

未来に向けた ファッション産業のサステナビリティ

2021年11月22日
株式会社アダストリア
取締役 福田 泰己

A D A S T R I A
— *Play fashion!*

株式会社アダストリア

会社概要

A D A S T R I A

—
Play fashion!

ショッピングセンターを中心に展開するカジュアルファッション専門店チェーン。「Play fashion!」をミッションに掲げ、ファッションを通じてお客さま一人ひとりの毎日に「もっと楽しい」選択肢をご提案しています。

業 種 カジュアル衣料専門店

代 表 代表取締役会長兼社長
福田 三千男

設 立 1953年10月22日

連結売上高 1,838億70百万円 ※2021年2月期

従業員数 正社員5,701名 ※2021年2月期

事業の特徴

30を超えるブランドを国内外に約1,400店舗展開



GLOBAL WORK



LOWRYS
FARM



niko and ...

公式WEBストア ドットエスティ会員 1,300万人



マルチカテゴリー戦略による多様な商品展開



アダストリアのサステナビリティ方針

ファッションのワクワクを、
未来まで。

ファッションには、一人ひとりの毎日を
前向きにしてくれるパワーがある。
この先もずっと、ファッションでワクワクできるように。
環境、人、地域のために、私たちらしく楽しみながら
できることから始めよう。
楽しむことが、続けられるいちばんの力だから。

Play fashion!



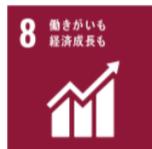
重点テーマに基づくSDGs

環境を守る



事業による環境負荷を低減
させ、ファッションの世界を
サステナブルにします。

人を輝かせる



お客さまも、従業員も、関
わる誰もが毎日ワクワクでき
る環境をつくります。

地域と成長する



地域社会と共生し、ともに
新しい価値を創ります。

※SDGsとは、2015年9月に開催された国連持続可能な開発サミットで採択された「我々の世界を変革する：持続可能な開発のための2030アジェンダ」の中で宣言されているSustainable Development Goalsの略です。

・ファッションロス ゼロの実現

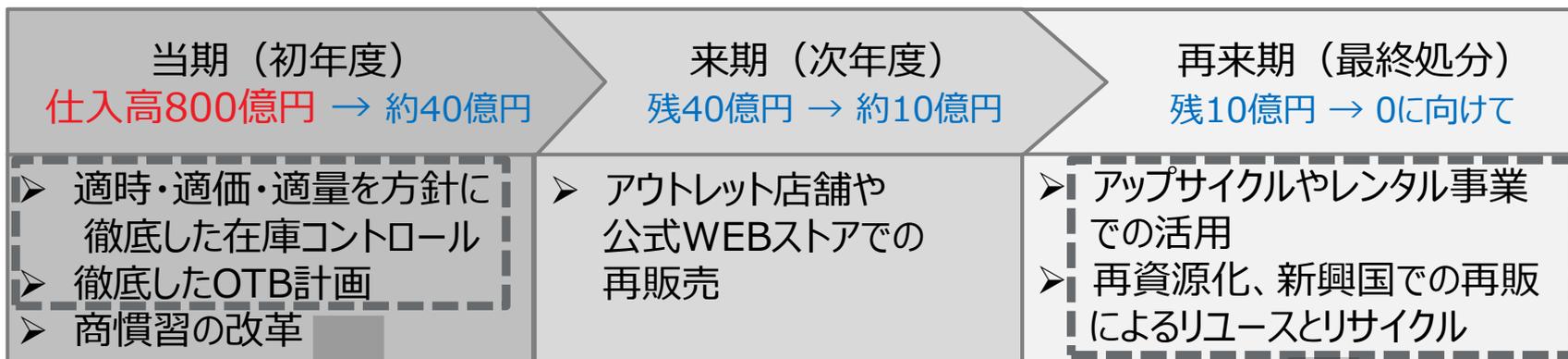
・サーキュラーエコノミーへの挑戦

・グッド コミュニティの創造

ファッションロス ゼロの実現

衣料品在庫の焼却処分ゼロを決定し、適時・適価・適量生産に向けた取り組みを推進

当社(年商2,000億円)の仕入・販売サイクル



【徹底したOTB計画】

- ・残在庫見込から逆算する仕入計画

【発注精度の向上】

- ・ECでの先行予約受注データを活用
- ・発注前に現場スタッフによる評価
- ・追加発注及び仕入抑制の迅速判断

【アップサイクル事業】

FROMSTOCK



【子供服のレンタル事業】

- ・お客様共に創るクラウド上のワードローブ

KIDSRUBE
SHARE FASHION, WEAR HAPPINESS.

サーキュラーエコノミーへの挑戦

■ 子会社アドアークの設立

サプライチェーンの変革

新たな顧客接点によるサービス・事業

売り方・作り方

使い方

① D2C事業

サステナブルな素材と製造技術を追求し、高品質なアイテムを手に取りやすい価格で提供するブランド：00u（オー・ゼロ・ユー）

顧客接点

② サーキュラー事業

残在庫を活用したアップサイクル事業やシェアリング事業など、製造・販売以外のサービスを複数創出する事で販売対価・サービス対価を得る。

実現する世界

生産される枚数

サステナブル且つ、無駄を生まない生産



届ける顧客数

価値再生による新たな循環

サーキュラーエコノミーへの挑戦

■ 00u (オー・ゼロ・ユー) ブランドコンセプト



サステナビリティと透明性

- 全ての商品にサステナブルな素材を使用し、生産工程では「ながく続く」と「無駄を省く」を徹底。
- グループのCSR調達方針にもとづいた倫理的な生産。
- **Higg Index**を活用し**環境負荷を開示**
- 店舗を持たず、生産者と生活者を直接繋ぐ事により、中間マージンを抑制。
- 高品質かつ手にとりやすい価格設定を目指している。

■ 生産付加価値の開示



CO2排出量 **6.4 kg**

水使用量 **198.3 ℓ**

杉12本分の削減効果

ペットボトル61本分の削減効果

These results were calculated using the Higg Materials Sustainability Index (Higg MSI) developed by the Sustainable Apparel Coalition (SAC). The Higg MSI assesses impacts of materials from cradle-to-gate for a finished material (i.e. to the point at which materials are ready to be assembled into a product). The Higg MSI scores or percent calculations provided herein account for a single production stage within the Higg MSI scope (e.g. fiber or raw material). They do not provide a holistic view of the impacts involved with material production. SAC does not verify results of user customized materials. Retrieved from msi.higg.org (2020,2021)

<p>温暖化</p> <p>温室効果ガスの発生を抑えた生産をしています</p>	<p>水不足</p> <p>使用する水を減らす努力が必要です</p>
<p>資源枯渇</p> <p>資源を非常に有効活用した生産をしています</p>	<p>水質汚染</p> <p>あまり水を汚さずに生産しています</p>

シンプルかつ分かりやすい例えで環境負荷低減効果を開示

3段階表示による製品評価

Higg Index MSI・・・
非営利団体Sustainable Apparel Coalitionが開発した素材の環境負荷を可視化する指標。

- 【下記の項目から環境負荷を算出】
- 製品の重量
 - 素材名
 - 原材料の詳細
 - 製造過程プロセス
 - 加工の詳細
 - 各素材の含有率

サーキュラーエコノミーへの挑戦

■サーキュラー事業

最終残在庫を活用したオフプライス事業や
アップサイクル・リペア・リメイクによる商材の循環活用を行う事業。

アップサイクル



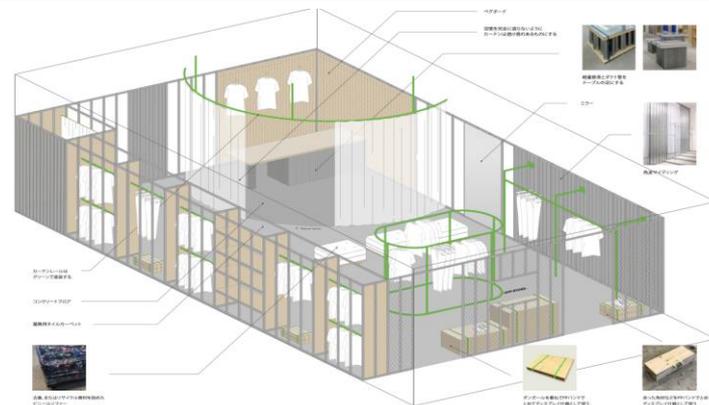
残在庫の染め直しによる
再付加価値商品の提
供

レンタル



子供服のレンタル事業

サーキュラー事業を象徴する リアル店舗の運営



アダストリア残在庫などの再販
リペアやリメイクなどを通じた体験型店舗

グッドコミュニティの創造

■ B2CからN対Nの世界へ

■ B2C (1対N)



1300万会員の自社EC
ドットエステイ



社員約4,000人が参加する
当社のスタッフボード
(オンラインスタイル提案)

■ N対N



- A. (開発) .st上にお客様と繋がる機能を開発する
- B. (進化) 多様なスタッフ参加/働き方も進化
- C. (増やす) アパレル以外の様々なカテゴリも増やす

- ・展開カテゴリが増える。
- ・参加者（企業・社員・お客様）が増える。
- ・参加者同士が繋がりが合う。

グッドコミュニティの創造

■ファッション産業 = ライフスタイル産業

ライフスタイルを構成する10の視点から考える私たちが出来ること

W E A R

「衣」

F O O D

「食」

L I V I N G

「住」

A M U S E M E N T

「遊」

K N O W L E D G E

「知」

H E A L T H

「健」

B E A U T Y

「美」

J O U R N E Y

「旅」

M U S I C

「音」

L O C A L / T O K Y O

「地域・東京」

グッドコミュニティの創造

■ 人と人、企業同士がつながり、集まる、場づくり



APPENDIX

サステナビリティを妨げる業界の商慣習①

【セールスの常態化】

＜セール年間スケジュール＞ FB・・・ファッションビル SC・・・郊外ショッピングセンター

月	4月	5月	6月	7月	8月	9月
SALE		GW 自社クレ10%OFF	SC系セール	FBセール		自社クレ10%OFF
月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
SALE		ブラックフライデー 自社クレ10%OFF	FB・SCセール	初売	クリアランス	自社クレ10%OFF

お客さまは「セール待ちの状態」に

- 売上獲得のための値下げによる販売促進および大量生産
- 営業時間、セールに対応する従業員の確保

持続困難

【当社の取り組み】

福袋の廃止

- 福袋用の商品生産は合理的でない
- 福袋販売のために販売員が疲弊

→ 廃止に

過剰な値引きの抑制

- 単品ごとに荒利の管理を徹底、プロパー価格での消化率を高める
- 残在庫見込みから仕入計画を立てる徹底した在庫コントロール

サステナビリティを妨げる業界の商慣習②

【長時間労働、週7日営業】

➤ 商業施設の平均営業時間…10:00～22:00

➤ 営業日…週7日

※休館日を年に1～2日設ける商業施設もあるが、少数



人員不足解消や従業員のウェルビーイングのため、改革が必要

新静岡セノバ様と協業する「ささえあう働く時間プロジェクト」

トライ!
01 営業時間
フレックスタイム制度

～アダストリア提案～
「営業時間短縮・コアタイム営業」

11時から19時までの営業をコアタイムとし、開店・閉店時間は各テナントの裁量(フレックスタイム)で営業できる。
※導入各店任意

- ✓業種・業態、個店事情・地域特性に合わせた選択ができる柔軟性
- ✓集客の多い時間に人的資源を集中→生産性・サービス品質向上
- ✓早番・遅番シフト重複による余剰の解消
→1日の稼働人数減、休日取得推進

トライ!
02 パワーチャージ休暇
制度

ショップスタッフが
“パワーチャージ”するための休暇

年3日間の全館休業日に加え、福利厚生を主たる目的とした休暇を年間で最大2日取得できる制度。
※導入各店任意

- ✓ショップスタッフのES(従業員満足度)向上
- ✓業種・業態、各ショップ毎に異なる集客・営業ニーズに柔軟に対応
→集客に合わせたより良いサービスの提供

トライ!
03 営業時間短縮
(一部ゾーン)

ピークタイム・お客さまニーズに合ったサービス提供

飲食・食物販店舗の営業時間を短縮し、集客状況に応じた営業時間の変更(短縮)を行う。

- フードコート(3F)
10時→11時 開店
- 食物販(B1)
21時→20時 閉店
- レストラン(5F)
22時→20時以降任意 閉店
アイドルタイム休業任意導入

▶ 楽しく、長く働き続けられる環境づくりを。ショップスタッフのQoL向上で、お客さま・地域を元気に!

参考：消費者アンケート結果

Q1.業態ごとに営業時間が変わることについて
どう思いますか？



Q2.業態ごとに定休日が変わることについて
どう思いますか？



A D A S T R I A
— *Play fashion!*