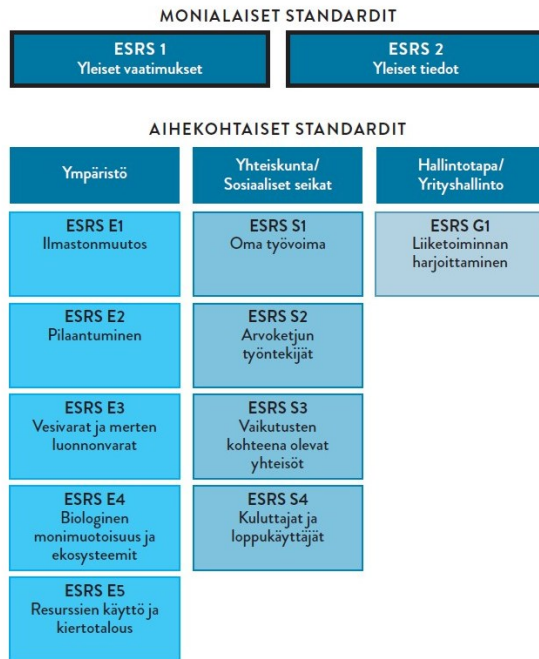
2026, tarpeen mukaan lykkääminen kuitenkin mahdollista vuoteen 2028 asti. Ulkomaiset yritykset, joiden liiketoimintaa Euroopassa ja joiden liikevaihto on yli 150 miljoonaa euroa sekä joilla on Euroopassa listattu tytäryhtiö tai sivuliike, tulee raportoida 2028 alkavalta tilikaudelta eteenpäin kestävyysdirektiivin mukaisesti. (Niskala & Palmuaro 2023, 32–33)

2.7 ESRS

ESRS on lyhenne englannin sanoista ”European Sustainability Reporting Standards”. CSRS-direktiivi toteutetaan Euroopassa käyttämällä ESRS-standardeja. ESRS-standardit on kehitetty IFRS:n ja GRI:n yhteistyöllä (Niskala & Palmuaro 2023, 15–18).

ESRS sisältää yhteensä 12 standardia, jotka jaetaan toistaiseksi kahteen luokkaan: monialaiset standardit ja aihekohtaiset standardit. Monialaisiin standardeihin kuuluvat standardit ESRS 1 ja ESRS 2. ESRS 1-standardi määrittää yleiset vaatimukset raportoinnille ja kuvaukset ESRS-standardien peruskäsitteet. ESRS 2-standardissa annetaan yleisellä tasolla kuvaus raportointivaatimuksista. Aihekohtaiset standardit on jaoteltu ympäristö-, yhteiskunta- ja hallintotapastandardeihin. Ympäristöstandardit ovat ESRS 1 Ilmastonmuutos, ESRS E2 Pilaantuminen, ESRS E3 Vesivarat ja merten luonnonvarat ja ESRS E4 Biologinen monimuotoisuus ja ekosysteemit, ESRS E5 Resurssien käyttö ja kiertotalous. Yhteiskuntastandardit ovat ESRS S1 Oma työvoima, ESRS S2 Arvoketjun työntekijät, ESRS S3 Vaikutusten kohteena olevat yhteisöt ja ESRS S4 Kuluttajat ja loppukäyttäjät. Hallintotapastandardeihin kuuluu ESRS G1 Liiketoiminnan harjoittaminen (Kuva 3). (Silvola, Peill, Aspholm & Kaisanlahti 2024, luku 5.1.1)

ESRS käyttää ”kaksoisolennaisuuden” periaatetta, mikä tarkoittaa sitä, että vaatimuksena on raportoida kuinka yrityksen toiminta vaikuttaa ihmisiin ja ympäristöön sekä kuinka erilaiset yhteiskuntavaikutteiset ja ympäristöasiat luovat yritykselle taloudellisia riskejä ja mahdollisuuksia. Yritykset raportoivat olennaista tietoa, joka liittyy yritysten liiketoimintaan. Yrityksen kestävyyttä arvioidessa, kaksoisolennaisuuden käsite muodostuu kahdesta käsitteestä, taloudellisesta olennaisuudesta ja vaikutuksen olennaisuudesta. Taloudellinen olennaisuudessa näkökulmassa arvioidaan kuinka eri seikat vaikuttavat yrityksen taloudelliseen asemaan ja tulevaisuuden kehitykseen. Vaikutusolennaisuudessa arvioidaan, kuinka yrityksen toiminnalla on vaikutusta ympäristöön ja yhteiskuntaan. (Niskala & Palmuaro 2023, 68–70)



Kuva 3. ESRS standardit. (Silvola, Peill, Aspholm & Kaisanlahti 2023, luku 5.1.1)

Olenaisuus matriisin avulla yritykset voivat havainnollistaa mitkä ESG-asiat liittyvät yrityksen liiketoimintaan sekä kuinka tärkeitä ne ovat yritykselle. Jos yritys päätyy lopputulokseen, että ilmastonmuutos, ESRS E1, ei ole olennainen yrityksen liiketoiminnassa, tulee yrityksen tehdä yksityiskohdainen selitys, kuinka yritys on päätenyt tähän lopputulokseen. Tämä johtuu siitä, että ilmastonmuutoksella on kauaskantoisia ja systemaattisia vaikutuksia talouteen. (Silvola, Peill, Aspholm & Kaisanlahti 2024, luku 6.6)

ESRS-standardien mukaisen raportoinnin alkaessa yrityksille on annettu helpotuksia raportointivaatimukseen ja mahdollisuus päättää mitä tietoja yritys antaa raportissaan (Kuva 4). Osa helpotuksista koskee kaikkia yrityksiä, osa vain yrityksiä, jotka ovat suuryrityksiä pienempiä yrityksiä. Ensimmäisenä vuotena kaikki yrityksen voivat jättää kertomatta, kuinka kokonaistulot jakautuvat ESRS-alojen mukaisesti. Yritysten ei tarvitse raportoida ilmastonmuutoksen, pilaantumisen, vesivarojen ja merten luonnonvarojen, biologisen monimuotoisuuden, ekosysteemien, resurssien käytön ja kiertotalouden odotetuista taloudellisista vaikutuksista. Yritysten ei tarvitse ilmoittaa henkilöstön ominaisuuksista, ETA-alueen ulkopuolisiin työntekijöihin liittyvistä seikoista, työvoiman sosiaaliturvasta, vammaisten työntekijöiden osuudesta työvoimassa. Työsuhteellisten ja muiden työntekijöiden terveyden liittyvistä asioista eikä työsuhteellisten työntekijöiden perhevapaaseen liittyvistä asioista. Ne yritykset, joiden työntekijöiden lukumäärä on enintään 750 työntekijää voivat jättää raportoinnista ensimmäisenä vuonna Scope 3 päästöjen sekä yrityksen kokonaispäästöjen määrän. Näiden pienempien yritysten ei tarvitse ilmoittaa mitään tietoja yrityksen työvoimaan liittyvistä

seikoista. Lisäksi maksimissaan 750 työntekijän yritysten ei tarvitse raportoida kahden ensimmäisen vuoden aikana ESRS E4 Biologinen monimuotoisuus ja ekosysteemit standardin, ESRS S2 Arvoketjun työntekijät standardin, ESRS S3 Vaikutuksen kohteena olevat yhteisöt standardin ja ESRS S4 Kuluttajat ja loppukäyttäjät standardin tiedonantovelvoitteiden mukaisia tietoja. (Silvola, Peill, Aspholm & Kisanlahti 2024, luku 5.3)

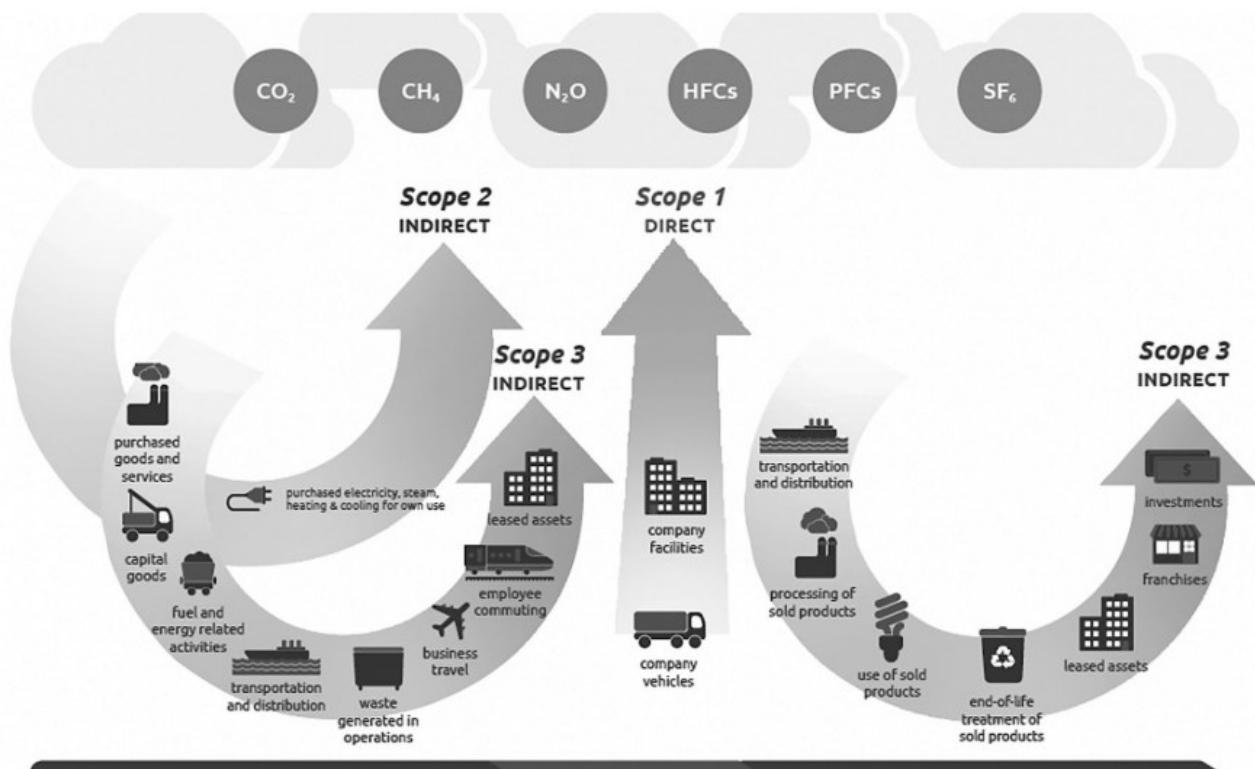
KAIKKI YRITYKSET VOIVAT ENSIMMÄISENÄ VUONNA JÄTTÄÄ ANTAMATTA TIETOJA SEURAAVISTA:
<ul style="list-style-type: none"> • Kokonaistulojen jakautuminen merkittävien ESRS-alojen mukaan (ESRS 2, raportoidaan alakohtaisten standardien soveltamispäivästä) • Ilmastonmuutoksen, pilaantumisen, vesivarojen ja merten luonnonvarojen, biologisen monimuotoisuuden ja ekosysteemien, resurssien käytön ja kiertotalouden odotetut taloudelliset vaikutukset (ESRS E1–E5) • Oman työvoiman muiden kuin työntekijöiden ominaisuudet (ESRS S1) • ETA:n ulkopuolisten maiden työntekijöiden työehtosopimusneuvottelut ja työmarkkinaosapuolten vuoropuhelu (ESRS S1) • Sosiaaliturva (ESRS S1) • Vammaisten työsuhteisten työntekijöiden osuus (ESRS S1) • Työperäiset terveyshaitat ja vammojen, onnettomuuksien, kuolonuhrien ja työperäisten sairauksien vuoksi menetettyjen työpäivien määrä (ESRS S1) • Muiden kuin työsuhteisten työntekijöiden työperäisistä vammoista ja terveysongelmista johtuvien kuolemantapausten lukumäärä (ESRS S1) • Työsuhteisten työntekijöiden oikeus perhevapaaseen ja niiden käyttö (ESRS S1)

YRITYKSET, JOISSA ON ENINTÄÄN 750 TYÖNTEKIJÄÄ, VOIVAT JÄTTÄÄ RAPORTOIMATTA LISÄKSI SEURAAVAT:	
Ensimmäisenä vuonna	Kahtena ensimmäisenä vuonna
<ul style="list-style-type: none"> • Scope 3 ja kasvi-huonekaasujen kokonaispäästöt (ESRS E1) • Kaikki omaan työvoimaan liittyvät tiedot (ESRS S1) 	Kaikki seuraavien standardien tiedonantovelvoitteet: <ul style="list-style-type: none"> • Biologinen monimuotoisuus ja ekosysteemit (ESRS E4) • Arvoketjun työntekijät (ESRS S2) • Vaikutusten kohteena olevat yhteisöt (ESRS S3) • Kuluttajat ja loppukäyttäjät (ESRS S4)

Kuva 4. Helppotuksia ESRS raportoinnin alussa. (Silvola, Peill, Aspholm & Kisanlahti 2024, luku 5.3)

2.8 GHG Protokolla

GHG Protokolla, Greenhouse Gas Protocol, on kansainvälisesti käytetty standardoitu viitekehys kasvihuonekaasujen mittaamiseen ja raportointiin. GHG protokollan tarkoituksena on muodostaa luotettavimmat, helposta saatavilla olevat ja yleisesti käytetyt kasvihuonepäästöjen raportoinnin standardit sekä edesauttaa niiden käyttöönottoa. (Greenhouse Gas Protocol a; Greenhouse Gas Protocol b) GHG Protokolla jakaa päästöt kolmeen luokkaan, Scope 1, Scope 2, ja Scope 3. Scope 1-luokassa laskettavat päästöt ovat yrityksen oman toiminnan aiheuttamia päästöjä, kuten yrityksen toimitilojen aiheuttamat päästöt tai yrityksen ajoneuvojen polttoainepäästöt. Scope 2-luokassa laskettavat päästöt ovat epäsuorat päästöt, kuten ostoenergian päästöt, ja siitä seuraavat sähkön ja lämmöntuotannon päästöt. Scope 3-luokassa lasketaan koko arvoketjuun kuuluvat päästöt. Tähän kuuluvat periaatteessa kaikki päästöt arvoketjussa, jotka eivät kuulu aiempiin luokkiin, kuten tuotantoa varten ostetut palvelut tai tuotteet, logistiikka, matkustaminen tai jätehuolto (Kuva 5). Scope 3 on kaikkein vaativin osa-alue yrityksen laskiessa kasvihuonepäästöjään. (Silvola, Peill, Aspholm & Kaisanlahti 2024, luku 2.1.3)



Kuva 5. GHG Protokollan mukaiset päästöluokat (Silvola, Peill, Aspholm & Kaisanlahti 2024, luku 2.1.3)

2.9 Taksonomia

Euroopan Unionin taksonomia-asetuksen tarkoituksena luoda yhteneväinen luokitusjärjestelmä kestäväälle ja vastuulliselle sijoittamiselle. Taksonomian avulla sijoittajat pystyvät arvioimaan onko sijoituskohteena oleva yritys vastuullinen sijoituskohde. Taksonomian tavoitteet on jaettu kuuteen kestäväen kehityksen tavoitteeseen, joista yrityksen tulee raportoida. Ympäristötavoitteet ovat ilmastomuutoksen hillintä, ilmastomuutokseen sopeutuminen, vesivarojen kestäväen käyttö, kiertotalouteen siirtyminen, ympäristön pilaantumisen ehkäiseminen ja ekosysteemien suojeleminen. Yrityksen halutaan taksonomian keinoin pyrkiä edistämään ainakin yhtä ympäristötavoitetta ilman, että yritys haittaa toiminnallaan toista ympäristötavoitetta ja täyttää asetetut sosiaaliset minimisuojaustoimet. Yrityksen tulee raportoida taksonomia kelpoisuudestaan ja taksonomiamukaisuudestaan. CSRD-direktiivin piiriin kuuluvien yritysten tulee raportoida taksonomian mukaiset toimet. (Silvola, Peill, Aspholm & Kaisanlahti 2024, luku 2.2.2)

2.10 IFRS, ISSB ja SASB

IFRS Foundation tuottaa kansainvälisesti käytetyt IFRS standardit, International Financial Reporting Standards, joita käytetään kirjanpidon raportoinnissa. IFRS Foundationin alaisuudessa toimiva IASB, International Accounting Standards Board, kehittää kirjanpitostandardit ja IFRS kestävyysstandardit kehittää säätiön alaisuudessa ISSB, International Sustainability Standards Board. (IFRS Foundation)

SASB, joka on lyhenne sanoista Sustainability Accounting Standards Board, oli organisaation, jonka tarkoituksena oli standardoida kestävyystietojen saatavuutta sijoittajille. SASB standardit ovat laajat, yli 70 sektorille toimialakohtaisesti. Standardit perustuvat tutkimuksista saatuihin tietoihin, joilla on vaikutuksia yrityksen taloudelliseen menestykseen (Niskala & Palmuaro 2023, 17–18). Vuoden 2022 lokakuussa IFRS säätiön ISSB otti vastuun SASB standardeista. SASB standardeja käytettiin yhtenä lähteenä ISSB:n kahteen ensimmäiseen kestävyysstandardiin IFRS S1 ja IFRS S2. (SASB Standards)

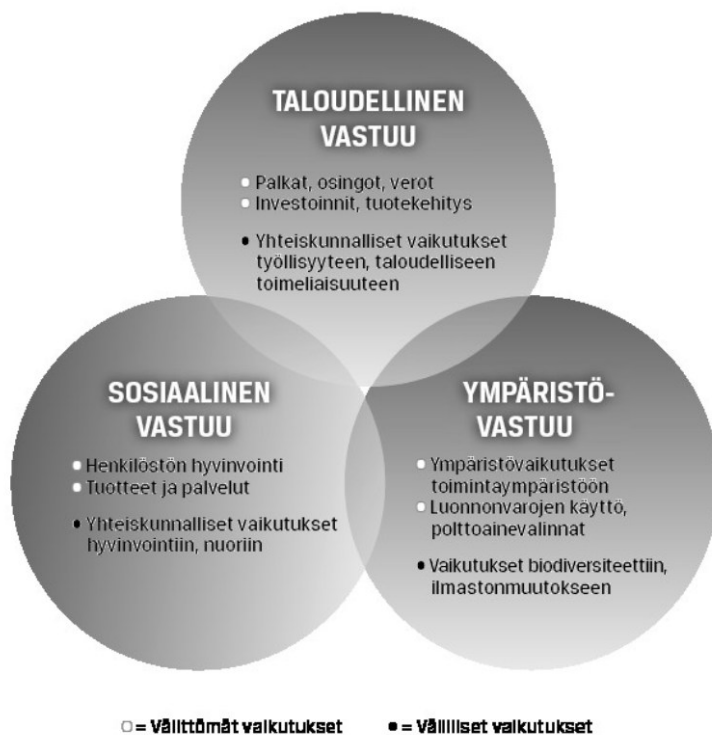
2.11 CSR

CSR on lyhenne sanoista Corporate Social Responsibility ja suomeksi yrityksen yhteiskuntavastuu. CSR on itseään valvova liiketoiminta malli, jonka tarkoituksena on auttaa yrityksiä olemaan vastuussa itselleen, sidosryhmilleen ja julkisvallalle. Käsitteen takana on ajatus siitä, että ”yrityksillä on taloudellisen vastuun lisäksi vastuu vaikutuspiirissään olevien ihmisten ja ympäristön hyvinvoinnista” (Harmaala & Jallinoja 2012, 14). Yrityksen yhteiskuntavastuu voidaan jakaa kolmeen osaan: Taloudellinen vastuu, eettinen vastuu ja ympäristövastuu (Kuva 6). (Harmaala & Jallinoja 2012, 18).

Taloudellinen vastuu tarkoittaa sitä, että yrityksen liiketoiminta tuo hyvinvointia yhteiskunnalle vastuullisin toimin. Vastuullisen toiminnan perustana on yrityksen kilpailukyky ja taloudellinen suorituskyky. Tärkeää on myös, että yritys pyrkii toiminnassaan ajattelemaan enemmän pitkää aikaväliä, kuten investointeja henkilöstöön ja ympäristöön, sen sijaan, että yritys keskittyy lyhyen aikavälin tuloksen maksimointiin. (Harmaala & Jallinoja 2012, 19)

Sosiaalinen vastuu sisältää yrityksen toimet, jotka kohdistuvat ihmisiin, yrityksen henkilöstöön ja mahdollisiin asiakkaisiin. Työntekijöiden osalta sosiaaliseen vastuuseen liittyy yrityksen toimet, jotka ylittävät yrityksen mahdolliset pakolliset velvoitteet, kuten lainsäädännön vaatimukset sekä liittyvät työntekijöiden hyvinvointiin, työturvallisuuteen ja työnteon osaamisen parantamiseen. Asiakkaiden osalta sosiaalinen vastuu korostaa sitä, että asiakkaita kohdellaan reilusti riippumatta asiakkaan iästä, etnisestä taustasta, kulttuurista ja seksuaalisesta suuntautumisesta. Myös tuoteturvallisuus on tärkeä osa asiakkaisiin kohdistuvassa sosiaalisessa vastuussa. (Harmaala & Jallinoja 2012, 20–21)

Ympäristövastuuseen kuuluu yrityksen pyrkimykset toimintaan tavalla, joka on ympäristön kannalta mahdollisimman paras. Yrityksen liiketoiminnan ympäristövaikutukset ovat yrityksessä selvillä. Yritys noudattaa lakia ympäristöön liittyvissä asioissa, huomioi mahdolliset tarpeet toiminnan muutoksille sekä on valmis tekemään muutoksia näiden tarpeiden mukaisesti (Harmaala & Jallinoja 2012, 22).



Kuva 6. Yritysvastuun kolmijako (Harmaala & Jallinoja 2012, 17)

3 Empiirinen tutkimus

Ensiksi käsittelen kuinka yritykset ovat mahdollisesti tehneet kestävyysraportointia, mahdollisesti vanhan NFRD-direktiivin mukaisesti. Olen tehnyt tämän koska, tämä antaa paremman kuvan kuinka suuri muutos uudesta lainsäädännöstä yritykselle voi tulla. Tämän jälkeen käyn läpi yritysten viimeisimmän vastuullisuutta tai kestävyyttä käsitelleen raportin ennen CSRS-direktiivin voimaantuloa.

Yritysten raportit käyn läpi järjestyksessä Remedy, Ubisoft ja CD Projekt. Remedyn raportoinnista käyn läpi vuosikatsaukset vuosilta 2017–2023. Tämän jälkeen käsittelen Ubisoftin raportoinnin vuosilta 2015–2024 ja tutkimusosuuden viimeiseksi käyn läpi CD Projekt raportoinnin vuosilta 2017–2024. Tutkimuksessa poimin seikkoja, muutoksia ja lisäyksiä, joita yritykset ovat tehneet raportoinnissa ja liittyvät kestävyysaiheisiin vuosien varrella. Käyn tarkemmin läpi jokaisen yrityksen viimeisimmän kestävyysraportoinnin selvittääkseni mihin vuosien raportointi kehitys on lopulta päätynt.

3.1 Remedy Entertainment aiempi raportointi

Koska Remedy on ollut sen verran pienempi yritys, voidaan uskoa, että yritysraportointi tai kestävyysraportointi yrityksen aiempina vuosina on ollut vapaaehtoista. Yrityksen raja-arvot NFRD mukaiseen raportointiin eivät täyttyneet Remedyllä direktiivin ollessa voimassa eli Remedyn työntekijämäärä ei ylittänyt 500 työntekijän rajaa.

Vuoden 2017 vuosikertomuksessa löytyy vain henkilöstöstä kappale, jossa henkilöstömäärä, sukupuolijakauma, henkilöstön keski-ikä ja henkilöstön kansallisuus, joista 61 % Suomen kansallisuuden omaavia työntekijöitä (Vuosikertomus 2017, Remedy Entertainment). Vuodesta 2018 eteenpäin vuosiraportit ovat englanninkielisenä. Kuten edellisessä vuosikatsauksessa, myös vuoden 2018 katsauksesta löytyy vain henkilöstöstä kappale, jossa jatketaan samoilla tiedoilla kuten sukupuolijakauma, ikä, henkilöstön kansallisuusjakauma. Uutena asiana Remedy otti käyttöön Peakon-työkalun sitouttamaan työntekijöitä yritykseen. Työkalun avulla eri parametrein Remedyä vertailaan työpaikkana samankokoisiin kansainvälisiin teknologiayrityksiin. Vuonna 2018 Remedyn saama sitouttamisarvosana asteikolla 0–10 oli 8,3. (Annual Review 2018 s.7–8, Remedy Entertainment.)

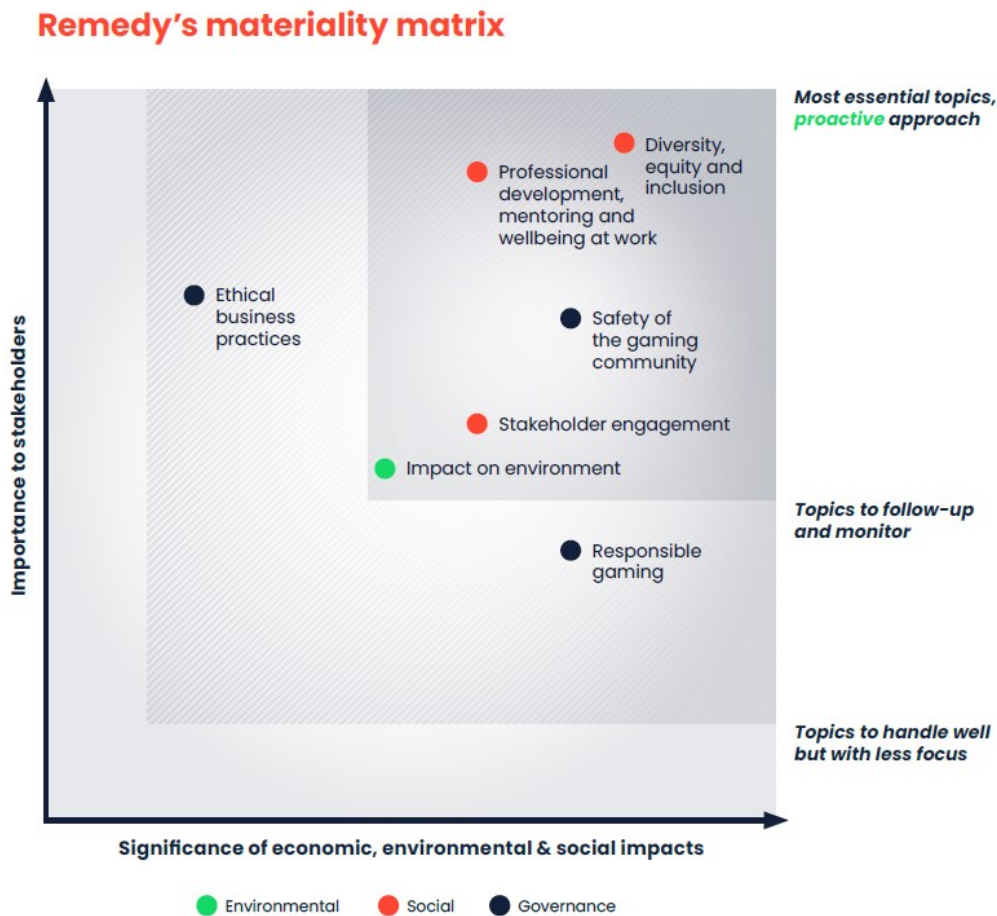
Vuonna 2019 vuosikatsauksessa Henkilöstö osiossa mainitaan työntekijöiden vaihtuvuus arvo, joka on parantunut (Remedy Annual Report 2019, s 9). Uutena osiona vuoden 2019 katsauksessa on "Responsibility" eli vastuullisuus osio. Vastuullisuus osiossa kerrotaan, että "Remedyn lähestymistapa vastuullisuuteen perustuu kolmeen osaan: tuotteet, ihmiset ja toimintatavat." Hiukan

liittyen ESRS S4 standardiin, katsauksessa mainitaan, että Remedyn pelit arvioidaan ja luokitellaan iän mukaan ESRB ja PEGI luokitusorganisaatioiden toimesta. ESRS E1 standardiin liittyvä seikka mainitaan, että Remedyn pelit ovat saatavilla myös digitaalisessa muodossa fyysisten versioiden lisäksi ja tämä vähentää yrityksen mukaan hiilidioksidipäästöjä. Mainitaan myös, että pelikehitys tehdään suurimmaksi osaksi pelkästään Remedyn toimistolla, jonka sähkö saadaan uusiutuvasta energiasta 85 %. (Remedy Annual Report 2019, s 13–14.)

Vuoden 2020 vuosikatsauksessa mainitaan kestävyys ja ympäristöystävällisyys, Remedyn ympäristövaikutukset johtuvat yrityksen mukaan toimiston ja laitteiston energian kulutuksesta ja epäsuorasti yrityksen tuotteiden jakelusta. Remedy kertoo, että yhteiskuntavastuu, henkilöstön hyvinvointi ja monimuotoisuus sekä ihmisoikeudet kuuluvat yrityksen ydinarvoihin. (Remedy Annual Report 2020, s. 10–11)

Vuoden 2021 vuosikatsauksen mukaan yritys on julkaissut häirinnän vastaisen politiikan selvennäkseen yrityksen nollatoleranssi häirinnän suhteen. Lisäksi yrityksen hallitus on ottanut käyttöön Remedyn code of conduct, josta kerrotaan organisaation korruption vastaiset toimet ja ihmisoikeuksien arvostaminen yrityksessä. (Remedy Entertainment 2022, 31–32)

Vuoden 2022 vuosikatsauksessa henkilöstöön on eritelty myös ulkoiset työntekijät, jotka ovat työskennelleet Remedyn projekteissa, mutta eivät ole olleet Remedyn työntekijöitä. (Remedy Entertainment 2023, 23) Tämä tieto voidaan liittää ESRS S2 standardiin, vaikka muuta asiasta ei mainita katsauksessa. Katsaukseen on lisätty nyt kestävyysosio ("Sustainability"), jossa Remedy kertoo yrityksen kestävyteen liittyvistä asioista. Osioon on laitettu jo aiemmissa vuosikatsauksissa olleita seikkoja liittyen yritysvastuuseen ja yrityksen kestävyysraportointiin. Remedy teki vuonna 2022 olennaisuusanalyysin saadakseen selville yrityksen tärkeimmät kestävyystavoitteet. Osana tämä analyysiä Remedy haastatteli sijoittajiaan, analyytikoita, partnereita ja henkilöstöä. Remedy teki myös internetykselyn. Remedy myös julkaisi analyysin perusteella tehdyn olennaisuusmatriisin vuosikatsauksessa (Kuva 7). (Remedy Entertainment 2023, 40)



Kuva 7. Remedy olennaisuusmatriisi (Remedy Entertainment 2023, 40)

Remedyn raportoinnissa on nähtävissä kasvua, sillä vuosittain raportteihin on lisätty uutta asiaa vastuullisuuteen ja kestävään kehitykseen liittyen. Huomattavaa on, että raportoinnissa ei kerrota kuinka tarkalleen lopputuloksiin on päästy, sekä joissain kohdin raportoinnissa samoja asioita toistetaan yrityksen vuosikatsauksissa useina vuosina peräkkäin, kuten se, että yrityksen toimiston sähköstä 85 % on uusiutuvaa energiaa. Tämä toistuu vuosien 2019–2021 katsauksissa. Missään vaiheessa ei kerrota esimerkiksi mistä loput 15 % sähköstä saadaan tai onko suunnitelmia nostaa prosenttia korkeammaksi.

Suurimmaksi osaksi ESRS mukaiseen raportointiin liittyvää raportointia Remedyn aikaisemmissa vuosikertomuksissa voidaan sanoa liittyvät ESRS S1 standardiin, mutta myöhemmin mukaan tulee seikkoja, joita voidaan arvioida liittyvän muihin standardeihin kuten seikat, jotka liittyvät ilmastonmuutokseen ja täten standardiin ESRS E1.

3.2 Remedy Entertainment vuonna 2023

Remedy Entertainmentin kestävyysraportointi löytyy yrityksen vuosiraportista. Remedy on ilmoittanut vuoden 2023 vuosiraportissa olennaisuusanalyysin sekä olennaisuusmatriisin, jotka yritys on tehnyt vuonna 2022 ja antaneet hiilijalanjäljen vuodelle 2023 (Remedy Entertainment 2024, 42). Mitä laskentamallia Remedy on käyttänyt tunnuslukuja laskettaessa, ei ole kerrottu. Jos yritys on esimerkiksi käyttänyt GRI:tä raportoinnin pohjana tai jos yritys on käyttänyt GHG Protokollan mukaisia laskutoimia yrityksen hiilijalanjäljen laskemiseen, nämä tiedot puuttuvat. Remedy mainitsee vain, että ”heidän laskelmiensa mukaan” näihin arvoihin on päästy. Remedyn vuoden 2023 kokonaishiilijalanjälki oli 4 315 CO² tonnia. Raportin mukaan hiilijalanjälkiarvot oli jaoteltu niin, että yrityksen Scope 2 päästöt olivat 95 CO² tonnia mikä on 2,2 % kokonaishiilijalanjäljestä ja yrityksen Scope 3 oli 4 220 CO² tonnia eli 97,8 % yrityksen kokonaishiilijalanjäljestä. Yrityksen mukaan heillä ei ollut yhtään Scope 1 päästöjä, koska yrityksellä ei ole lainkaan työsuhdeautoja, yrityksen toimitukset ovat liisattuja ja yritys ei tuota fyysisiä tuotteita. Remedy ilmoittaa vuosiraportissaan, että kaikkien pelit ovat vain digitaalisessa muodossa. Hiilijalanjäljestä annetut tiedot on myös epäselvästi muotoiltu. Vuosiraportissa annetussa kuviossa vilkaisulla voi lukijalle jäädä epäselväksi arvojen koluokat, koska tonnin merkinnät on aseteltu eritavoin kokonaisarvolle ja eri osille. Huomioitavaa on myös se, että raportissa hiilijalanjälki on jaoteltu eri tavoin tekstiosuudessa kuin annetussa kuviossa (Remedy Entertainment 2024, 46). Vuosikatauksessa ilmoitetaan myös, että Remedy on perustanut ilmiantokanavan väärinkäytöksille sähköpostiosoitteen muodossa. Sähköposti on yrityksen henkilöstöhallinnon ylläpitämä ja ilmoituksia ei voi tehdä anonymisti tai suullisesti (Remedy Entertainment 2024, 45).

Koska Remedy Entertainment on suomalainen yritys, ja täten yrityksen pääkonttori sijaitsee Euroopan Unionissa, täytyy yrityksen tulevaisuudessa noudattaa CSRS:n mukaista raportointia. Remedy täyttää ESRS raportointivaatimukset niin, että yrityksen tulee aloittaa ESRS:n mukainen raportointi tilivuonna 2025, koska yrityksen tase vuonna 2023, 79 miljoonaa euroa (Remedy Entertainment 2024, 51), ja henkilöstön kokonaislukumäärä, 352 työntekijää (Remedy Entertainment 2024, 3), vuonna 2023 ylittivät tarpeelliset raja-arvot tase 40 miljoonaa euroa ja henkilöstö 250 työntekijää. (Niskala & Palmuaro 2023, 32–33)

3.3 Ubisoft aiempi raportointi

Ubisoft on julkaissut vastuullisuusraportointia vuosien ajan osana heidän Yleistä Rekisteröintiasiakirjaansa, joka vastaa yrityksen vuosiraporttia. Ensimmäinen samassa muotoilussa tehty raportti on julkaistu vuonna 2015 (Ubisoft 2015, II). Tämä sama muotoilu jatkuu, melkein muokkaamattomana, vuoden 2023 vuosiraporttiin asti. Huomioitavaa on, että yrityksen tilikausi alkaa normaalista poiketen kunkin vuoden huhtikuussa ja päättyy seuraavan vuoden maaliskuussa.

Vuonna 2015 julkaistu, tilikauden 2014–2015, raportissa on ”Corporate social responsibility” osuus, jossa yritys kertoo yritysvastuuraportoinnistaan. Vuoden 2015 raportissa on aloitettu heti käyttämään GRI pohjaista raportointia. Yritysvastuu osion alussa kerrotaan menetelmät, joilla GRI pohjainen raportointi on tehty, indikaattorit, raportointijakson pituus ja raportoinnin laajuus. Alussa mainitaan myös, että yrityksen raportoima tilikausi on muuttunut kalenterivuodesta uuteen tilivuoteen. Osio jatkuu alaosioilla antamalla indikaattoreita järjestyksessä henkilöstö, ympäristö ja sosiaaliset indikaattorit. Henkilöstöstä kerrotaan työntekijöiden lukumäärä, yhteensä 9 790 työntekijää, miten työvoima on jakautunut sukupuolen, miehiä 80,2 % ja 19,8 % naisia, sekä iän mukaan. Ikärakenne on jaettu alle 20 vuotiaisiin, 20–29 vuotiaisiin, 30–39 vuotiaisiin, 40–49 vuotiaisiin, 50–59 vuotiaisiin ja 60 ja yli 60 vuotiaisiin. Raportissa kerrotaan myös keinoja, jolla yritys pyrkii kasvattamaan monimuotoisuutta työvoimassaan sekä kerrotaan henkilöstön sisäisestä koulutuksesta. Ympäristö osiossa Ubisoft kertoo, kuinka yritys pyrkii vähentämään ympäristöriskejä ja saastuttamista liiketoiminnassaan, energian kulutuksen vähentämisestä sekä kuinka yrityksen tulee sopeutua ilmastonmuutokseen. Sosiaalisessa alaosiossa yritys kertoo, kuinka yritys kannustaa paikalliseen tai alueelliseen kehitystyöhön, kuinka yritys palkkaa paikallista työvoimaa, millaista yhteistyötä ja millaista sponsorointia yritys tekee paikallisten yhteisöjen kanssa. Alaosiossa jatketaan kertomalla yrityksen alihankkijoista ja millainen korruption vastainen politiikka yrityksessä on ja miten se käytännössä toteutetaan. Osio päättyy siihen kertomalla mitkä ovat yrityksen toiminnat kuluttajien oikeuksien ylläpitämiseksi ja ihmisoikeuksien suojelemiseksi. Raportissa mainitaan myös, että yritys on tehnyt olennaisuusmatriisi, mutta tätä ei ole julkaistu raportissa (Ubisoft 2015, 70–90). 2015 vuoden raportin lopussa on lisätietoina annettu taulukoita, joissa näkyy mikä vastuuraportoinnin osio on sekä mikä käsitelty seikka on milläkin sivulla (Ubisoft 2015, 221–222). Raportoinnissa on annettu edellisen vuosi vertailuvuodeksi kaavioissa.

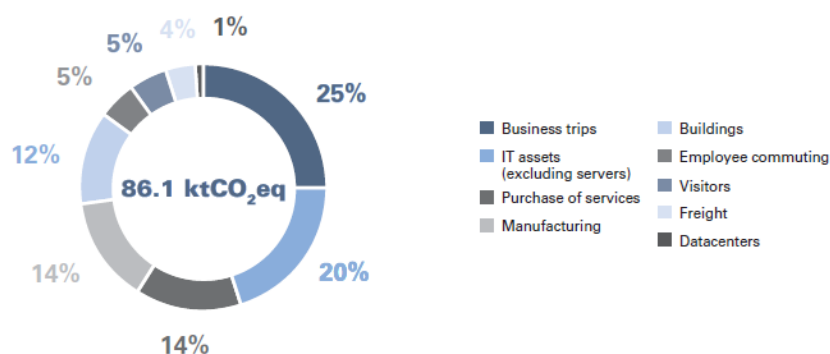
Vuoden 2016 raportointi jatkuu samankaltaisena edelliseen vuoteen nähden. Nyt yritysvastuuosion alussa kerrotaan mahdollista muutoksista raportointiin kuten, että 2016 raportissa Ubisoft tarkoittaa, että hiilidioksidipäästöt on laskettu Ranskan ympäristö ja energia hallinnon kautta saatujen viitearvojen mukaisesti (Ubisoft 2016, 80). Ympäristöosuudessa kerrotaan, että yritys on tehnyt hiilitarkastuksen vuoden 2015 alussa saadakseen informaatiota yrityksen energiakulutuksesta. Tarkastuksen tuloksena Ubisoft ilmoittaa yrityksen päästöjen olleen 68 000 tonnia CO² päästöjä (Ubisoft 2016, 89–90). Ympäristöosuuteen on lisätty myös yrityksen toiminta ruokahävikin vähentämiseksi. (Ubisoft 2016, 95)

Suurimpana uutuuutena raportoinnissa on Ubisoftin ilmoitus, että yritys on julkaisut code of conduct-asiakirjan vuoden 2017 alussa. Asiakirjassa Ubisoft kertoo vastuustaan Ubisoftin pelien pelaajille kolmella avainseikalla, käyttävien tietojen turvaamisen, pelien ikäsuositusten kunnioittamisen eri julkisten tahojen toimesta ja myrkyllisen pelaajakäyttäytymisen torjumisen (Ubisoft 2017, 121). Nyt

raportissa on mainittu, että aiemmin tehty hiilitarkastus tehtiin GHG Protokollan mukaisesti. (Ubisoft Entertainment 2017, 110). Raportin muotoilussa otettu mukaan taulukoiden lisäksi diagrammeja kuvaamaan paremmin eroja annetussa informaatioissa henkilöstöosuudessa (Ubisoft 2017, 104–105) sekä muita pieniä muotoiluseikkoja, kuten kuinka edellisen vuoden raportoinnista sosiaalisessa osiossa sidosryhmien keskustelutavat on siirretty myöhempään kappaleeseen (Ubisoft 2017, 119).

Vuoden 2018 raportoinnissa on jätetty vedenkulutuksen seuraaminen, koska yritys näkee, ettei tämän seuraaminen ole tarpeeksi merkittävää viiden vuoden seurannan tulosten takia. Vuoden 2018 raportissa Ubisoft on päättänyt olla jatkossa seuraamatta ruokahävikkiä, koska se on määrällisesti pieni, sillä yrityksellä ei ole monissa toimitiloissaan ruokaloissa. Maankäytön ja luonnon monimuotoisuuden säilyttämisen yritys näkee ei-olennaiseksi, koska yrityksen toimitilan sijaitsevat kaupunkialueilla. Ubisoft antaa taulukkomuodossa keinot, millä yritys on määrittänyt hiilidioksidipäästönsä. Ubisoft ilmoittaa nyt myös yritys vastuustrategian, johon kuuluu turvallisten ja positiivisten pelikokemusten luominen, antaa kaikkien työntekijöidensä olemisen omana itsenään ja mahdollistaa työntekijöidensä saavuttaa täysi potentiaalinsa, paikallisten yhteisöjen tukeminen sekä optimoida yrityksen tekemät vaikutukset planeettaamme (Ubisoft Entertainment 2018, 110–113). Ubisoft kertoo vuonna 2017 yrityksen kokonaishiilidioksidipäästöjen olleen 86,1 kilotonnia vastaavan määrän hiilidioksidipäästöjä. Päästöt jakaantuvat työmatkoihin, tietotekniikkaan, palveluiden ostoihin, tuotantoon, rakennuksiin, työntekijöiden työmatkoihin, vierailuihin, kuljetukseen, sekä konesaleihin. Näistä suurimmat osuudet vievät työmatkat 25 % ja tietotekniikka 20 % (Kuva 8). (Ubisoft Entertainment 2018, 126–127)

BREAKDOWN OF THE GROUP'S GHG EMISSIONS IN 2017

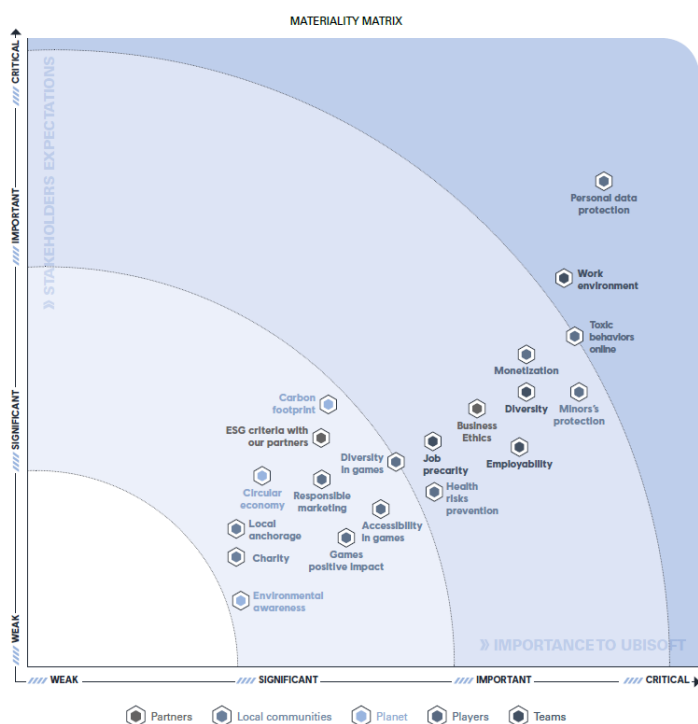


Kuva 8. Ubisoft hiilidioksidipäästöt 2017. (Ubisoft Entertainment 2018, 127)

Tilikauden 2018–2019 aikana Ubisoft on perustanut yritys vastuukomitean, jonka tehtävänä on valvoa ja ehdottaa toimia vastuullisuusaiheiden saralla (Ubisoft Entertainment 2019, 42). Vuoden 2019 raportissa yritys ilmoittaa myös ei-olennaiseksi eläinten hyvinvoinnin ja ruokaturvan, koska

nämä seikat eivät kuulu yrityksen liiketoimintaan (Ubisoft Entertainment 2019, 123). Ubisoft on tarkentanut yritys vastuustrategiassaan tärkeitä seikkoja, kuten yrityksen tarkoitus tarjota pelijulkaisijana parempia pelikokemuksia, työnantajana toimia vastuullisena työnantajana ja yritys kansalaisena kehittää parempia suhteita liikekumppanien kanssa sekä optimoida yrityksen ympäristövaikutukset (Ubisoft Entertainment 2019, 125). Yritys on myös näiden seikkojen perusteella tehnyt itselleen haasteita eri vastuullisuusraportoinnit osa-alueissa ja antanut konsepteja, kuinka parantaa yrityksen tuloksia näissä eri osa-alueissa, kuten tärkeiden sosiaalisten aiheiden tukeminen, jotka liittyvät yrityksen liiketoimintaan (Ubisoft Entertainment 2019, 146) tai kuinka vähentää yrityksen hiilijalanjälkeä (Ubisoft Entertainment 2019, 151). Vuoden 2019 raportoinnin mukaan ilmiantomekanismi on tarkoitus ottaa käyttöön, jonka avulla henkilöstö pystyy raportoida mahdollisista ongelmista tuotetoimittajien tai alihankkijoiden toimesta ja samalla mekanismilla pystytään raportoimaan myös korruptioepäilyt (Ubisoft Entertainment 2019, 150).

Ubisoft teki vuoden 2019 lopulla uuden olennaisuusanalyysin, jonka pohjalta yritys on päivittänyt olennaisuusmatriisinsä (Kuva 9) ja julkaissut sen vuoden 2020 raportissa. Analyysin pohjalta tärkeimmiksi seikoiksi nousivat pelaajien hyvinvointi ja työhyvinvointi (Ubisoft Entertainment 2020, 143–144).

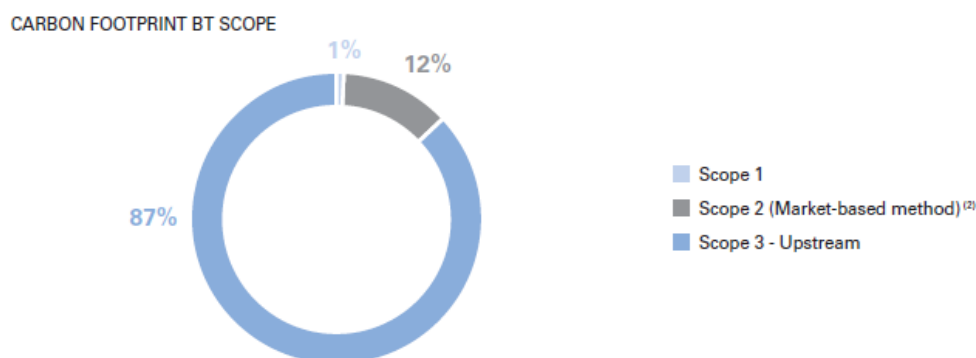


Kuva 9. Ubisoft olennaisuusmatriisi 2020 (Ubisoft Entertainment 2020, 143)

Ympäristösuudessa Ubisoft kertoo yrityksen pyrkimyksistä saada pelaajiensa luontoystävällisemmäksi. Ympäristösuudessa myös keinoja, kuinka yritys pyrkii vähentämään energian kulutustaan

konesaleissa sekä mainitaan, että yrityksen fyysisten tuotteiden tuotanto on vähenemässä, koska suurempi osa tuotteista on muuttumassa digitaaliseen muotoon. (Ubisoft Entertainment 2020, 171). Vuoden 2019 raportoinnissa avataan nyt myös hallintotapaa ja kerrotaan, ettei yritykselle ei ole riskiä siihen, että yrityksen liiketoiminnan takia yritys rikkoisi ihmisoikeuksia toiminnallaan. Yritys on myös alkanut kartoittamaan muita vastuullisuuteen liittyä riskejä sekä toimia niiden varalle. (Ubisoft Entertainment 2020, 176)

Vuoden 2021 raportissa Ubisoft aloittaa kertomalla muutoksista metodeihin, joilla yrityksen kasvihuonekaasupäästöt on laskettu (Ubisoft Entertainment, 144). Ubisoft kertoo myös tehneensä päivityksen code of conduct- asiakirjaansa, tarkoituksena selventää häirinnän vastaisesta politiikkaansa (Ubisoft Entertainment, 164). Suurin uusi muutos raportissa liittyy ympäristöosuuteen. Ubisoft kertoo, että yritys on sitoutunut ilmastonmuutosta vähentäviin toimiin. Ubisoftin tavoitteena on vähentää hiilijalanjälkeään, kasvattaa ympäristöystävällistä tietoisuutta sidosryhmissään sekä asettanut itselleen tavoitteen päästä hiilineutraaliksi. Ubisoft asettaa vuotuiset päästömäärän vähennystavoitteet, 8,8 % vähennys per työntekijä joulukuun 2023 loppuun mennessä. Näitä vähennyksiä verrataan vuoden 2019 arvoon, 5,7 tonnia CO² per työntekijä. Ubisoft ilmoittaa myös rahallisista panoksista kasvihuonekaasupäästöjä vähentäviin projekteihin Scope1, Scope 2 ja Scope 3 tasoilla. Ubisoft ilmoittaa myös, kuinka kasvihuonepäästöjen laskutavan muutos on merkittävästi vaikuttanut Ubisoftin hiilijalanjälkeen. Ubisoft kertoo, että yrityksen kasvu, toiminnallinen ja henkilöstön kasvu, osittain selittää hiilijalanjäljen kasvun. Ubisoft on nyt antanut hiilijalanjälkiagrammin myös Scope 1, Scope 2 ja Scope 3 jaottelun mukaan (Kuva 10). (Ubisoft Entertainment 2021, 174–176).



Kuva 10. Ubisoft hiilijalanjälki Scope 1, Scope 2 , Scope 3 mukaisesti (Ubisoft 2021, 176)

Työmatkat ovat edelleen yrityksen suurin hiilijalanjäljen osuus ja yritys jatkaa kertomalla keinoista, joilla Ubisoft pyrkii vähentämään hiilidioksidipäästöjään matkustamisen takia (Ubisoft Entertainment 2021, 177). Raportissa kerrotaan myös Ubisoftin keinoista vähentää kasvihuonekaasupäästöjä arvoketjussaan. (Ubisoft Entertainment 2021, 180)

Ubisoftin vuoden 2022 raportoinnissa aloitetaan kertomalla muutoksissa, joihin kuuluu, miten yritys laskee henkilöstöön liittyviä indikaattoreita sekä miten miesten ja naisten välisen palkkaeron laskentatapa. Ubisoft mainitsee, että vaikka liikunnan edistäminen ei liity suoraan yrityksen liiketoimintaan, edistää Ubisoft liikuntaa Just Dance-pelisarjansa avulla (Ubisoft Entertainment 2022, 129). Ubisoft kertoo myös metodologisista rajoitteista indikaattoreiden käytössä kuten standardoinnin puutteesta kansallisessa ja kansainvälisessä lainsäädännössä sekä mahdollisesti tulosten todellisista edustavuuksista (Ubisoft Entertainment 2022, 131). Ubisoft listaa nyt olennaisuusmatriisin ja olennaisuusanalyysin yhteydessä riskejä ja mahdollisuuksia (Ubisoft Entertainment 2022, 132–135). Raportissa listataan myös, milloin vastuullisuustavoitteiden onnistuminen arvioidaan uudelleen (Ubisoft Entertainment 2022, 133). Ubisoftilla on Ukrainassa sijaitseva studio ja raportissa kerrotaan keinoista auttaa Ubisoftin ukrainalaisia työntekijöitä, kuten mahdollisuus siirtyä Puolan tai Romanian toimipisteisiin tai helpotuksia muihin sijainteihin siirtymiselle sekä myös psykologisen avunpuhelimen (Ubisoft Entertainment 2022, 144). Ubisoft on ottanut käyttöön ”Ubisoft XP”-kyselyn, jonka tarkoituksena on selvittää työntekijöidensä hyvinvointia ja kyselyn osallistumisprosentti oli 78 % (Ubisoft Entertainment 2022, 145). Ubisoft kertoo myös pyrkimyksestä kasvattaa hiilijalanjäljen vähentämistä 10,8 % per työntekijä vuoden 2024 loppuun mennessä (Ubisoft Entertainment, 157). Raportissa on myös päivitetty aiemmat vertailuvuodet uuden laskentatavan mukaiseksi hiilijalanjäljen laskennassa, Ubisoftin vuoden 2021 hiilijalanjälki oli 147 991 kilotonnia CO², vuonna 2020 158 211 kilotonnia CO² ja vuonna 2019 hiilijalanjälki oli 158 584 CO² (Kuva 11). Ubisoft mainitsee myös, että laskua tapahtui 14 % vuosien 2020 and 2021 välillä. (Ubisoft Entertainment 2022, 159)

GHG emissions by scope (tCO ₂ eq)	2021	2020	2019
Scope 1	2,760.00	1,889.00	1,805.00
Scope 2 – Market-based method	16,355.00	13,337.00	8,780.00
Scope 3 – Upstream	128,876.00	142,985.00	147,999.00
TOTAL – ON A COMPARABLE DATA BASIS	147,991.00	158,211.00	158,584.00
tCO ₂ eq/person	7.2	8.4	9.5

Kuva 11. Ubisoft 2021-2022 kokonaishiilijalanjälki (Ubisoft Entertainment 2022, 159)

Ubisoft kertoo myös raportissa, millaisia epäsuoria riskejä yrityksellä on arvoketjussaan ja millaisilla keinoilla yritys pyrkii vähentämään näitä riskejä (Ubisoft Entertainment 2022, 172–173). Yleisellä tasolla on huomattavissa suurempi muutos tämän vuoden raportin ulkomuodossa. Raportti on helpommin luettavissa, sillä Ubisoft on visualisoinut raportointiaan paremmin, kuten käyttämällä enemmän kaaviota ja diagrammeja, jotta raportissa ei ole pelkkää tekstiä kertomassa vastuullisuusseikoista yrityksen toiminnassa. Huomioitavaa on myös, että kaavioissa on annettu vertailun vuoksi kaksi edellistä vuotta, jotta muutosta vastuullisuusseikoissa on helpompi seurata.

Raportissa vuonna 2023 on aseteltu vastuullisuusaiheiden riskit ja mahdollisuudet vastuullisuusosioiden alkukohtiin ilmeisesti selvyiden takia. Olennaisuusanalyysinä Ubisoft käyttää samaa jo aiempina vuonna 2020 tehtyä analyysiä sekä myös samaa vuoden 2020 olennaisuusmatriisia tämän vuoden raportoinnissaan (Ubisoft Entertainment 2023, 133–136). Ubisoft kertoo raportissa, yrityksen vuonna 2023 aloitetusta ”The Global Well being”- ohjelmasta, jonka tarkoituksena on antaa viitekehys työvoiman hyvinvoinnille yrityksen työntekijöille ympäri maailmaa yrityksen eri toimipisteissä (Ubisoft Entertainment 2023, 148). Ubisoft raportoi väärinkäytösten raportoinnissa positiivista muutosta ja työntekijöiden luottamus raportointikanavaan on kasvanut (Ubisoft Entertainment 2023, 150). Ubisoft avaa edellisenä vuotena aloitetun ”Ubisoft XP” kyselyn tuloksia ja vertaa nyt saatuja tuloksia edellisiin tuloksiin (Kuva 12) ja vastuksissa on nähtävissä hiukan parannusta annetuissa kysymyksissä, jotka ovat suomeksi käännettynä ”Minua on kohdeltu kunnioituksella ja arvokkuudella”, ”Ubisoft on turvallinen työpaikka” ja ”Jos kokisin tai kohtaisin väärinkäytöksiä, minun olisi turvallista ilmoittaa asiasta”. (Ubisoft Entertainment 2023, 149)

Indices from Ubisoft XP	03/31/23	03/31/22
"I am treated with respect and dignity" *	85	82
"Ubisoft is a safe place to work" *	82	79
"If I were to experience or witness misconducts, I would feel safe reporting it" *	81	77

* The above scores are the average of all responses to the questions scaled from zero to one hundred.

Kuva 12. Ubisoft XP 2023 (Ubisoft Entertainment 2023, 149)

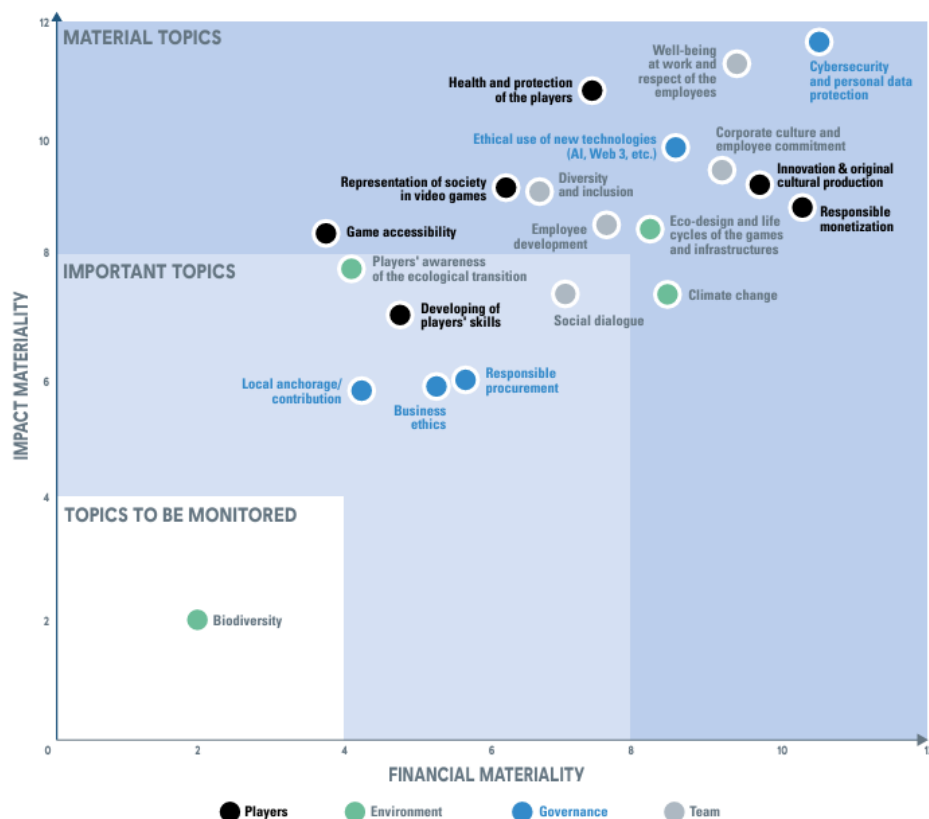
Ubisoft on lisännyt raporttiinsa ”Osallistuminen yhteiskuntaan”- kappaleen, jossa yritys kertoo millä keinoin yritys pyrkii osaltaan saamaan aikaan positiivisia ja kestäväen kehityksen vaikutuksia yhteiskuntaan. Tähän kuuluu myös pyrkimykset saada kulttuuria lähemmäs ihmisiä sekä edesauttaa kulttuurin saatavuutta helpommaksi (Ubisoft Entertainment 2023, 153–154). Ubisoftin ympäristöosuudessa kerrotaan yrityksen ympäristövaikutuksista ja pyrkimyksistä ymmärtämään kuinka paremmin yritys pystyisi vähentämään ympäristövaikutuksiaan. Tarkoituksena on pitää kiinni yrityksen asettamasta hiilineutraaliuden päämäärästä (Ubisoft Entertainment, 163). Ubisoft kertoo myös oman arvoketjun ulkopuolisten vapaaehtoisesta kasvihuonepäästöjen vähentämisen rahoitustoimistaan. (Ubisoft Entertainment, 167). Ubisoft listaa myös eri peleissään tapahtunutta ympäristöaiheisia lisäosia ja palveluita, joiden tarkoituksena oli lisätä luonnonsuojelun tietoisuutta pelaajakunnassa (Ubisoft Entertainment, 170–173). Ubisoft on siirtänyt mahdolliset muutokset raportoinnissa vastuullisuusraportin loppuun, jossa yritys kertoo muutoksista, kuinka yritys raportoi työvoiman koulutuksesta ja kuinka yritys raportoi naisten osuudesta yrityksen johtoasemissa sekä selvennyksiä raportoinnissa käytettyjen indikaattoreiden metodologiasta. (Ubisoft Entertainment 2023, 179–182)

3.4 Ubisoft vuonna 2023–2024

Ubisoft aloittaa raportin kertomalla yrityksen vastuullisuusraportin strategia perustuu kolmeen pilariin, hyvän työympäristön vaaliminen, positiivisten pelikokemusten tarjoamisen pelaajilleen ja osallistuminen ilmastonmuutoksen haasteisiin. Ubisoft kertoo, kuinka vastuullisuusraportointi on organisoitu yrityksessä. Yritysvastuukomitea tutkii yrityksen vastuullisuusstrategiaa ja tarpeen vaatiessa antaa parannusehdotuksia. Operatiivisen puolen yrityksessä hoitaa ”päämäärä”-tiimi (Purpose team), jonka alaisuudessa toimivat monimuotoisuusosasto, kestävyystiimi, henkilöstöhallinto, osastot, jotka vastaavat pelaajien turvallisuudesta ja ”vaikutus”-tiimi (Impact team), joka vastaa yritysvastuuasioiden arvioinnista, seurannasta ja mittaamisesta. Toimitusjohtajan palkitseminen on kiinnitetty osittain kestävyystavoitteiden aikaansaamiseen ja tämä on esitetty kaavion muodossa (Liite 4) (Ubisoft Entertainment 2024a, 126–127). Nämä seikat voidaan olettaa liittyvän ESRS G1 standardiin.

Ubisoft on luetellut sidosryhmänsä raportin alussa, asiakkaat, tavarantoimittajat, osakkeenomistajat ja sijoittajat, työntekijät, tutkimuslaitokset, julkiset yhteisöt, paikalliset yritykset sekä valtiot. Yritys kertoo miten yritys ylläpitää suhteita eri sidosryhmien välillä. Ubisoft on palkannut konsulttiyrityksen päivittääkseen olennaisuusanalyysia vuoden 2024 raporttia varten, jotta yritys pystyy paremmin valmistautumaan uuden CSRS direktiivin vaatimuksiin. Ubisoft on tehnyt uuden olennaisuusanalyysin käyttäen kaksoisolennaisuusanalyysin menetelmää ja tästä analyysistä yritys on selvittänyt 20 jollain tavalla liittyvää vastuullisuusaihetta, joista yritys on poiminut 13 olennaista aihetta liittyen yrityksen liiketoimintaan. Nämä 13 aihetta jaettu osioihin: pelaajat, tiimi, hallinto ja ympäristö. Yritys päivittänyt olennaisuusmatriisiaan ja nyt on lähempänä ESRS standardien mukaisesti tehdyn kaksoisolennaisuuden pohjalta tehtyä matriisia, sillä nyt olennaiset seikat ovat akseleilla ”olennaiset vaikutukset” ja ”taloudelliset vaikutukset” (Kuva 13) (Ubisoft Entertainment 2024a, 128–129). Raportointi jatkuu antamalla, taulukkomuodossa, olennaisista seikoista aiheittain tietoja, kuten riskit ja mahdollisuudet ja Ubisoftin sitoumus kyseiseen vastuullisuusseikkaan sekä missä kappaleessa aiheita käsitellään tarkemmin. Jako taulukossa tapahtuu aiheittain, pelaajat, tiimi, hallintotapa ja ympäristö. (Ubisoft Entertainment 2024a, 130–132). Raportissa jatketaan seuraavaksi kertomalla tarkemmin aihealueittain, riskeistä ja mahdollisuuksista, aloittaen pelaajaosiosta. Ubisoft kertoo, kuinka yritys pyrkii suojelemaan käyttäjien tietoja, kuinka yritys pyrkii kitkemään myrkyllistä käyttäytymistä pelaajayhteisöissään, kuinka yritys pyrkii välttämään vääränlaista rahoittamista pelien sisällä, kuinka yrityksen tuottama sisältö on yhteiskunnallisesti edustavaa, kuinka suuri saavutettavuusaste yrityksen tekemillä peleillä on sekä kuinka teknologiset uudistukset voivat tuottaa uusia uhkia ja mahdollisuuksia (Ubisoft Entertainment 2024a, 133–139).

MATERIALITY MATRIX



Kuva 13. Ubisoft olennaisuusmatriisi 2024 (Ubisoft Entertainment 2024a, 129)

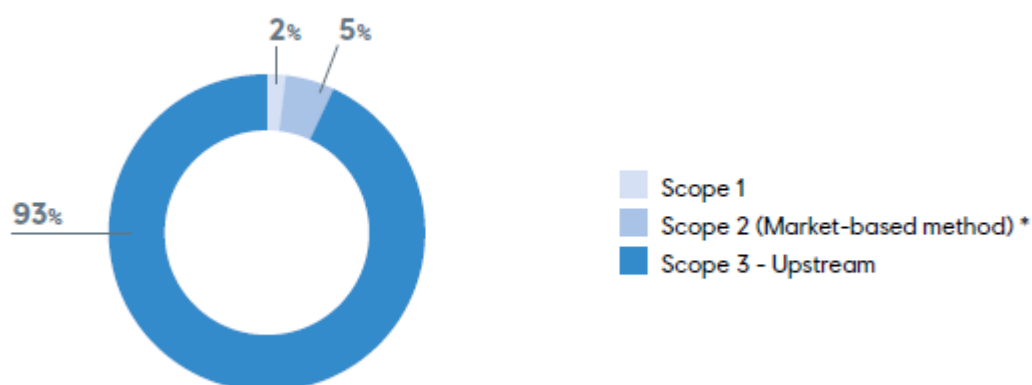
Seuraavaksi raportissa kerrotaan kuinka Ubisoft toimii vastuullisena työnantajana ja avataan tähän liittyviä riskejä ja mahdollisuuksia. Riskeissä mainitaan asioita kuten, avain-, teknisen-, toiminallisten- ja johtajahenkilöstön menettäminen sekä kuinka houkuttaa, säilyttää ja kehittää työvoimaa. Työvoimaosuus jatkuu antamalla työvoiman lukumäärä ja kuinka työnvoima jakaantuu eri tavoin, kuten sukupuolen ja iän mukaan. Raportissa on annettu myös prosenttiosuus siitä, kuinka suuri osuus johtotehtävissä on naisia. Hallituksessa tilikauden lopussa oli 54,4 %, johtoryhmässä 33,3 %, johtoasemassa olevia 22,1 % ja esimiesasemassa 25,7 % naisia. Koko työvoimassa Ubisoft kertoo 25,9 % olleen naisia tilikauden lopussa. Ubisoftilla iän mukainen jaottelu on toteutettu alle 20-vuotiaat, 21–29-vuotiaat, 30–39-vuotiaat, 40–49-vuotiaat, 50–59-vuotiaat ja yli 60-vuotiaat (Ubisoft Entertainment 2024a, 140–142). Huomioitavaa on, että ESRS S1 työsuhteiset tulisi jakaa osiin alle 30-vuotiaat, 30–50-vuotiaat ja yli 50-vuotiaat. (Niskala & Palmuaro 2023, 229) Myös on huomioitavaa, että työntekijöiden palkoista ei ole suoraan annettu tietoja, vain annettu tietoa, kuinka palkintajärjestelmä toimii yrityksessä (Ubisoft Entertainment 2024a, 144–145). Esimerkiksi ESRS S1 haluama tieto korkeimman työntekijän palkasta jaettuna muiden työntekijöiden mediaanipalkalla puuttuu. Toisaalta Ubisoft on jo nyt työvoiman raportointiosuudessa merkinnyt missä maissa yli 10

% konsernin työntekijöistä sijaitsee kuten vaaditaan ESRS S1 standardissa (Ubisoft Entertainment 2024a, 148).

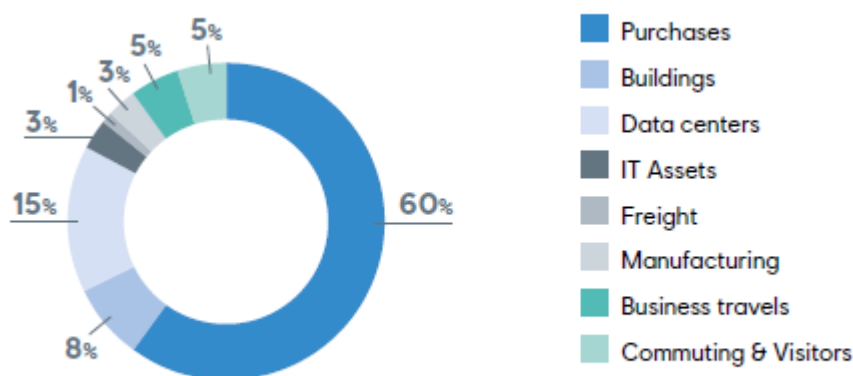
Raportti jatkuu yhteiskuntaosiolla, jossa Ubisoft kertoo erilaisista projekteista, joita voidaan laskea hyväntekeväisyyteen liittyväksi toiminnaksi. Tämän tyyppisellä toiminnalla Ubisoft pyrkii saamaan aikaan positiivista vaikutusta ympäröivään yhteiskuntaan. Tähän kuuluu muun muassa toimet kulttuurin helpommin saataville. Huomioitavaa on Ubisoftin maininta, että yritys kunnioittaa alkuperäiskansoja. Yritys jatkaa, että Kanadan Ontarion alueelle yritys on sponsoroinut digitaalisen alkuperäiskansojen opetusohjelman "Hack the ROM" yhteistyössä Kuninkaallisen Ontarion museon kanssa. Ohjelma tarjoaa kursseja ja luentoja alkuperäiskansojen kulttuureista ja ohjelma antaa mahdollisuuden opiskelijoille tutustua pelien kehittämiseen. Ubisoftin Ontariossa sijaitsevan studion avulla tämä ohjelma antaa Ontarion alkuperäiskansojen jäsenille digitaalisia lukutaitoja, edistää luovuutta ja mahdollistaa pelikehitystaitoja (Ubisoft Entertainment 2024a, 151–157). Tämä seikka voidaan ajatella osittain liittyvät ESRS S3 Vaikutusten kohteena olevat yhteisöt- standardiin.

Seuraavaksi raportissa käsitellään ympäristöön liittyvät seikat. Osion alussa kerrotaan ympäristöön liittyvistä riskeistä, kuten joidenkin metallien harvinaisuudesta, joita käytetään tietokoneiden ja konsolien valmistuksessa. Yritys mainitsee myös ilmastovaarat alueilla, joissa yrityksellä on toimitiloja. Mahdollisuutena Ubisoft mainitsee mainehyödyn sijoituksissa, työvoimassa ja pelaajien keskuudessa, kun yritys nähdään positiivisena voimana ilmaston muutoksen saralla. Ubisoft on sitoutunut vähentämään hiilijalanjälkeen ja raportissa kertoo keinoista saada tämä aikaan (Ubisoft Entertainment, 157). Ubisoft käyttää GHG protokolan pohjana kasvihuonekaasupäästöjänsä laskemiseen, kuten ESRS E1 haluaa. Raportissa jatketaan avaamalla metodeista tarkemmin, kuinka Scope 1, Scope 2, Scope 3 päästöarvot on laskettu tilikauden aikana. Ubisoft kertoo, kuinka Scope 1, Scope 2 ja Scope 3 päästöt jakaantuvat (Kuva 14) ja suurin osa, 93 %, on yrityksen Scope 3 päästöjä, 5 % Scope 2 päästöjä ja 2 % Scope 1 päästöjä. Päästöt on myös lajiteltu alkuperän mukaisesti, joista suurimmat päästöt ovat peräisin ostoista, 60 % ja toiseksi suurin osa on peräisin kiinteistöistä, 15 %. Scope 1 päästöistä suurin osa on peräisin yrityksen omistamista kiinteistöistä, 2 813 tonnia CO² päästöjä. Scope 2 päästöihin Ubisoft on laskenut mukaan toimitilojen, datakeskusten ja kotona työskentelevien työntekijöiden sähkölukituksen. GHG protokollan mukaisesti laskettuna Ubisoftin sähkön kulutus oli tilikauden aikana sijaintipohjaisesti laskettuna 21 066 tonnia CO² päästöjä ja markkinapohjaisesti laskettuna 7 314 tonnia CO² päästöjä. Scope 3 päästöistä suurin lähde on ostot, joihin kuuluu palveluiden ja tavaroiden ostot. Ubisoft raportoi ostojen olleen 87 777 tonnia CO² päästöjä ja laskettuna per työntekijä 4,4 tonnia CO² päästöjä. Ubisoft myöntää Scope 3 osion lopulla, että sillä ei ole suoraa kontrollia arvoketjunsä päästöihin, vaikka onkin sitoutunut hiilineutraalius tavoitteeseensa ja on ollut osallisena organisaatiossa, jonka tarkoituksena on laskea ja kaa-voittaa pelialan Scope 3 laskusuunnan päästöjä. (Ubisoft Entertainment 2024a, 158–167)

Carbon footprint by scope



Carbon footprint by category



* For reference using the GHG Protocol's location-based approach, Scope 2 represented 21,066 tCO₂ in 2023

Kuva 14. Ubisoft hiilijalanjälki 2024 (Ubisoft Entertainment 2024a, 159)

Ubisoft jatkaa raporttia hallintotapaa käsittelevällä kappaleella. Osiossa käydään läpi asioita, jota liittyvät suurimmaksi osaksi ESRS G1- standardiin. Osiossa avataan, kuinka yritystä johdetaan, kuinka yritys on yhteydessä sidosryhmiinsä, kuinka riskejä, jotka liittyvät vastuullisuusraportointiin, kartoitetaan ja kuinka näitä riskejä hallitaan. Epäsuoriin riskeihin Ubisoft on kartoittanut 17 avainriskiä, jotka seuraavat yrityksen ostotoiminnasta ja, joita yritys seuraa (Kuva 15). Ubisoft on jakanut nämä riskit neljää tasoon, alhaiseen riskiin, kohtalaiseen riskiin, merkittävään riskiin ja korkeaan riskiin. Osittain ESRS S2 arvoketjun työntekijät- standardiin liittyen Ubisoft mainitsee, että yritys voi tulevaisuudessa ulkoistaa it-palveluitaan ja käyttää näissä freelancer-työntekijöitä ja tällä on mahdollisuus aiheuttaa riskin ihmisoikeuksien rikkomiselle ja ympäristölle. Ubisoft kertoo myös ilmiantokanavastaan, joka toimii itsenäisesti yrityksen ulkopuolella, johon voi anonymisti ilmoittaa työntekijöiden havaitsemia rikkeitä. Hallintotapa-kappaleen lopussa Ubisoft mainitsee veropolitiikkaan, että yritys toimii verolakien mukaisesti maissa, joissa sillä on toimintaa (Ubisoft Entertainment 2024a, 168–172). Huomattavaa, että korruption vastaisia toimia avataan erikseen riskienhallinta kappaleessa, joka on erillinen osio asiakirjassa (Ubisoft Entertainment 2024a, 40–41).

Key Risk	Category	Gross criticality
Forced labor, modern slavery and/or child labor	Human rights	High
Non-compliance with regulations on working hours and labor rights	Human rights	High
Human trafficking	Human rights	High
Purchase of electronic products manufactured using ore from conflict zones	Human rights	High
Unexpected increase in the carbon footprint	Environment	High
Harassment or discrimination in the workplace	Human rights	Significant
Deterioration of working conditions or living conditions	Human rights	Significant
Psycho-sociological disorders in the workplace	Health and safety	Significant
Use of toxic raw materials	Environment	Significant
Waste management failure	Environment	Significant
Use of non-durable packaging	Environment	Significant
Excessive overtime for skilled workers	Human rights	Moderate
Lack of protection of Ubisoft stakeholders' personal data	Human rights	Moderate
Illegal work or work performed by undocumented persons	Human rights	Moderate
Job instability	Human rights	Moderate
Inadequate health and safety conditions at production sites liable to result in a workplace accident	Health and safety	Moderate
On-site pollution	Environment	Moderate

Kuva 15. Ubisoft Epäsuorat riskit (Ubisoft Entertainment 2024a, 170)

Ubisoft antaa vastuullisuusraportoinnin lopussa lisätietona tarkennusta vastuuraportoinnin metodologista ja antaa tietoja raportoinnin aikajanasta, laajuudesta ja mahdollisista muutoksista. Ja tämän jälkeen seuraa todiste, että raportointi on riippumattoman organisaation tarkastama (Ubisoft Entertainment 2024a, 173–179). Asiakirjan lopussa on ristiviittaukset taksonomiaan sekä vastuullisuusraportointiin liittyen. Näistä lisätiedoista on näkyvissä sivut missä kyseisiä seikkoja käsitellään. (Ubisoft Entertainment 2024a, 334–352)

3.5 CD Projekt aiempi raportointi

Kestävyysraportointiin tai yritys vastuuraportointiin liittyviä seikkoja löytyy CD Projektin vuosiraportteissa vuoden 2017 raportista alkaen. Vuosiraportissa on kappale henkilöstölle, jossa yritys avaa yrityksen henkilöstön koostumuksesta. Vuoden 2017 lopulla yrityksessä oli 743 työntekijää, joista 79 % työskenteli CD Projekt RED studiossa ja 21 % GOG.com pelialustalla. Henkilöstön sukupuoli-jakauma sekä ikäjakauma on annettu, henkilöstöstä oli 27 % naisia ja 73 % miehiä ja ikäjakauma oli jaettu viiteen ikäosioon, 0–19, 20–29, 30–39, 40–49 ja 50–59. Yrityksen työntekijän keski-ikä oli 31 vuotta. Ulkomaalaisia työntekijöitä yrityksessä oli 32 eri maasta ympäri maailmaa. (CD Projekt 2018, 22–25)

Vuoden 2018 vuosiraportissa uutena asiana CD Projekt kertoo monimuotoisuuskäytännöstä, jonka yrityksen hallitus hyväksyi vuoden 2019 alussa. Käytännön tarkoituksena on kasvattaa kulttuurilista ymmärrystä yrityksessä sekä kannustaa monimuotoisuutta, joka yrityksen mukaan on

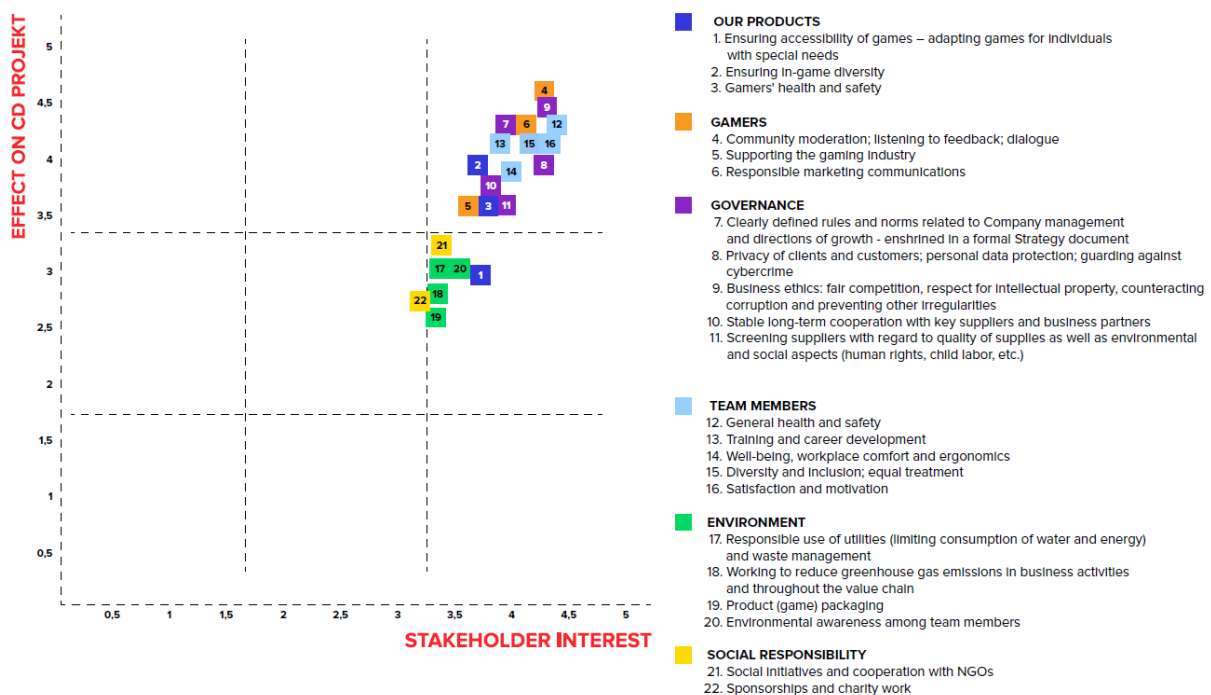
innovaation, luovuuden ja pitkäaikaisen kasvun ytimessä. Yritys kertoo nyt ottaneensa käyttöön vuonna 2017 kiusaamisen- ja häirinnänvastaisen politiikan sekä mainitsee, että 81 % henkilöstöstä on ottanut osaa työpaikkakiusaamisen ja työpaikkahäirinnän vastaiseen koulutukseen vuonna 2018. (CD Projekt 2019, 12–13)

Vuoden 2019 vuosikatsauksessa mainitaan alussa, että raportti on tehty GRI kestävyysraportointi standardien mukaisesti (CD Projekt 2020, 2). Huomattavaa on myös, että käytetyt GRI standardit on merkitty sivujen ylälaitaan viitteenä, kun niitä on käytetty. Koska raportointi on tehty nyt GRI standardien mukaisesti, on raportissa paljon enemmän informaatiota. Raportissa on kerrottu yrityksen suhteista sidosryhmiin, millaiset ovat yrityksen arvot ja kulttuuri, mitkä ovat yrityksen korruption vastaiset eturistiriitojen estämisen käytännöt ja mitkä ovat mekanismit väärinkäytösten raportoinnille (CD Projekt 2020, 14–16). Raportissa on kerrottu nyt hallituksen ja hallituneuvoston jäsenten ikä ja sukupuolijakauma. Henkilöstön ikä ja sukupuolijakauma on kerrottu ja iät on nyt myös jaettu alle 30 vuotiaisiin, 30–50 vuotiaisiin ja yli 50 vuotiaisiin (CD Projekt 2020, 19–21). Raportissa kerrotaan myös henkilöstön työeduista, kuten terveydenhuollosta ja urheilutoiminta mahdollisuuksista sekä juoksevasta työajasta. Raportissa kerrotaan myös ylenemismahdollisuuksista yrityksessä ja kuinka CD Projekt seuraa työntekijöidensä hyvinvointia. Vuonna 2019 perustettu työntekijöille vapaaehtoisen ja yksityisen eläkerahaston, johon yritys maksaa ja vapaaehtoisesti myös työntekijät. (CD Projekt 2020, 24–29). Ympäristöön liittyvistä asioista raportissa kerrotaan yrityksen toimista parantaa Varsovan pääkonttorin infrastruktuuria, parantaakseen rakennuksen ilmanlaatua sekä muovipullojen käytön vähentämisestä ja liiketeen osalta kerrotaan, että Varsovan pääkonttori on lähellä julkista liikennettä, kampukselle on rakennettu pyöräkatos sekä sähköautojen latauspisteitä on kasvatettu viiteen. CD Projekt kertoo pyrkimyksistään vähentää energiankulutustaan ja siirtymistä vihreään energian käyttöön. (CD Projekt 2020, 32–34)

Vuoden 2020 vuosiraportissa jatketaan pitkälti samankaltaisella raportoinnilla kuin edellisen vuoden raportointi. Koronapandemian takia CD Projekt järjesti vuoden 2020 aikana audiosarjoja, joissa yrityksen johdon jäsenet keskustelivat tapahtumista yrityksissä ja tulevasta Cyberpunk 2077 pelin julkaisusta (CD Projekt 2021, 29). CD Projekt kertoo, että vuonna 2020 yritys käytti, euroiksi muutettuna, noin runsaat puoli miljoonaa euroa ympäristöystävällisiin investointeihin (CD Projekt 2021, 34). Ympäristöaiheisiin liittyen, CD Projekt kertoo asentaneensa vuoden 2020 aikana aurinkopaneeleja käyttämiinsä toimitilojen rakennuksiin (CD Projekt 2021, 37). Huomioitavaan on, että ympäristöriskiksi yritys on laskenut vain mahdollisen ympäristösäännösten noudattamatta jättämisen (CD Projekt 2021, 84). Toimintana CD Projekt on perustanut vuonna 2020 yrityksen sisäisen ympäristöriskienhallintajärjestelmän (CD Projekt 2021, 96). Kuten aiempina vuosina, raportoinnissa käytetyt GRI standardit ovat näkyvissä sivuilla, joilla standardeihin liittyviä seikkoja

käsitellään sekä lisätiedoissa löytyy GRI taulu kaikista käytetyistä standardeista. (CD Projekt 2021, 147–149)

CD Projekt ensimmäinen erillinen kestävyysraportti julkaistiin vuoden 2021 tilikaudelle. Kestävyysraportit on julkaistu erillisenä vuosittaisista tilinpäätöksistä. Raportissa alussa avataan, kuinka raportti on rakennettu ja kerrotaan, että pohjana raportoinnille on käytetty GRI ja SASB indikaattoreita. Huomattavaa on käytettyjen GRI standardien luettelointi sivun yläreunassa jatkuu edellisten vuosiraporttien tyyllillä (CD Projekt Group 2022, 5). Raportissa jatketaan, kertomalla kuinka CD Projekt organisaatio rakentuu, mitkä ovat yrityksen arvot ja mikä on yrityksen liiketoimintamalli. Vuoden 2021 kestävyysraporttia varten CD Projekt teki olennaisuusarvion GRI standardien mukaisesti ja arvio yritykselle olennaisia aihealueita, johon kuului kyselyitä sidosryhmille (CD Projekt Group 2022, 20). Olennaisuusanalyysin pohjalta yritys on antanut raportissa olennaisuusmatriisin (Kuva 14).



Kuva 16. CD Projekt olennaisuusmatriisi vuoden 2021 kestävyysraportista (CD Projekt 2022, 22)

Ne ESG tavoitteet on lueteltu, jotka yrityksen mukaan liittyvät sen liiketoimintaan YK:n kestävän kehityksen tavoitteiden taulukoinnin mukaan. ESG riskienhallinta on otettu käyttöön yrityksen riskinhallinnassa (CD Projekt Group 2022, 25). Raportti käy läpi ESG alueet järjestyksessä aloittamalla sosiaalisista asioista, jatkamalla hallinnollisista asioista ja päättymällä ympäristöön liittyviin seikkoihin. Sosiaalisessa osiossa annetaan informaatiota, kuinka yrityksen 1 196 henkilön työvoima jakaantuu eri studioissa sekä jakaantuu sukupuolen ja iän mukaan. Raportissa annettu

taulukko on hiukan hankalasti luettavissa, koska siinä on yhdistetty ikä ja sukupuoli. (CD Projekt Group 2022, 37)

Raportissa jatketaan, kuinka rekrytointi toimii yrityksessä ja kuinka yrityksen sisäinen koulutus toteutetaan. Palkkauksesta kerrotaan, että yritys on käyttänyt ”Compa Ratio” menetelmää työntekijöidensä kilpailukyvyyn arvioinnissa ja kuinka palkat jakaantuvat sukupuolittain, naisilla 99 % ja miehillä 102 % ja minipalkan suhteen, naisilla 165 % ja miehillä 195 %, ja kuinka nämä arvot on laskettu. (CD Projekt Group 2022, 42–43). Raportissa kerrotaan, millainen sosiaaliturva on yrityksen työntekijöillä. Henkilöstön monimuotoisuudesta raportissa annetaan useita tietoja kuten sukupuoli ja mikä on muutos edelliseen vuoteen, ikäjakauma ja ei-puolalaisten ulkomaalaisten työntekijöiden määrä. Ikäjakauma on jaettu alle 30 vuotiaisiin, 30–50 vuotiaisiin ja yli 50 vuotiaisiin. Myös esimiehien ja hallituksen sukupuoli ja ikäjakauma on kerrottu. (CD Projekt Group 2022, 51–55)

Hallinto osuudessa kerrotaan yritysmuoto ja millainen CD Projekt konserni on rakenteeltaan. Konsernia johdetaan hallituksen, hallintoneuvoston ja yleiskokouksen avulla (CD Projekt Group 2022, 72). Osiossa jatketaan kertomalla, millainen prosessi hallintoasemaan pääsevän henkilön valinnassa tapahtuu. Hallintoneuvosto valitsee hallituksen jäsenet. Hallintoneuvosto valitaan yleiskokouksen toimesta. (CD Projekt Group 2022, 75–76). Osiossa kerrotaan myös, kuinka palkitseminen tapahtuu yleisesti yrityksessä sekä kuinka eri hallintojäsenet palkitaan. Hallinto osuudessa avataan myös, millainen yrityksen korruption vastainen politiikka on. Poliitiikka sisältää sääntöjä lahjojen vastaanottamisesta ja antamisesta. Myös väärinkäytösten raportoinnista yritys on perustanut anonyymin ilmiäntöväylän, jonka avulla mahdollisia väärinkäytöksiä voidaan ilmoittaa. Henkilökohtaisten tietojen suojelemisesta kerrotaan, sen olevan tärkeää ja sen toteutumista seurataan ja parannetaan turvallisuusosaston ja lakiosaston toimesta. (CD Projekt Group 2022, 87–89).

Ympäristö osuudessa CD Projekt kertoo, että yritys pyrkii vähentämään ympäristövaikutuksiaan. Yritys laskee ja seuraa omaa hiilijalanjälkeään sekä tekee työtä vähentääkseen kasvihuonekaasupäästöjen arvoketjussaan. Hiilijalanjäljen laskemisessa CD Projekt on käyttänyt vuodesta 2021 GHG Protokollaa laskujen pohjana. Yritys ilmoittaa raportoivansa vuoden 2021 raportissa vain Scope 1 ja Scope 2 päästöt ja tarkoituksena on laajentaa raportointi koskemaan myös Scope 3 päästöjä seuraavan vuoden raportoinnissa. CD Projekt raportoi kokonaisenergian kulutuksen olleen 11 340 gigajoulea vuonna 2021, josta suurin osa, 56 %, oli sähköenergiaa ja toiseksi suurin osuus 40 %, oli peräisin lämpöenergiasta (CD Projekt Group 2022, 98–100). Raportin lopussa on liitteenä taulukointi NFRD vaatimuksista, GRI ja SASB indeksointi ja missä kappaleessa näihin viitataan (CD Projekt Group 2022, 115–121). Jo ensimmäisessä kestävyysraportissa on huomattavissa selkeästi kohdittain ESRS raportointiin verrattavaa informaatiota standardeihin ESRS E1, ESRS S1, ESRS S4 ja ESRS G1.

Vuoden 2022 kestävyysraportissa raportin rakennetta on muutettu. Alussa kerrotaan raportin laajuudesta ja rajoitteista. Tämä jälkeen raportissa kerrotaan lyhyesti yrityksestä ja yrityksen arvoista ja liiketoimintastrategiasta sekä luetellaan yrityksen ESG tavoitteet. Raportissa jatketaan kertomalla mistä CD Projekt konserni on rakenteeltaan ja kuinka sitä johdetaan. Raportissa kerrotaan yrityksen lähestymistavasta ESG aikeisiin ja kerrotaan sidosryhmistä. Raportissa kerrotaan yrityksen käyttävän edelleen edellisenä vuotena tehtyä olennaisuusanalyysiä ja sen pohjalta tehtyä olennaisuusanalyysiä. Raportissa on osio, jossa CD Projekt kertoo lyhyesti tekemistään peleistä (CD Projekt 2023, 5–40).

Tiimiosiossa CD Projekt antaa tietoja työvoimastaan ja kertoo työntekijöidensä määrän olleen kokonaisuudessaan 1 292 työntekijää ja on kaaviomuodossa jakanut työntekijät lukumäärineen pelikehittäjiin, julkaisutehtävissä oleviin ja toimistotyöntekijöihin. Kappaleessa myös työvoimaan liittyvän ESG päämäärän lisäksi avainalueiden nähneensä seikat, tavoitteet ja miten nämä liittyvät Yhdistyneiden Kansakuntien SDG tavoiteisiin (CD Projekt Group 2023, 42). Nämä luetellut ESG asiat toistuvat muissakin myöhemmissä kappaleissa, ympäristö, läpinäkyvä kanssakäyminen ja sosiaalinen sitoumus. Työvoimakappaleessa jatketaan kertomalla, kuinka yrityksessä rekrytoidaan henkilöstöä, kerrotaan työntekijöiden palkitsemisesta ja kuinka monimuotoisuusasiat hoidetaan yrityksessä. CD Projekt antaa prosentuaalisessa muodossa, kuinka työvoima jakaantuu naisten ja miesten välillä. Naisia vuonna 2022 oli 32 % työvoimasta ja miehiä oli 68 % työvoimasta. Osiossa myös kerrotaan kuinka CD Projekt pyrkii pitämään huolta työntekijöistään. (CD Projekt 2023, 43–52)

Ympäristöosiossa CD Projekt kertoo ottaneensa käyttöön ympäristöpolitiikan, jonka mukaan yritys parantamaan aiemmin käyttöön otettua ympäristöriskienhallintajärjestelmäänsä. Vuonna 2022 CD Projekt kertoo yrityksen hiilijalanjäljen laskemisesta Scope 1, Scope 2 ja nyt myös Scope 3 mukaisesti. Yritys kertoo tutkivansa ympäristöaiheisiin liittyvien riskien ja mahdollisuuksien analysoinnin TCFD suosituksia hyväksi käyttäen. Hiilijalanjälkilaskuissa yritys kertoo keskittyvänsä Puolan toimintaan. Vuonna 2022 CD Projekt Scope 1 päästöjen olleen 27 tonnia CO² ja Scope 2 päästöjen olleen sijaintipohjaisesti 1 644 tonnia CO² ja markkinapohjaisesti 1 686 tonnia CO². Scope 3 päästöt laskettaessa CD Projekt on jakanut päästölähteet viiteentoista kategoriaan ja 320 856 tonnia CO² ja antaa kokonaishiilijalanjäljen, joka oli sijaintipohjaisesti 322 527 tonnia CO² ja markkinapohjaisesti 323 203 tonnia CO². Osiossa jatketaan kertomalla yrityksen toimista olla enemmän luontoystävällinen sekä kerrotaan yrityksen laskemista ympäristöriskeistä ja mahdollisuuksista. Nämä on tehty TCFD suositusten mukaisesti lyhyelle, keskipitkälle ja pitkälle aikavälille. Riskeissä on käytetty kahta mahdollista skenaariota, lämpötilan nouseminen 1,5 celsiusasteella ja 4,5

celsiusasteella ja riskit ovat jaettu raportissa markkina-, säännöstely-, teknologia ja maineriskeihin. (CD Projekt 2023, 54–63)

Läpinäkyvän kanssakäymisen kappaleessa CD Projekt avaa toimintaansa sidosryhmiensä kanssa kuten peliyhteisöjen ja kauppakumppaniensa kanssa. Yritys kertoo myös ihmisoikeuksien politiikastaan sekä muista säännöksistä, joita CD Projekt on sitoutunut noudattamaan, johon kuuluu myös veropolitiikka. CD Projekt kertoo ottaneensa muodollisesti käyttöön korruption vastaisen politiikan 2022. (CD Projekt 2023, 65–76)

Sosiaalisen sitoumuksen kappaleessa CD Projekt avaa sosiaalisista ohjelmista, joihin yritys on ottanut osaa. Suurimpana tekona CD Projekt kertoo Ukrainan sodan pakolaisten auttamisesta ja päätöksestä keskeyttää kaikkien CD Projekt tuotteiden myymisen Venäjän ja Valko-Venäjän alueilla sekä GOG-pelialustaan saatavuuden näillä alueilla (CD Projekt 2023, 78–79). Raportin lopussa on lisätiedot, joissa on taulukoituna enemmän raportissa käytettyä numeerista tietoa sekä käytetyt GRI-taulukot sekä taksonomian mukaiset taulukot. (CD Projekt Group 2023, 81–110)

3.6 CD Projekt vuonna 2023

CD Projekt julkaisee Kestävyysraportin erillisenä asiakirjana muusta vuotuisista tilinpäätösasiakirjoista ja rakenteeltaan vuoden 2023 raportti on samankaltainen kuin vuoden 2022 raportti. CD Projekt kertoo, että vuoden 2023 kestävyysraportti on tehty johdonmukaisesti GRI standardeja sekä SASB standardeja käyttäen. CD Projekt kertoo raportin alussa rajoitteista kestävyysraportoinnissaan. CD Projekt myös selvittää, että CD Projekt S.A., mikä on konsernin omistajayhtiö, sisältää suurimman osan konsernin työntekijöistä, 87 %, liikevaihdosta, 84 %, sekä kokonaistaseesta, 96 %, joten raportti esittää enimmäkseen omistajayhtiön näkemyksiä. CD Projekt ilmoittaa arvioineensa olennaisuustekijöitä uudelleen, jotta yritys pystyisi paremmin valmistautumaan ESRS standardien mukaiseen raportointiin. CD Projekt teki kaksoisolennaisuusanalyysin ja päivitti GRI raportoinnin mukaisia tiedonantojaan, jotta nämä olisivat lähempänä uuden direktiivin vaatimuksia. (CD Projekt Group 2024b, 6–8)

Raportissa jatketaan kertomalla lyhyesti yrityksestä ja sen toiminnoista eri studiossa ympäri maailmaa, yrityksen arvoista sekä kuinka yritys tuottaa arvoa sidosryhmissään (CD Projekt Group 2024b, 10–13). Seuraavaksi raportissa avataan CD Projektin liiketoimintastrategiaa sekä yrityksen ESG päämäärät, jotka yrityksen hallitus on aiemmin ottanut osaksi vastuullista liiketoiminta kehitystä. Asetetun päämäärät ovat vapaasti suomeksi käännettynä ”herätä ajatuksia muistettavien tarinoiden avulla”, ”ole yritys, jossa ihmiset haluavat työskennellä”, ”jatka vihreää siirtymää yrityksen kampuksella ja muualla”, ”rakenna luottamukseen ja läpinäkyvyyteen perustuvia suhteita” ja ”käytä resurssejamme ja taitojamme muiden tukemiseen”. (CD Projekt Group 2024b, 15)

Hallintotapa kappaleessa kerrotaan, että yritystä johtaminen on jakaantunut kolmeen tasoon, jotka ovat yleiskokous, hallintoneuvosto ja hallitus. Yleiskokouksen hyväksyntä tarvitaan kaikkein kriittisimpiin päätöksiin ja yleiskokous valitsee hallintoneuvoksen jäsenet. Hallintoneuvosto valvoo konsernin kaikkea toimintaa. Hallintoneuvosto valitsee hallituksen jäsenet. Hallituksella on toimeenpanovalta ja vastaa ESG päämäärien asettamisesta, ja tarkkailee näiden päämäärien etenemisestä. ESG seikkojen toteutus jakaantuu eri tiimeille. Raportissa jatketaan kertomalla yritysten johtavien elinten monimuotoisuudesta se verran, että hallitus muodostui vuonna 2023 vain miehistä ja hallintoneuvoston jäsenistä yksi oli nainen. Osiossa kerrotaan myös, kuinka yrityksen hallituksen ja hallintoneuvoston palkitsemisjärjestelmä toimii. (CD Projekt Group 2024b, 18–26)

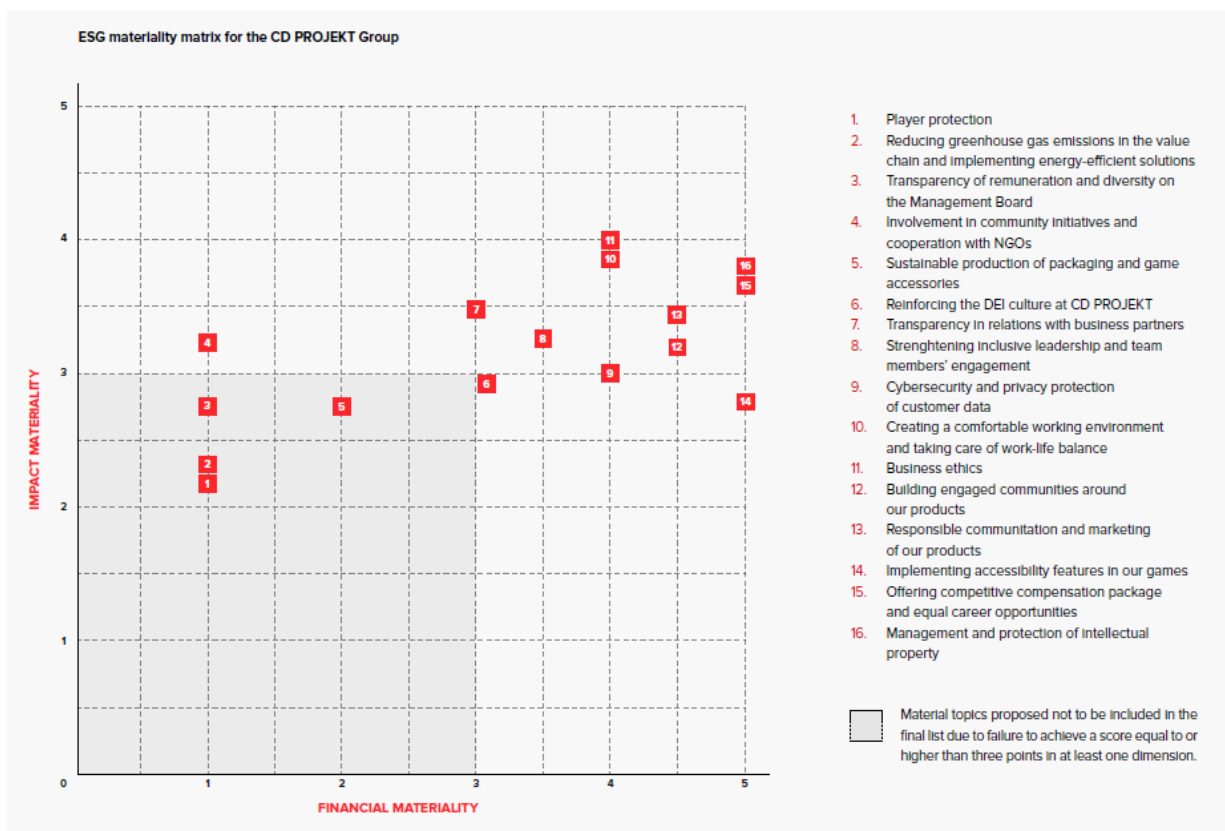
Kestävyyteen liittyvät riskinhallinnasta CD Projekt avaa olennaisiksi kokemiaan riskejä. Olennaisiksi riskeiksi työvoimaansa yritys näkee olevan työvoiman rekrytoinnin, säilyttämisen ja työryhmien jäsentämisen. Ympäristöön liittyvien riskeihin CD Projekt kertoo laskevansa riskit, jotka liittyvät ympäristön ja ilmaston suojeluun. Hallintotapaan liittyviin riskeihin CD Projekt luettelee tietotekniikka infrastruktuurin, palveluiden, kyberturvallisuus riskit, säännösten noudattamiseen liittyvät riskit, tuotetoimittajien yhteistyöriskit ja immateriaalioikeuksiin liittyvät riskit. (CD Projekt Group 2024b, 27)

Vuoden 2023 raporttia varten CD Projekt on tarkistuttanut sidosryhmänsä ja on jakaa ne ulkoisiin ja sisäisiin sidosryhmiin. Ulkoisiin sidosryhmiin yritys katsoo kuuluvan pelaajat ja asiakkaat, pääomamarkkinat, yhteistyökumppanit, median. Sisäisiin sidosryhmiin CD Projekt laskee kuuluvan työntekijät. CD Projekt on julkaissut yhteistyökumppaneita varten code of suppliers -asiakirjan, jossa tarkemmin kerrotaan yhteistyösäännöistä, joiden mukaan kumppanien tulee toimia. (CD Projekt Group 2024b, 29)

Seuraavaksi CD Projekt avaa kuinka yritys on nyt tehnyt uuden olennaisuusanalyysinsa, valmistautuakseen uuden CSRD direktiivin ESRS vaatimuksiin. Analyysi on aloitettu diagnoosilla, jossa selvitettiin olennaiset kestävyysseikat. Seuraavaksi arvioitiin laadulliset ja määrälliset seikat analyysin pohjalta. Tämän jälkeen työpajassa määriteltiin taloudellisia seikkoja talousjohdon kanssa. Tulosten arvioinnin perusteella tehtiin raportissa julkaistu olennaisuusmatriisi (Kuva 17) ja lopuksi tuloksille saatiin hallituksen hyväksyntä. (CD Projekt Group 2024b, 30–31)

Kaksoisolennaisuusanalyysista saadut olennaiset kestävyysseikat CD Projekt on jakanut ympäristö-, sosiaali- ja hallintotapaosaan. Ympäristöosuuteen kuuluuvaksi seikaksi CD Projekt kertoo kuuluvat kasvihuonekaasupäästöjen vähentämisen arvoketjussa ja energiatehokkaiden ratkaisujen ottamisen käyttöön. Sosiaalisiksi seikoiksi CD Projekt luettelee kuuluvan, monimuotoisuuden vahvistamisen yrityksessä, kilpailukykyisten palkkojen ja yhdenmukaisten ylenemismahdollisuuksien, hyvän työilmapiirin tarjoamisen, yhteisöjen luomisen yrityksen tuotteiden ympärille,

saavutettavuusominaisuuksien lisäämisen yrityksen peleihin, vastuullisen markkinoinnin ja yhteistyön kansalaisjärjestöjen kanssa. Hallintotapaosuuteen CD Projekt kertoo kuuluvan immateriaalioikeuksien suojelemisen, eettiset liiketoimintakäytännöt, kyberturvallisuuden ja läpinäkyvien yhteisöyhteistyökumppanien kanssa. CD Projekt jatkaa listaamalla päämääriä ESG aiheisiin ja kuinka niissä on edistytty ja mainitsee, että asetetut päämäärät ovat yhteneväisiä Yhdistyneiden Kansakuntien asettaman Agenda 2030 kanssa. CD Projekt myös avaa kestävyyspäämääriään ja mihin aihealueeseen, ympäristö-, sosiaali-, hallintotapaosuuteen, kullakin päämäärällä on vaikutusta. (CD Projekt Group, 32–35)



Kuva 17. CD Projekt kaksoisolennaisuumatriisi (CD Projekt Group 2024b, 31)

Sosiaalisesta osuudesta CD Projekt kertoo ESG sosiaalitavoitteen, joka on ”ole yritys, jossa ihmiset haluavat työskennellä”, aiheeseen liittyvät olennaiset seikat, tavoitteen vuodelle 2024, tavoitteen vuodelle 2025 ja mitkä Yhdistyneiden Kansakuntien SDG seikat liittyvät tähän kappaleeseen. Työvoiman CD Projekt kertoo vuonna 2023 olleen kokonaisuudessaan 1 168 työntekijää. Kappaleessa kerrotaan myös työntekijöiden koulutuksesta ja ylenemismahdollisuuksista. Yrityksessä on käytössä ”Culture Amp” kysely, jolla yritys arvioi työntekijöidensä hyvinvointia. (CD Projekt Group 2024b, 39–43)

Seuraavaksi CD Projekt tarkentaa tietoja työvoimastaan. Työntekijöistä 18 % oli vuoden 2023 lopulla ulkomaan kansalaisia 45 eri maasta sekä, että vuoden 2023 loppuun mennessä yrityksessä oli kuusi vammaista henkilöä työntekijänä. Yritys raportoi sukupuolijakaumansa niin, että annettu naisten prosentuaalisina osuuksina. CD Projekt kertoo, että työntekijöistä 31 %, esimiesasemassa olevia 24 % ja pelikehittäjiä 21 % oli vuoden 2023 lopussa naisia. Ikäjakauma on annettu 19–25-vuotiaat, 26–30-vuotiaat, 31–35-vuotiaat, 36–40-vuotiaat, 41–45-vuotiaat, 46–50-vuotiaat ja 50 ja yli 50-vuotiaat (CD Projekt Group 2024b, 44). CD Projekt kertoo ottaneensa monimuotoisuusstrategia käyttöön vuonna 2023, jossa tarkennetaan strategian tavoitteet ja aloitteet myöhemmille ajanjaksoille. Raportissa jatketaan kertomalla eri keinoista, joilla yritys pyrkii edistämään monimuotoisuutta arvoketjussaan. CD Projekt raportoi myös työvoiman palkistamisen kilpailukykyisyyden ja tasa-arvoisuuden varmistamisen keinoistaan, kuten yrityksessä aiemmin käyttöön otetusta ”Compa Ratio” indikaattorista, jolla yritys seuraa työvoimansa palkkojen kehitystä. Vuonna 2023 saadun tuloksen perusteella CD Projekt raportoi, että naisten ja miesten palkoissa ei periaatteessa ollut eroja. CD Projekt jatkaa kertomalla erilaisista työsuhde-eduista, joita yritys tarjoaa työntekijöilleen. (CD Projekt Group 2024b, 45–50)

Raportin ympäristöosuuden CD Projekt aloittaa kertomalla ympäristöpolitiikastaan, jossa CD Projekt avaa keinoja, joilla yritys pyrkii vähentämään hiilijalanjälkeään, kuten serveri-infrastruktuurin uusimisen, energian kulutuksen optimoimisen ja ympäristöystävällisten rakennusmateriaalien käyttöön ottamisen. CD Projekt ilmoittaa ESG ympäristöpäämääränsä, ”jatka vihreää siirtymää yrityksen kampuksella ja muualla”, olennaiset seikat, tavoite vuodelle 2024 ja tavoitteen vuodelle 2030 sekä mihin Yhdistyneiden Kansakuntien Agenda SDG seikkojen alle kappaleessa käytyt asiat kuuluvat. Kestävyyteen liittyvä olennaisuusseikka on alentaa kasvihuonepäästöjä arvoketjussa ja ottaa käyttöön tehokkaampia energiaratkaisuja, Vuoden 2024 tavoitteena on ottaa käyttöön CD Projektin päästöjen alentamissuunnitelma, vuoden 2030 tavoite on alentaa yrityksen Scope 1 ja Scope 2 päästöjä 42 % vuoden 2023 vertailuarvoon. (CD Projekt Group 2024b, 52)

CD Projekt jatkaa kertomalla, miten yritys on laskenut hiilijalanjälkensä. Hiilijalanjälki on laskettu GHG Protokollan mukaisesti ja jaettu tämän mukaisesti Scope 1, Scope 2 ja Scope 3 luokkiin. Yritys mainitsee myös, että päästöjen laskeminen on keskitetty yrityksen Puolan toimintaan. Vuonna 2023 CD Projekt raportoi yrityksen Scope 1 päästöjen olleen 28 tonnia CO² ja Scope 2 päästöjen olleen 1 911 tonnia CO² laskien sijaintiin perustuvaan laskutapaan käyttäen ja 1 941 tonnia CO² markkinapohjaista laskutapaa käyttäen. Scope 1 päästöt ovat yrityksen mukaan peräisin työsuhdeautojen polttoaineiden käytöstä ja hätävarageneraattoreiden polttoaineiden käytöstä serverihuoneiden virrankäytössä. Scope 2 päästöt ovat yrityksen mukaan peräisin yrityksen toimistojen sähkönkulutuksesta. (CD Projekt Group 2024b, 53–54)

Tiedot Scope 3 arvoketjun päästöistä, CD Projekt kertoo saaneensa suurimmaksi osaksi tuotetoimittajiltaan. Tapauksissa, joissa tietoa ei ole saatu toimittajilta, on haettu erilaisista tieteellisistä lähteistä ja laskettu sen mukaisesti. CP Projekt on ottanut huomioon Scope 3 päästölähteiden laskutoimituksissaan viisitoista eri kategoriaa. Kategoriat ovat ostetut tuotteet ja palvelut, pääomahyödykkeet, polttoaine- ja energiaperäinen toiminta, ylävirtaan liittyvä kuljetus ja jakelu, yritysmatkustaminen, työntekijöiden työmatkat, ylävirtaan liittyvät vuokraukset, alavirtaan liittyvät kuljetukset ja jakelu, myytyjen tuotteiden käyttö, alavirran vuokraukset, toimitukset ja sijoitukset. Laskutoimituksien tuloksissa ei ole kahta viimeistä kategoriaa, toimitukset ja sijoitukset, koska yrityksen mukaan nämä eivät sovellu yrityksen toimintaan. Laskujen lopputuloksista CD Projekt raportoi, että Scope 3 kokonaispäästöt ovat 335 999 tonnia CO² ja suurimman osuuden Scope 3 päästöistä muodostaa tuotteiden ja palveluiden ostot 208 368 tonnia CO², joka on 62,01 % Scope 3 kokonaispäästöistä, sekä toiseksi suurin päästöjen lähde on myytyjen tuotteiden käyttö 121,800 tonnia CO², joka on 36,25 % Scope 3 kokonaispäästöistä. Näiden laskutoimien jälkeen CD Projekt raportoi, että yrityksen vuoden 2023 kokonaishiilijalanjälki oli sijaintipohjaisesti 337 938 tonnia CO² ja markkinapohjaisesti 337 968 tonnia CO² (Kuva 18). CD Projekt mainitsee, että kokonaishiilijalanjäljestä noin 99 % muodostuu yrityksen Scope 3 päästöistä. (CD Projekt Group 2024b, 55–57)

CD PROJEKT Group's 2022-2023 carbon footprint

Scope	LB emissions (location-based) [tCO ₂ e]		MB emissions (market-based) [tCO ₂ e]		% share in total emissions	
	2023	2022	2023	2022	2023	2022
1	28	25	28	25	0.01%	0.01%
2	1 911	1 644	1 941	1 686	0.57% (LB) 0.57% (MB)	0.91% (LB) 0.93% (MB)
3	335 999	178 611	335 999	178 611	99.43% (LB) 99.42% (MB)	99.07% (LB) 99.05% (MB)
1 + 2 + 3	337 938	180 280	337 968	180 322	100%	100%

Kuva 18. CD Projekt kokonaishiilijalanjälki (CD Projekt Group 2024b, 57)

Raportissa avataan seuraavaksi yrityksen ilmaston liittyviä riskejä ja mahdollisuuksia. CD Projekt raportoi, että yritys on arvioinut TCFD mukaisesti ilmatoriskit lyhyellä, keskipitkällä ja pitkällä aikavälillä. CD Projekt on luonut kaksi skenaariota ilmastonlämpenemiseen. Ensimmäinen skenaario perustuu ilmastonlämpenemiseen vain 1,5 celsiusastetta, jonka yritys laskee todennäköisemmäksi sekä toinen skenaario, jossa lämpötila nousee 4,5 celsiusastetta, jonka yritys kokee

epätodennäköisemmäksi. Ympäristöön liittyvät riskit CD Projekt on jakanut fyysisiin riskeihin ja muuttuviin riskeihin (Liite 2). Fyysisiin riskeihin yritys laskee erilaiset luonnonilmiöt ja muuttuviin riskeihin kuuluvat markkinariskit, säännöstelyriskit, teknologiset riskit ja maineriskit. Riskienhallinta näiden seikkojen suhteen CD Projekt pyrkii hoitamaan seuraamalla yrityksen sisäisten mekanismien avulla. (CD Projekt Group 2024b, 63–67)

Arvoketjuosuudesta CD Projekt kertoo ESG tavoitteensa, joka on ”rakenna luottamukseen ja läpinäkyvyyteen perustuvia suhteita”, aiheeseen liittyvät olennaiset seikat, tavoitteen vuodelle 2024 ja mitkä Yhdistyneiden Kansakuntien SDG seikat liittyvät tähän kappaleeseen. Yritys painotta pelaajakokemusten ja turvallisuuden merkitys toiminnassaan, sekä ikärajojen kunnioittamisesta tuotteissaan. Kappaleessa yritys myös avaa arvoketjuaan (Liite 1), jonka yritys on jakanut ylävirtaan ja alavirtaan. Ylävirta osuuteen yritys laskee mukaan ihmiset, toimitilat ja laitteiston, tuotannon, työkalut ja palvelut. Alavirtaan yritys laskee julkaisutoiminnan, loppukäyttäjät ja jätteet. Yritys jatkaa kertomalla eettisistä liiketoimintakäytännöistään. Yritys myös ilmoittaa käytössä olevasta ilmiäntokanavasta, johon väärinkäytöksiä voidaan ilmoittaa anonyymisti. CD Projekt sai yhteensä kahdeksantoista ilmoitusta, joihin kuului viisi sopimattomasta käytöksestä tehtyä raportoitua tapausta henkilöstössä ja seitsemän tapausta yritystasolla. CD Projekt kertoo kunnioittavansa ihmisoikeuksia ja ei hyväksy minkäänlaista häirintää työvoimassaan, pelaajiensa keskuudessa eikä muuallakaan yrityksen arvoketjussa. Kappaleessa kerrotaan yrityksen korruptionvastaisesta politiikasta, joka on aiemmin otettu käyttöön sekä CD Projekt avaa lakitapausta, joka päättyi sopimukseen vuoden 2023 lopulla. CD Projekt kertoo myös, kuinka yritys pyrkii suojaamaan immateriaalioikeuksiaan sekä hallussa olevia henkilökohtaistietoja sekä parantamaan kyberturvallisuutta yrityksessä. Veropolitiikasta CD Projekt kertoo, että yritys toimii lakien mukaisesti. (CD Projekt Group 2024b, 69–80)

Yhteiskuntavastuukappaleessa CD Projekt kertoo erilaisista yhteiskuntaprojekteista, joissa yritys on ollut mukana sekä yrityksen ESG tavoite ”käytä resurssejamme ja taitojamme muiden tukemiseen”, yrityksen olennaisuusseikan ja tavoitteen vuodelle 2024 sekä Yhdistyneiden Kansakuntien SDG tavoitteisiin kuuluvan seikan (CD Projekt Group 2024b, 82–84). Raportti päättyy lopussa oleviin lisätietoihin, joista voidaan lukea yrityksen taksonomiaan liittyvistä seikoista, sekä tarkemmat numeeriset tiedot työvoimasta, käytetyt GRI ja SASB standardit sekä TCFD suositukset (CD Projekt Group 2024b, 86–112).

Vuoden 2023 kestävyysraportissa CD Projekt on raportoinut paljon ESRS tietoja, varsinkin standardeihin ESRS E1, ESRS E5, ESRS S1, ESRS S4 ESRS G1 liittyvistä seikoista. Osa tarkemmista tiedoista on löydettävissä raportin lopussa olevasta taulukoista, joissa löytyy varsinkin ESRS S1 standardin haluamia tietoja kuten erottelu työsuhteellisten työntekijöiden työsuhteiden tyypit ja suhdeluku korkeimman työntekijän palkasta jaettuna muiden työntekijöiden mediaanipalkalla.

4 Tutkimustulokset

4.1 Remedyn kestävyysraportointi

Remedy Entertainmentin kestävyysraportointi, joka löytyy yrityksen vuosiraportista, on suhteellisen alkuvaiheessa. Vuosiraportista puuttuu yksityiskohtaisemmat tiedot myös talouslukuihin ja on antanut vuosiraportissa vain taloudelliset avainluvut. Tämä johtuu siitä, että Remedy julkaisee vuosittain taloudellisille tiedoille oman raportin IFRS raportoinnin mukaan, täten voisi olettaa, että yritys julkaisi myös vastuullisuusraportin erikseen, mutta näin yritys ei ole ainakaan toistaiseksi tehnyt. Remedy on ilmoittanut vuoden 2023 vuosiraportissa olennaisuusanalyysin sekä olennaisuusmatriisin, jotka yritys on tehnyt vuonna 2022 ja antaneet hiilijalanjäljen vuodelle 2023. Yksityiskohdat, kuten kuinka yrityksessä nämä tunnusluvut on laskettu, ei ole kerrottu vuosiraportissa ja mahdolliset liitetiedot puuttuvat kokonaan. Jos yritys on käyttänyt GRI:tä raportoinnin pohjana tai jos yritys on käyttänyt GHG Protokoolaa yrityksen hiilijalanjäljen laskemiseen, sitä ei ole kerrottu. Koska Remedy antaa raportissa arvot scope 1, scope 2 ja scope 3, on mahdollista, että yritys on käyttänyt GHG Protokoolaa laskelmissaan. Huomioitavaa on myös epäselvä muotoilu, jossa yritys antaa tietoja hiilijalanjäljestään.

Remedy mainitsee 2023 vuosiraportissaan, että yrityksen kestävyysraportointi on vasta alkutekijöissään (Remedy Entertainment 2024, 41). Remedy kertoo vuosiraportissaan, että yritys aloitti vastuullisuusstrategian määrittämisen vuonna 2023. Remedyn tähänastisesta vastuullisuusraportoinnista on huomattavissa, että yritys kertoo paljon ”millainen” yritys on, mutta raportoinnista puuttuu paljon asioita kuten mitkä ovat yrityksen päämäärät, keinot, mittarit liittyen kestävyysraportointiin.

Koska Remedy Entertainment on suomalainen yritys, ja täten yrityksen pääkonttori sijaitsee Euroopan Unionissa, täytyy yrityksen tulevaisuudessa noudattaa CSRS:n mukaista ESRS raportointia. Remedy täyttää ESRS raportointivaatimukset niin, että yrityksen tulee aloittaa ESRS:n mukainen raportointi tilivuonna 2025, koska yrityksen tase vuonna 2023, 79 miljoonaa euroa, ja henkilöstön kokonaislukumäärä, 350 työntekijää, vuonna 2023 ylittivät tarpeelliset raja-arvot tase 40 miljoonaa euroa ja henkilöstö 250 työntekijää. (Niskala & Palmuaro 2023, 33–34)

Remedyn tulisi tehdä yritykselle kaksoisolennaisuusanalyysi ESRS mukaisesti, jos se ei vielä ole tehnyt sitä, aloittaen mahdollisimman nopeasti. ESRS kattaa myös neuvoja, kuinka analyysi kannattaisi tehdä. Koska yrityksillä on siirtymäaika standardien raportoinnille, yrityksen kannattaa keskittyä vain osioihin, jotka ovat pakollista raportoida. Esimerkiksi ESRS S1 standardi käsittää henkilöstöä, joten on paljon tietoja, joita yrityksellä on jo saatavilla kuten sukupuolijakauma, henkilöstön ikäjakauma ja palkkatiedot. Sekä ESRS G1 standardiin liittyvät hallintotiedot ovat

todennäköisesti saatavilla yrityksellä. Yrityksen kannattaa selvittää millaisia yrityksen korruption vastaiset toimet ovat, jos niitä jo on.

Koska ESRS mukana tulee yrityksen raportoida periaatteessa samalla tarkkuudella kestävyysraportointia kuin yrityksen taloudellisia tietoja, on Remedyllä paljon työtä tehtävänä, saadakseen vastuullisuusraportointinsa vuodelle 2025 vaatimuksien kaltaiseksi. Koska yrityksen työvoima on sen verran pieni, Remedy pystyy käyttämään hyväksi raportoinnille annettuja helpotuksia kokonaisuudessaan.

4.2 Ubisoftin kestävyysraportointi

Ubisoftin kestävyysraportointi on yleisellä tasolla todella pitkällä aiempien vuosien raportoinnin ja myös tilikauden 2023–2024 raportoinnin perusteella. Yrityksessä on seurattu kestävyysaiheita todella pitkällä aikavälillä, nyt lähes vuosikymmenen ajan ja yritys on käyttänyt GRI viitekehystä raportoinnin alusta asti. Ajan myötä raporteihin on tullut lisää informaatiota ja hallinnossa otettu kantovastuu siihen, että vastuullisuusraportointi toteutuu.

Vastuullisuusraportoinnissa on paljon yksityiskohtia ja viittaukset missä käsitellyt seikat löytyvät raportissa, mukaan lukien asiakirjan lopussa löytyy lisätieto-osuudessa ristiviittaustaulukoita käsiteltyihin asioihin. Yritys on asettanut tavoitteita ja seurannut onko niihin päästy, on tutkittu ja tehty muutoksia tarpeen mukaan. Raportoinnista näkee, että yritys on todella panostanut vastuullisuus- ja kestävyysaiheisiin ja on sitoutunut ilmastonmuutoksen hillitsemiseen ja yhteiskunnallisen vastuun kantamiseen.

Kestävyysraportointi on osa Ubisoftin vuosittaista raporttia, jota yritys kutsuu yleiseksi rekisteröinti-asiakirjaksi. Koska Ubisoft on käyttänyt vuosittaisissa raportoinnissaan samaa muotoilua jo useamman vuoden aikana, yrityksen kestävyysraportointi löytyy suurimmaksi osaksi ”yritysvastuu” luvussa ja osittain ”riskien hallinta” luvussa. Koska muotoilu ei seuraa ESRS-raportoinnin muotoilua, vaan on periaatteessa pakotettu seuraamaan yrityksen käyttämää vanhaa muotoilua, on ERSR-raportoinnin arviointi hiukan vaikeampaa. Jos yritys kokee sen tarpeelliseksi, niin ESRS antaa esimerkkipohjia raportoinnille ja näin olisi suoraviivaisempaa, jos vastuullisuusraportointi seuraisi enemmän ERSR-pohjia. Toisaalta positiivisena seikkana voidaan huomata se, että Ubisoftin käyttämä yhdenmukainen vuosiraportointi sisältää kestävyysinformaation samassa raportissa taloudellisten tietojen kanssa, kuten ESRS vaatii.

Todennäköisesti Ubisoftin ei tarvitse tehdä uutta kaksoisolennaisuusanalyysia, koska yritys on tehnyt GRI raportoinnin mukaisesti sen aikaisemmin ja päivittänyt sen tilikauden 2023–2024 aikana ja jo nyt on raportoinut tämän analyysin pohjalta suuria osia ESRS standardien vaatimista asioista. Huomioitavaa on kuitenkin, että tehdyn analyysin pohjalta on keskitytty negatiivisissa vaikutuksissa

niihin, jotka negatiivisesti vaikuttavat yrityksen toimintaan, eikä ole kerrottu negatiivisissa vaikutuksissa yrityksen toiminnassa, joilla taas on kielteisiä tosiasiallisia tai mahdollisia vaikutuksia ympäristöön ja yhteiskuntaan, kuten ESRS raportoinnissa myös vaaditaan. Toisaalta Ubisoft on jo raportoinut paljon seikkoja, jotka kuuluvaisivat helpotuksien piiriin, joita yrityksille on annettu ESRS raportoinnin siirtymävaiheessa.

On todennäköistä, että Ubisoftille ei tule ongelmia siirtymisessä ESRS-raportointiin, mutta on kuitenkin mahdollista, koska Ubisoft on niin valtava kansainvälinen konserni, että mahdollisten byrokraattisten seikkojen takia, kaikkien tarpeellisten tietojen saaminen ja todenpitävyyden varmistaminen on mahdollisesti haastavaa yritykselle. Ubisoftilla on kuitenkin aikaa siirtymävaiheessa sopeutua tämän tyyppisiin haasteisiin.

4.3 CD Projekt kestävyysraportointi

CD Projektin kestävyysraportointi on pitkällä. Jopa ennen erillisiä kestävyysraportteja, yrityksen vuosiraporteissa oli kestävyysseikkojen kohdalla mukana yleensä viittaus GRI-standardiin, johon asia liittyi. Kestävyysaiheet on otettu yrityksessä vakavasti ja vastuualueet otettu hallintoelimissä osaksi päätöksen tekoa. Kun CD Projekt teki ensimmäisen erillisen kestävyysraportin, yritys pystyi paremmin kertomaan syvemmin toimista kestävyysaiheista. Verraten ensimmäiseen ja viimeisen kestävyysraportin välillä, raporteissa on tapahtunut kehitystä. Yritys on tehnyt ensin GRI pohjaisen olennaisuusanalyysin ja sitten tehnyt vuonna 2023 vielä ESRS mukaisen kaksoisolennaisuusanalyysin. Ensimmäisessä raportissa kasvihuonepäästölaskelmiin otettiin mukaan vain yrityksen suorat ja epäsuorat päästöt, Scope 1 ja Scope 2, mutta myöhempiin raporteihin otettiin Scope 3 mukaan laskutoimituksiin.

CD Projektin vastuullisuusraportoinnin muotoilu on lähempänä ESRS standardin muotoilua, ja yritys on käyttänyt hyvin taulukkoja ja kaaviota informaation esittämiseen. Raportin lukeminen on suurimmaksi osaksi helposti luettavissa ja selkeää, vaikka joitain poikkeuksia helppolukuisuuteen viimeisimmässä raportista löytyy. Viimeisimmässä kestävyysraportissa osittain itse numeerinen tieto on annettu vain raportin loppuosassa olevissa lisätiedoissa, vaikka aiemmassa kestävyysraportissa nämä tiedot on annettu itse raporttiosuudessa. Tämä on huomattavissa varsinkin viimeisimmän erillisen kestävyysraportin henkilöstöä käsittelevässä kappaleessa. Yritys on päättänyt ilmaista henkilöstöön liittyvät tiedot kaaviomuodossa, eikä kerro tekstiosuudessa työntekijöiden lukumäärää, kuten on tehnyt aiemmin raporteissa vuonna 2021 ja 2022. Myös sukupuolijaottelu on annettu vain naisten prosenttiosuuksina itse raportissa ja numeerinen tieto on vain lisätiedoissa. Huomioitavaa on, että raportoinnissa on huomattavissa myös hyväntekeväisyystoiminnan raportointia, joka ei suoranaisesti liity kestävyysraportointiin.

Rakenteellisesti viimeisimpien kahden vuoden raporteilla on samankaltainen rakenne, jonka CD Projekt on ilmeisesti kokenut paremmaksi, vaikkakin ensimmäisen erillisen kestävyysraportin rakenne on selkeämpi. Yrityksen on varmasti helppo ottaa ESRS mukainen raporttipohja käyttöön, jotka löytyvät ESRS standardien lisätiedoissa, ottaen huomioon kuinka paljon yritys on panostanut jo nyt ESRS tyyppiseen raportointiin asiatasolla.

Viimeisimmän vuoden 2023 kestävyysraportin ympäristöosuudessa CD Projekt ei aloita antamalla yrityksen kokonaishilijalanjälkeä osuuden alussa, vaan tämä annetaan vasta myöhemmin raportissa. Yritys antaa ensin Scope 1 ja Scope 2 arvot, varmaankin johtuen, että aluksi yritys raportoi vain nämä kaksi arvoa, ja tämän jälkeen antaa Scope 3 laskutoimitukset sekä kokonaiskasvihuonepäästöt. Toisaalta Scope 3 laskuihin on panostettu ja tavat, joiden mukaan laskut on tehty, on selitetty. Yrityksellä on viimeisimmän kestävyysraportin mukaan suunnitelma vähentääkseen Scope 1 ja Scope 2 päästöjä, mutta CD Projekt ei kerro toimista vähentää yrityksen arvoketjun Scope 3 päästöjä.

Vaikka CD Projekt on julkaissut erillisen kestävyysraportin tilipäätöksen ja vuosiraportin lisäksi, kestävyysraportoinnin yhdistäminen kokonaisraporttiin ei ole vaikeaa tulevaisuudessa, ottaen huomioon, että ESRS mukaisesti kestävyysraportin tulee olla osa vuosiraportointia. Koska yritys on systemaattisesti käyttänyt GRI-raportointia pohjana aiemmalle kestävyysraportoinnille, on yrityksen huomattavasti helpompaa siirtyä ESRS raportointiin, sillä GRI-raportointi vaatii paljon samankaltaisia tietoja raportoitavaksi. Huomattavaa on myös, että yritys on jo raportoinut ESRS mukaisia tietoja kestävyysraportissaan vuodelle 2023.

5 Pohdinta

Aloittaessani opinnäytetyön tekemistä, en tiennyt paljoa kestävyysraportoinnista ja koin aiheeseen kuuluvien termien, käsitteiden ja organisaatioiden ymmärtämisen suhteellisen haastavaksi. Haaga-Heliassa käymieni kurssien ja tätä opinnäytetyötä tehdessäni ajan kanssa aloin paremmin ymmärtämään aihetta sekä ymmärtämään kuinka tärkeää tuleva kestävyysraportointi tulee olemaan ilmastonmuutoksen ja yhteiskunnan kannalta.

Eri yritysten raporttien lukeminen oli mielenkiintoista, koska pystyi näkemään kuinka eri tavoin, yritykset olivat rakentaneet raporttinsa. Vaikka ensisilmäyksen perusteella kahden suuremmin yrityksen, Ubisoftin ja CD Projektin, raportoinnit näyttivät varsin samanlaisilta, mutta syvemmin tutkituani tehtyjä raportteja huomasin, että selviä eroja löytyi määrällisesti ja laadullisesti yritysten raportoinneissa. Varsinkin kun tämän jälkeen näiden kahden suuremman yrityksen raportteja vertaa pienemmän Remedyn tekemään raportointiin, niin huomaa kuinka haastava työ Remedyllä on edessä.

Jokaisen yrityksen raportoinnissa oli vuosi vuodelta havaittavissa jonkinasteista kasvua raportoidun informaation määrässä. Remedy on kokoluokkansa perusteella vapaaehtoisesti raportoinut joitakin kestävyysasioita, Ubisoft on valtavana ympäri maailmaa toimivana suuryrityksenä tehnyt raportointia osittain NFRD säännösten takia pisimpään vastuullisuusraportoinnin alla ja CD Projekt on tullut mukaan raportointiin selvästi myöhemmin kuin Ubisoft, mutta on lähtenyt raportointiin mukaan johdonmukaisesti.

Opinnäytetyössäni päädyin, ei suoranaisesti yllättävään, tulokseen, että mitä kauemmin yritys on tehnyt johdonmukaista kestävyys- tai vastuullisuustyypistä raportointia, niin sitä helpompi tulee olemaan yrityksen siirtyminen ESRS-raportoinnin piiriin. Varsinkin osoittavana tekijänä on kahden suuremman yrityksen, Ubisoftin ja CD projektin, aiemmin käyttämät GRI-viitekehyksen käyttäminen kestävyysseikkojen tutkimisessa, analysoinnissa ja raportoinnissa. Tästä on johdettavissa se, että GRI-viitekehys ja standardit antavat enemmän rakenteellista neuvoa siihen mitä, ja varsinkin miten, tulee kestävyysaiheista raportoida, kun taas näennäisesti suhteellisen vapaamuotoisesti tehty Remedyn raportointi todennäköisesti tulee aiheuttamaan enemmän työtä yritykselle, jotta Remedy saa raportointinsa CSRD direktiivin mukaiseksi.

Remedyn raportoinnissa yllätyksenä minulle tuli, kuinka yleisellä tasolla yritys oli päättänyt kertoa vuosikatsauksessa vastuullisuusaiheista tai kestävyysaiheista. Miten tuloksiin oli päästy tai mihin tulokset pohjautuvat, oli harvoin kerrottu. Tämän huomaa esimerkiksi yrityksen raportoimassa hiilijalanjäljessä. Viittauksia ei ollut melkein ollenkaan, edes tilinpäätökseen, vaan näistäkin tiedoista oli annettu vain avainluvut. Vuosikatsauksessa ei ollut lisätieto-osuutta toisin kuin kahden muun

yrittäjien, Ubisoftin ja CD Projektin, vastaavassa vuosittaisessa raportissa. Osittain erot yksityiskohtien määrässä on ymmärrettävissä ottaen huomioon yritysten kokoluokkien erot ja voidaan ajatella, että saatavilla olevien resurssien määrä yrityksessä voivat olla osasyynä eroavaisuuksiin. Tämä ei muuta sitä tosiasiaa, että Remedyllä tulee olemaan haastava työ edessä saadakseen raportointinsa CSRS-direktiivin mukaiseksi. Pienemmän henkilöstö kokonsa takia Remedyllä on kuitenkin vuosi enemmän aikaa ennen kuin yrityksen tulee ensimmäisen kerran raportoida ESRS standardien mukaisesti sekä kaikki siirtymäajan helpotukset käytettävissään.

Ubisoftin raportoinnissa on yleisesti ottaen paljon tietoa yrityksen kestävyysaiheista ja GRI-viitekehys on otettu aikaisessa vaiheessa mukaan vastuullisuus- ja kestävyysaiheiden raportoinnin pohjaksi. Pitkäjänteisyys on havaittavissa raportoinnin laadussa. Samaa rakennetta vuosittaisessa raportoinnissa Ubisoft on käyttänyt tämä kirjoittaessa lähes vuosikymmenen ja informaatiota on lisätty periaatteessa vuosittain. Vuosien edetessä Ubisoft on tutkinut ja analysoinut eri kestävyysseikkoja, jotka voivat olennaisesti liittyä yrityksen liiketoimintaan ja tarpeen mukaan yritys on tehnyt muutoksia raportoituihin kestävyysseikkoihin. Yritys on sulkenut pois osan niistä seikoista, jotka yritys on kokenut olevan epäolennaisia tai vaikuttavan vähän yrityksen liiketoimintaa sekä ottanut uusia seikkoja tutkittavaksi ja ottanut mukaan mahdollisiksi olennaisiksi seikoiksi, jos yritys on kokenut ne olennaisiksi liiketoimintaansa.

Todennäköisesti Ubisoftilla ei tule olemaan ongelmia siirtymisestä ESRS raportointiin, sillä yritys on jo osittain raportoinut ESRS mukaista raportointia osa-alueilta, kuten arvoketjuun liittyvistä seikoista, jotka kuuluvat siirtymävaiheen helpotuksiin suurille yrityksille. Huomioitavaa on kuitenkin se, että ESRS raportoinnissa tulisi ottaa huomioon myös helppolukuisuus, joten on vielä epävarmaa, kuinka tämä seikka tulee esiin Ubisoftin ESRS mukaisessa kestävyysraportoinnissa, jos yritys päättää jatkaa raportoinnissa jo kauan käyttämänsä yleisen rekisteröintiasiakirjan pohjaa.

CD Projekt on tehnyt kestävyysraportointia paljon vähemmän ajallisesti verrattuna Ubisoftin raportointiin. CD Projekt on kuitenkin jo tehnyt kolmena vuotena erillisen kestävyysraportin, vaikka on myös aiemmin raportoinut kestävyteen liittyviä asioita vuosiraporteissaan. Raportoinnissa on vuosien varrella huomattavissa parannuksia, kuten esimerkiksi viimeisimmän kestävyysraportin mukaan yrityksen tekemä ESRS pohjainen kaksoisanalyysi, mutta on myös tehnyt osittain erikoisia päätöksiä informaation saatavuudessa. CD Projekt panostanut ehkä jopa liikaa raportoinnin yksinkertaistamiseen, ja tämän takia osa informaatiosta jää piiloon itse raporttiosuudesta.

Yllättävää oli huomata, että CD Projekt keskittyy hiilijalanjälkensä vähentämisessä vain Scope 1 ja Scope 2 päästöihin vaikka yrityksen oman raportoinnin mukaan Scope 3 päästöt ovat noin 99 % yrityksen kokonaishiilijalanjäljestä. Tämän voi verrata Ubisoftiin, jonka Scope 3 päästöt ovat myös suurin kokonaishiilijalanjäljen osa, mutta Ubisoft on tehnyt toimenpiteitä pyrkiäkseen oman

arvoketjansa hiilijalanjäljen vähentämiseksi. CD Projekt ei ole ottanut mitenkään kantaa Scope 3 päästöihin, ainoastaan on raportoinut laskutoimitustensa mukaiset Scope 3 päästöjen tulokset. Osittain tämä ei ole yllätys, koska arvoketjun päästöjen alentaminen tulee olemaan kaikille yrityksille todennäköisesti yksi haastavimmista osa-alueista kestäväen kehityksen saralla sekä raportoinnin, että itse toiminnan osalta, jotta yritysten kokonaishiilijalanjälki saataisiin pienemmäksi.

CD Projektilla ei todennäköisesti tule ongelmia siirtyä ESRS raportointiin, varsinkin kun yritys on jo raportointinsa perusteella tehnyt ESRS-mukaisen kaksoisolennaisuusanalyysin ja yrityksen jo tehdyissä kestävyysraporteissa on joitakin ESRS-raportoinnin vaatimia tietoja, kuten esimerkiksi tieto, korkeimman työntekijän palkasta jaettuna muiden työntekijöiden mediaanipalkalla, löytyy yrityksen kestävyysraportin lisätiedoista. Tämän voi verrata Ubisoftiin, joka ei tällaista tietoa ole raporttiinsa vielä lisännyt. CD Projektilla on myös suuryritysten siirtymäajan helpotukset käytettävissään ja aiempien kestävyysraporttien kautta saama kokemus tämän tyyppisestä raportoinnista, joten ESRS raportointi oletettavasti onnistuu ilman suuria hankaluuksia.

Yleisemmällä tasolla voidaan sanoa, että pelialan yritysten kannattaa aloittaa kestävyysraportoinnin valmistelut mahdollisimman aikaisin, aloittaa olennaisuusanalyysin tekeminen, ottaa esimerkiksi GRI-viitekehys käyttöön tai tutkia suoraan ESRS-standardeissa olevia ohjeita, koska ESRS standardien lisätiedoissa löytyy pohjia, taulukoita, selvennyksiä siihen, mitä ja miten raportointi tulee tehdä.

Loppujen lopuksi opinnäytetyön tekeminen oli mielenkiintoista vaikkakin joissain kohdin haastavaa, varsinkin ajankäytön suhteen. Odotan mielenkiinnolla, kuinka eri yritykset soputuvat muutokseen kestävyiden raportoinnissa, koska tähän asti raporttien taso on vaihdellut suuresti, kuten itsekin huomasin tätä työtä tehdessäni. Ottaen huomioon myös että, yksi ESRS raportoinnin päämääristä on tehdä kestävyysraportoinnista keskenään vertailukelpoista, on mielenkiintoista seurata kuinka vertailukelpoisia raportit todellisuudessa tulevat olemaan.

Lähteet

CD Projekt Group a. Capital Group. Luettavissa: <https://www.cdprojekt.com/en/capital-group/>. Luettu: 10.5.2025.

CD Projekt Group c. History. Luettavissa: <https://www.cdprojekt.com/en/capital-group/history/>. Luettu: 5.5.2025.

CD Projekt Group 2018. Management Board Report on CD Projekt Capital Group and CD Projekt S.A. activities in 2017. CD Projekt Group. Varsova. Luettavissa: <https://www.cdprojekt.com/en/wp-content/uploads-en/2018/03/management-board-report-on-the-cd-projekt-capital-group-activity-in-2017-2.pdf>. Luettu: 5.5.2025.

CD Projekt Group 2019. Management Board Report on CD Projekt Capital Group and CD Projekt S.A. activities in 2018. CD Projekt Group. Varsova. Luettavissa: https://www.cdprojekt.com/en/wp-content/uploads-en/2019/03/board_report_for_2018_en-1.pdf. Luettu: 5.5.2025.

CD Projekt Group 2020. Management Board Report on the activities of the CD Projekt Group and CD Projekt S.A. in 2019. CD Projekt Group. Varsova. Luettavissa: <https://www.cdprojekt.com/en/wp-content/uploads-en/2020/04/sprawozdanie-fy-2019-en-preview08-small.pdf>. Luettu: 5.5.2025.

CD Projekt Group 2021. Management Board Report on the activities of the CD Projekt Group and CD Projekt S.A. in 2020. CD Projekt Group. Varsova. Luettavissa: <https://www.cdprojekt.com/en/wp-content/uploads-en/2021/04/management-board-report-on-the-activities-of-the-cd-projekt-group-and-cdc-projekt-sa-in-2020.pdf>. Luettu: 5.5.2025.

CD Projekt Group 2022. CD Projekt Group's 2021 Sustainability Report. CD Projekt Group. Varsova. Luettavissa: <https://www.cdprojekt.com/en/wp-content/uploads-en/2022/04/cd-projekt-group-sustainability-report-for-2021-interactive.pdf>. Luettu: 5.5.2025.

CD Projekt Group 2023. CD Projekt Group Sustainability Report for 2022. CD Projekt Group. Varsova. Luettavissa: <https://www.cdprojekt.com/en/wp-content/uploads-en/2023/03/cd-projekt-group-sustainability-report-for-2022-2.pdf>. Luettu: 5.5.2025.

CD Projekt Group 2024a. Consolidated Financial Statement of the CD Projekt Group for 2023. CD Projekt Group. Varsova. Luettavissa: <https://www.cdprojekt.com/en/wp-content/uploads-en/2024/03/consolidated-financial-statement-of-the-cd-projekt-group-for-2023.pdf>. Luettu 5.5.2025.

CD Projekt Group 2024b. CDP Projekt Group Sustainability Report for 2023. CD Projekt Group. Varsova. Luettavissa: <https://www.cdprojekt.com/en/wp-content/uploads-en/2024/03/cd-projekt-group-sustainability-report-for-2023-2.pdf>. Luettu: 9.5.2025.

Euroopan Unionin neuvosto & Eurooppa-neuvosto 2025. Euroopan vihreän kehityksen ohjelma. Luettavissa: <https://www.consilium.europa.eu/fi/policies/european-green-deal/>. Luettu: 5.5.2025.

European Financial Reporting Advisory Group. About us. Luettavissa: <https://www.efrag.org/en/about-us>. Luettu: 11.5.2025.

Global Reporting Initiative a. About GRI. Luettavissa: <https://www.globalreporting.org/about-gri/>. Luettu 11.5.2025.

Global Reporting Initiative b. The GRI Standards Enabling transparency on organizational impacts. Luettavissa: <https://www.globalreporting.org/media/wmxlklns/about-gri-brochure-2022.pdf>. Luettu: 11.5.2025.

Greenhouse Gas Protocol a. About Us. Luettavissa: <https://ghgprotocol.org/about-us>. Luettu: 11.5.2025.

Greenhouse Gas Protocol b. Standards & Guidance. Luettavissa: <https://ghgprotocol.org/standards-guidance>. Luettu: 11.5.2025.

Harmaala, M. & Jallinoja, N. 2012. Yritysvastuu ja menestyvä liiketoiminta. Sanoma Pro. Helsinki. E-kirja. Luettu: 5.5.2025.

Niskala, M. & Palmuaro, S. 2023. Uudet kestävyysraportointivaatimukset: Mitä ne tarkoittavat käytännössä? Alma Talent. Helsinki. E-kirja. Luettu 5.5.2025.

Remedy Entertainment a. Meistä. Luettavissa: <https://investors.remedygames.com/fi/yhtio/meista/>. Luettu: 5.5.2025.

Remedy Entertainment b. Peliprojektit. Luettavissa: <https://investors.remedygames.com/fi/yhtio/peliprojektit/>. Luettu: 5.5.2025.

Remedy Entertainment 2018. Remedy vuosikertomus 2017. Remedy Entertainment. Espoo. Luettavissa: https://www.vuosikertomukset.net/resources/Remedy/fin/vuosikertomukset/Remedy_vuosikertomus_2017.pdf. Luettu: 5.5.2025.

Remedy Entertainment 2019. Remedy Annual Review. Remedy Entertainment. Espoo. Luettavissa: https://www.vuosikertomukset.net/resources/Remedy/fin/vuosikertomukset/Remedy_vuosikertomus_2018_en.pdf. Luettu: 5.5.2025.

Remedy Entertainment 2020. Remedy Annual Report 2019. Remedy Entertainment. Espoo. Luettavissa: <https://storage.googleapis.com/inderes-widgets-prod-assets/remedy/calendarEventAttachments/annual-report-2019.pdf>. Luettu: 5.5.2025.

Remedy Entertainment 2021. Annual Report Remedy Entertainment PLC. Remedy Entertainment. Espoo. Luettavissa: <https://storage.googleapis.com/inderes-widgets-prod-assets/remedy/calendarEventAttachments/remedy-entertainment-annual-report-2020.pdf>. Luettu: 5.5.2025.

Remedy Entertainment 2022. Remedy Annual Report 2021. Remedy Entertainment. Espoo. Luettavissa: <https://storage.googleapis.com/inderes-widgets-prod-assets/remedy/calendarEventAttachments/Annual%20Report%202021.pdf>. Luettu: 5.5.2025.

Remedy Entertainment 2023. Remedy Annual Report 2022. Remedy Entertainment. Espoo. Luettavissa: <https://storage.googleapis.com/inderes-widgets-prod-assets/remedy/calendarEventAttachments/Annual%20Report%202022.pdf>. Luettu 5.5.2025.

Remedy Entertainment 2024. Remedy Entertainment PLC Annual Report 2023. Remedy Entertainment. Espoo. Luettavissa: <https://storage.googleapis.com/inderes-widgets-prod-assets/remedy/calendarEventAttachments/Annual%20Report%202023.pdf>. Luettu: 5.5.2025.

SASB Standards. SASB Standards overview. Luettavissa: <https://sasb.ifrs.org/standards/>. Luettu: 6.5.2025.

Silvola, H., Peill, E., Aspholm, I. & Kaisanlahti, T. 2024. ESG kestävyysraportointi: Yritysjohdon vastuu ja mahdollisuus. ST-Akatemia. Helsinki. E-kirja. Luettu: 5.5.2025.

Suomen YK-liitto. Logot ja SDG-kuvakkeet. Luettavissa: <https://www.ykliitto.fi/uutiset-media/logot-ja-sdg-kuvakkeet>. Luettu: 9.5.2025.

Task force on Climate-related Financial Disclosures. About. Luettavissa: <https://www.fsb-tcfd.org/about/>. Luettu: 11.5.2025.

Ubisoft Entertainment 2025. Assassin's Creed Shadows now releases March 20, 2025. Luettavissa: <https://www.ubisoft.com/en-us/game/assassins-creed/news/5HGcPY-PmUIQa3IVrOMJk4u/assassins-creed-shadows-now-releases-march-20-2025>. Luettu: 11.5.2025.

Ubisoft Entertainment a. Our locations. Luettavissa: <https://www.ubisoft.com/en-us/company/careers/locations>. Luettu 9.5.2025.

Ubisoft Entertainment b. Small beginnings, big ideas. Luettavissa: <https://www.ubisoft.com/en-us/company/about-us/our-story>. Luettu: 9.5.2025.

Ubisoft Entertainment c. Ubisoft major milestones. Luettavissa: [https://ubistatic-a.aka-maihd.net/0090/PROD/ubigroup/PressKit/20180611/Ubisoft Major Milestones JUNE 2018 EN.pdf](https://ubistatic-a.aka-maihd.net/0090/PROD/ubigroup/PressKit/20180611/Ubisoft_Major_Milestones_JUNE_2018_EN.pdf). Luettu: 9.5.2025.

Ubisoft Entertainment d. Ubisoft's new HQ Environmental Initiatives. Luettavissa: <https://www.ubisoft.com/en-us/company/careers/locations/articles/ubisoft-s-new-hq-environmental-initiatives>. Luettu: 9.5.2025.

Ubisoft Entertainment 2015. 2015 Registration Document and Annual Report. Ubisoft Entertainment. Saint-Mandé. Luettavissa: [https://staticctf.ubisoft.com/8aefmxkxpxwl/6Yd2VhI4xdbLok0SnToeJc/606b3db9274542fec46a5c239bf5375a/Ubisoft DRF 2015 EN.pdf](https://staticctf.ubisoft.com/8aefmxkxpxwl/6Yd2VhI4xdbLok0SnToeJc/606b3db9274542fec46a5c239bf5375a/Ubisoft_DRF_2015_EN.pdf). Luettu: 5.6.2025.

Ubisoft Entertainment 2016. Registration Document 2016 and Annual Report. Ubisoft Entertainment. Saint-Mandé. Luettavissa: https://staticctf.ubisoft.com/8aefmxkxpxwl/3CmelddmoHmRldmkJ3RN1v/8532cd87b510c0372b3fef9cd6ed65a4/DDR_2016_EN.pdf. Luettu 6.5.2025.

Ubisoft Entertainment 2017. 2017 Registration Document and Annual Report. Ubisoft Entertainment. Saint-Mandé. Luettavissa: https://downloads.ctfasets.net/8aefmxkxpxwl/1WIRXVGrVo8NFI6ESzdn8t/8a515406185fdb492c2d57b0f87ddae/DDR2017_VA_VF.pdf. Luettu 6.5.2025.

Ubisoft Entertainment 2018. 2018 Registration Document and Annual Report. Ubisoft Entertainment. Saint-Mandé. Luettavissa: https://downloads.ctfasets.net/8aefmxkxpxwl/7b6KaxX9ksKvrANg-NRAT8e/35145627a273be4c1a4936b968908109/DDR_FINAL_VERSION.pdf. Luettu 6.5.2025.

Ubisoft Entertainment 2019. 2019 Registration Document and Annual Report. Ubisoft Entertainment. Saint-Mandé. Luettavissa: https://staticctf.ubisoft.com/8aefmxkxpxwl/5bzFRXK7RqTlv2p3EGnaXd/04f0efdee8bdab3a82035a002448083d/DDR_VA_FINAL.pdf. Luettu 6.5.2025.

Ubisoft Entertainment 2020. 2020 Universal Registration Document and Annual Financial Report.

Ubisoft Entertainment. Saint-Mandé. Luettavissa: <https://downloads.ctfas-sets.net/8aefmxkxpxwl/OrrTmfbfpJKm1yhWS->

[RDtS/fc82e78cc07fb0e1ba385197962610f7/UBI2020_URD_EN_20_06_18_MEL.pdf](https://downloads.ctfas-sets.net/8aefmxkxpxwl/3d835a7MATY05YvlprREg9/cba93c9257e4d26e28e266d3d260fab1/UBI2021_URD_EN_COMPLET_Vmel_160621.pdf). Luettu: 5.5.2025.

Ubisoft Entertainment 2021. 2021 Universal Registration Document and Annual Financial Report.

Ubisoft Entertainment. Saint-Mandé. Luettavissa: [https://downloads.ctfas-](https://downloads.ctfas-sets.net/8aefmxkxpxwl/3d835a7MATY05YvlprREg9/cba93c9257e4d26e28e266d3d260fab1/UBI2021_URD_EN_COMPLET_Vmel_160621.pdf)

[sets.net/8aefmxkxpxwl/3d835a7MATY05YvlprREg9/cba93c9257e4d26e28e266d3d260fab1/UBI2021_URD_EN_COMPLET_Vmel_160621.pdf](https://downloads.ctfas-sets.net/8aefmxkxpxwl/3d835a7MATY05YvlprREg9/cba93c9257e4d26e28e266d3d260fab1/UBI2021_URD_EN_COMPLET_Vmel_160621.pdf). Luettu: 6.5.2025.

Ubisoft Entertainment 2022. 2021–2022 Universal Registration Document and Annual Financial Report. Ubisoft Entertainment. Saint-Mandé. Luettavissa: [https://downloads.ctfas-](https://downloads.ctfas-sets.net/8aefmxkxpxwl/44Uv9g0KnmBI5KlAghiJh/cdb36cc23a9930832acd8ecbb4dcbe61/UBI-SOFT_DEU_21-22_MEL_INTERACTIF_UK_160622.pdf)

[sets.net/8aefmxkxpxwl/44Uv9g0KnmBI5KlAghiJh/cdb36cc23a9930832acd8ecbb4dcbe61/UBI-SOFT_DEU_21-22_MEL_INTERACTIF_UK_160622.pdf](https://downloads.ctfas-sets.net/8aefmxkxpxwl/44Uv9g0KnmBI5KlAghiJh/cdb36cc23a9930832acd8ecbb4dcbe61/UBI-SOFT_DEU_21-22_MEL_INTERACTIF_UK_160622.pdf). Luettu: 6.5.2025.

Ubisoft Entertainment 2023. 2022–2023 Universal Registration Document and Annual Financial Report. Ubisoft Entertainment. Saint-Mandé. Luettavissa: [https://staticctf.ubi-](https://staticctf.ubi-soft.com/8aefmxkxpxwl/3TL97lhdKScWJxi25qA1ks/ef2acae5a3137fc9c10fa8d988a4a423/UBI-SOFT_DEU_UK_BAT_2023_MEL.pdf)

[soft.com/8aefmxkxpxwl/3TL97lhdKScWJxi25qA1ks/ef2acae5a3137fc9c10fa8d988a4a423/UBI-SOFT_DEU_UK_BAT_2023_MEL.pdf](https://staticctf.ubi-soft.com/8aefmxkxpxwl/3TL97lhdKScWJxi25qA1ks/ef2acae5a3137fc9c10fa8d988a4a423/UBI-SOFT_DEU_UK_BAT_2023_MEL.pdf). Luettu 6.5.2025.

Ubisoft Entertainment 2024a. 2023–2024 Universal Registration Document and Annual Financial Report. Ubisoft Entertainment. Saint-Mandé. Luettavissa: [https://staticctf.ubi-](https://staticctf.ubi-soft.com/8aefmxkxpxwl/6StlQLcQ0Hsb62JFqe8lQn/51e2d10c20daeb848fadce7ac2f39762/Ent_A)

[soft.com/8aefmxkxpxwl/6StlQLcQ0Hsb62JFqe8lQn/51e2d10c20daeb848fadce7ac2f39762/Ent_A](https://staticctf.ubi-soft.com/8aefmxkxpxwl/6StlQLcQ0Hsb62JFqe8lQn/51e2d10c20daeb848fadce7ac2f39762/Ent_A) GM 2024.07.11 URD GB Interactif def.pdf. Luettu: 6.5.2025.

Ubisoft Entertainment 2024b. Just Dance 2025 Edition Launches This October. Luetta-

vissa: <https://news.ubisoft.com/fr-fr/article/5DZ6gy0lXVomk2STn7nsm/just-dance-2025-edition-launches-this-october>. Luettu: 11.5.2025.

Ubisoft Entertainment 2024c. Star Wars Outlaws Launches August 30, Story Trailer Reveals New Characters and Syndicates. Luettavissa: [https://news.ubisoft.com/en-us/arti-](https://news.ubisoft.com/en-us/article/7GaK62pAZL7Wo9KEftPNT/star-wars-outlaws-launches-august-30-story-trailer-reveals-new-characters-and-syndicates)

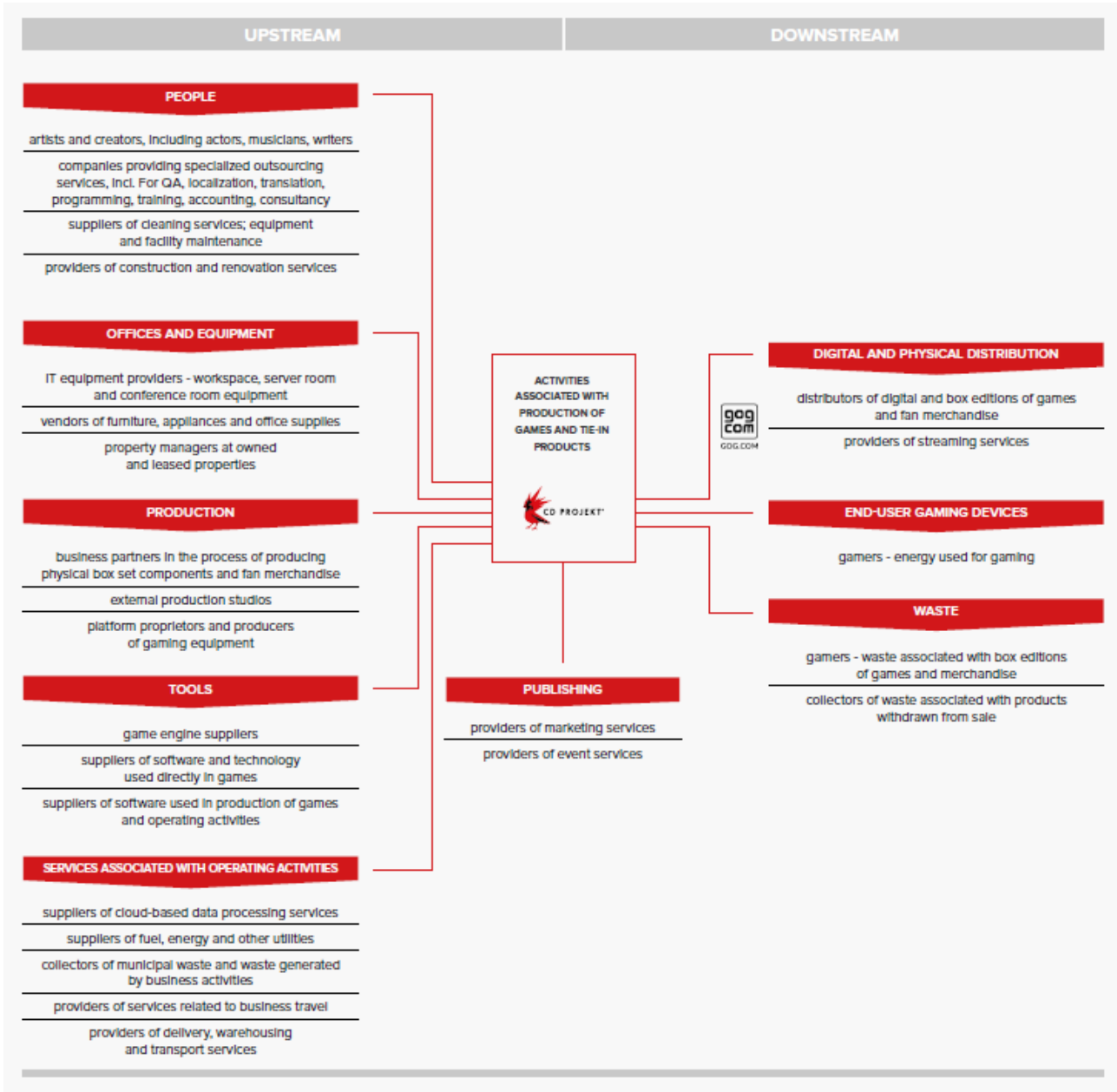
[cle/7GaK62pAZL7Wo9KEftPNT/star-wars-outlaws-launches-august-30-story-trailer-reveals-new-characters-and-syndicates](https://news.ubisoft.com/en-us/article/7GaK62pAZL7Wo9KEftPNT/star-wars-outlaws-launches-august-30-story-trailer-reveals-new-characters-and-syndicates). Luettu: 11.5.2025.

Yhdistyneet Kansakunnat. Transforming our world: the 2030 Agenda for Sustainable Development.

Luettavissa: <https://sdqs.un.org/2030agenda>. Luettu: 11.5.2025.

Liitteet

Liite 1. CD Projekt Arvoketju 2023

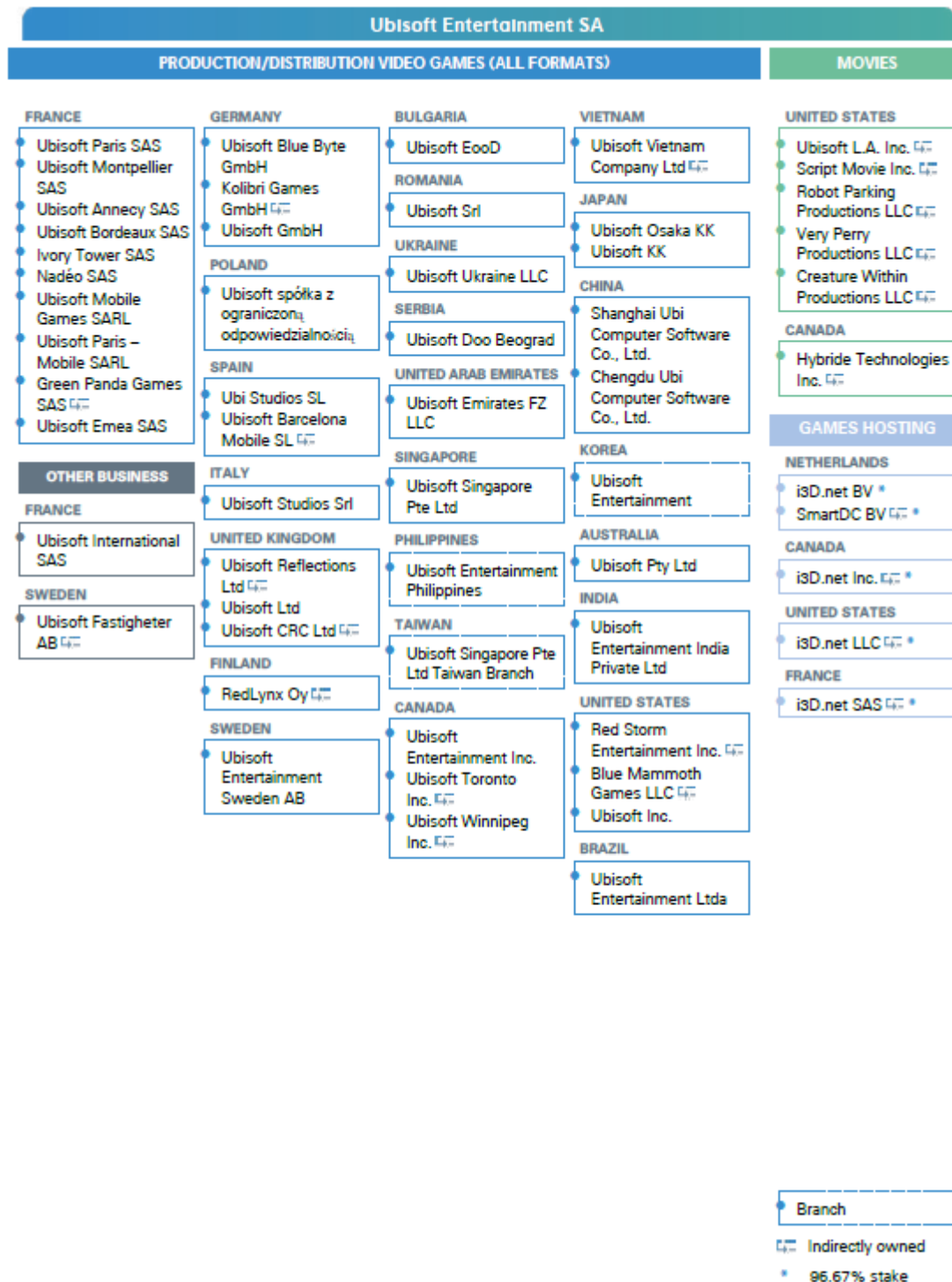


Liite 2. CD Projekt ympäristöriskit 2023

SUMMARY OF THREATS RELATED TO CLIMATE CHANGE							
		Likelihood of occurrence by 2025	2026 – 2030		2031 – 2050		
			RCP 2.6	RCP 8.5	RCP 2.6	RCP 8.5	
Physical	Acute	Floods	low	=	=	=	↑
		Power outages caused by extreme weather events	high	=	=	=	↑
		Heat waves	high	=	=	=	↑
Transformational	Market	Energy price increases	moderate	↑	=	↑	↑
		Need to raise product prices due to energy price increases	low	=	=	=	=
	Regulatory	Increased financial burden related to introduction of EU climate regulations	low	↑	=	↑	=
		Increased disclosure requirements related to climate issues	moderate	↑	=	↑	=
		Penalties related to noncompliance with stricter environmental regulations	low	=	=	=	=
	Technological	Increased expenditures related to the need to upgrade equipment to meet elevated energy efficiency standards	low	↑	=	↑	=
		Reduced interest in energy-intensive games on the part of gamers	low	=	=	↑	=
		Increased costs related to changes affecting logistics and transport	low	↑	=	↑	=
		Loss of key technology partners due to non-fulfillment of their environmental and climate protection standards	low	↑	=	=	=
	Reputational	Loss of customers and investor interest due to unambitious approach to climate protection issues	low	↑	=	↑	=
		The Group's pro-environment activities being branded as greenwashing	low	↑	=	=	=

= the likelihood of occurrence does not change from the level specified in the "likelihood of occurrence by 2025" column
 ↑ the likelihood of occurrence increases from the level specified in the "likelihood of occurrence by 2025" column

Liite 3. Ubisoft Entertainment organisaatiokaavio



Liite 4. Ubisoft Entertainment johdon vastuullisuusraportoinnin palkitseminen 2024

CSR criterion in the compensation of the CEO	Sub-indicators	Target	Target assessment year	Reference for details
Player protection	GDPR	Protect players' personal data by reinforcing their means of control over the use of their data beyond the scope of application of GDPR.	March 31, 2020	DPEF FY20 – 4.2 Compensation of corporate officers DPEF FY21 – 5.3.2 Offering our players a safe gaming environment for a positive experience
	Reputation sanction score	Set up the reputation sanction service to limit online toxicity.	March 31, 2020	DPEF FY20 – 4.2 Compensation of corporate officers DPEF FY21 – 5.3.2 Offering our players a safe gaming environment for a positive experience
	Protection of young players on PC	Global implementation of a protection program for young players for free games (FTP) with a rating below ESRB.	March 31, 2021	DPEF FY21 – 4.2 Compensation of corporate officers DPEF FY21 – 5.3.2 Offering our players a safe gaming environment for a positive experience
	Protection of young players on mobile	Implementation of an "age gate" on new mobile games for which the target audience is minors, with the aim of protecting them by deactivating certain functionalities by default.	March 31, 2021	DPEF FY21 – 4.2 Compensation of corporate officers DPEF FY21 – 5.3.2 Offering our players a safe gaming environment for a positive experience
Acting as a responsible employer	Respect and quality of life at work	Action plan consisting of three major areas: listening to teams, training managers and team members in "respect at work" and assessing team members' exemplary behavior. Team well-being is measured through three dimensions included in the Group's annual engagement survey carried out with the assistance of an external partner. The three dimensions chosen for this indicator are engagement, diversity & inclusion, and respect.	March 31, 2022 March 31, 2023	DPEF FY21 – 4.2 Compensation of corporate officers DPEF FY21 – 5.4.3 Guaranteeing a respectful and safe working environment for all
	Increase gender diversity	Reach 24% women on the teams.	March 31, 2023	DPEF FY21 – 4.2 Compensation of corporate officers DPEF FY21 – 5.4.2.1 Strengthening diversity and inclusion on our teams
	Employee engagement	Achieve a score of +1.5 points compared to the FY23 survey score.	March 31, 2024	DPEF FY23 – 4.2 Compensation of corporate officers
	Respect and employee engagement	Achieve an average score of more than two-thirds of a point compared with the FY24 survey score, while maintaining its positioning in relation to the evolution of the market score.	March 31, 2025	DPEF FY24 – 4.2 Compensation of corporate officers
Optimizing the environmental impact	Reduction in carbon intensity	Reduction of carbon intensity per employee by 8.8% compared with 2019. Reduction of carbon intensity per employee by 10.8% compared with 2019.	December 31, 2023 December 31, 2024	DPEF FY21 – 4.2 Compensation of corporate officers DPEF FY21 – 5.6.2 Ubisoft's commitment to carbon neutrality
	Achieve the progress objectives defined in line with its commitment to the Science Based Targets initiative	Reduce Scope 1 and 2 emissions by 25% compared to calendar year 2020. Ensure that two-thirds of our suppliers (in expenses) are committed to a Science-Based carbon reduction trajectory.	October 31, 2026	DPEF FY23 – 4.2 Compensation of corporate officers
		Reduce Scope 1 and 2 emissions by 29% compared to calendar year 2020.	October 31, 2027	DPEF FY24 – 4.2 Compensation of corporate officers