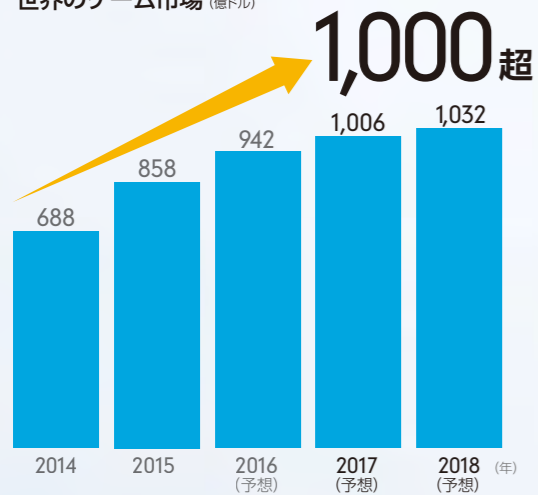


\$100 billion

世界のゲーム市場は、2017年に1,000億ドルを突破

世界のゲーム市場 (億ドル)



*出典: International Development Group

予想を超えて急拡大するゲーム市場

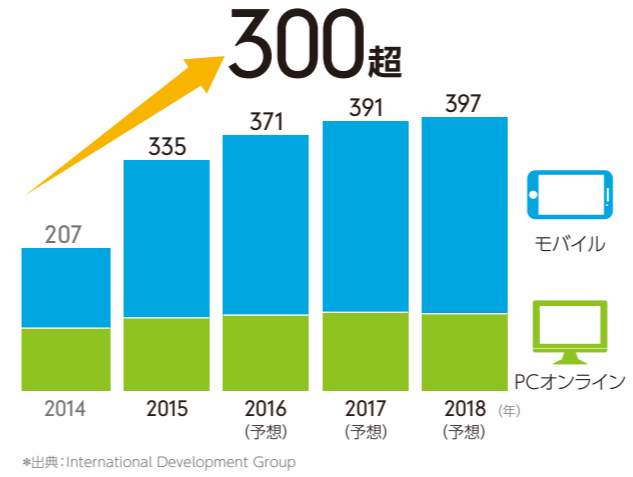
世界のゲーム市場は、従来の市場予想を超えた拡大を続け、2017年に1,000億ドルを突破すると見込まれています。主要な家庭用ゲーム機は、世代交代を繰り返すたびに販売台数を増やしており、2016年にはVR(バーチャルリアリティ)対応ゲームが発売されるなど、市場は一層活性化するものと思われます。また、モバイルコンテンツ市場も、アジアおよび新興国を中心に、ゲーム専用機向け市場を上回る規模にまで拡大しています。

ゲーム市場は今後も様々な端末をゲーム機として位置付け、世界約200カ国に広がることで引き続き成長を続けると予想されます。

\$30 billion

アジアのオンライン市場は、300億ドルを超える巨大市場

アジア地域のオンライン市場推移 (億ドル)



オンラインを中心に大きな伸長余力

アジア地域は、スマートフォンやPCを使ったオンラインゲーム市場で世界シェア54%となる300億ドルを誇る巨大マーケットです。過去、アジア地域は海賊版が氾濫するなど市場として成立していませんでしたが、オンラインによる課金認証が可能になったことやスマートフォンの普及により、世界最大人口である中国の13億人をはじめ多数の潜在ユーザーと相まって、急速に一大市場へと拡大しました。

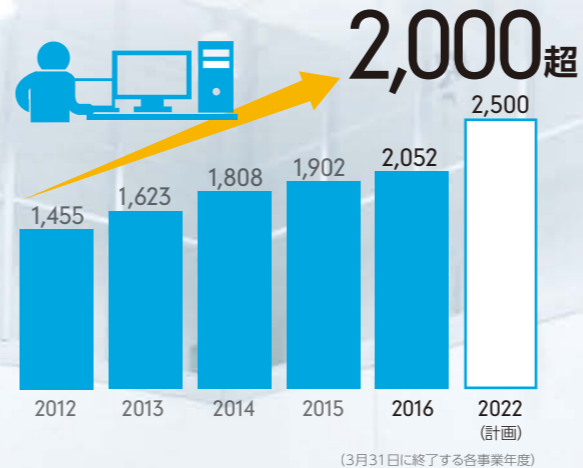
コアユーザー向けのPCオンラインとカジュアルユーザー向けのモバイルゲームの両輪により、今後も大きな成長が見込めます。



2,000 people

当社の開発者は2016年に2,000名を突破、国内最大規模へ

当社開発者の推移 (名)



当社の開発拠点



グローバルで通用するコンテンツを生み出す人材力

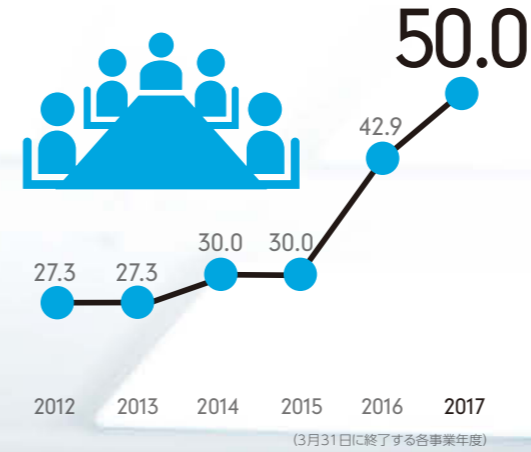
ゲームソフトの開発費の約80%は人件費であり、競争を勝ち抜くには「人」への投資は欠かせません。当社では、品質の向上およびノウハウの蓄積のために、「内作強化」に取り組んでおり、拡大するゲーム市場へ対応するべく、2021年度には国内最大規模の開発者2,500名体制にする計画です。そのため、グローバルで通用するコンテンツ開発に必要な人材を、国籍・性別を問わず幅広く採用しています。

更に、2016年には、世界最先端の開発設備や技術を取り揃えた、新開発ビルの稼働を開始するなど環境の整備も進めています。

50.0%

ガバナンス改革なくして成長なし、取締役の半数を社外取締役に

社外取締役比率推移 (%)



カプコンのコーポレート・ガバナンス 4つの特徴

1. ガバナンス強化のため監査等委員会設置会社へ移行
2. 社外取締役の積極的な選任
3. コーポレートガバナンス・コード73項目を全て開示
4. 投資家やアナリストからの声を経営に反映する仕組み

→詳細はP67「更なる成長に向けたガバナンス改革」参照

意思決定の透明性・信頼性を高めるための改革

当社は、ガバナンスの強化を、企業価値向上に不可欠なものと考えています。そのため、各専門分野で最高レベルの良識を持つ専門家を社外取締役として招聘し、意見やアドバイス、チェックを得ることにより、取締役会の透明性・信頼性を向上させるとともに、株式市場との対話を強化することで、経営監視機能の強化を図っています。現在、社外取締役の比率は50%に達しています。

更に、2016年6月には、成長戦略の推進に伴うリスクをコントロールし企業価値を向上するため、企業統治の機関設計を大きく変更し、経営全般にわたり幅広く監督機能を強化する体制を整えました。

企業理念

「遊文化をクリエイトする 感性開発企業・カプコン」

当社は、ゲームというエンターテインメントを通じて「遊文化」をクリエイトし、人々に「感動」を与える「感性開発企業」を基本理念としています。1983年の創業以来、世界有数のソフト開発力を強みとして多くの作品を展開してきました。キャラクターやストーリー、世界観、音楽など、多彩な要素の一つひとつがクリエイティビティの高い芸術作品であるゲームコンテンツは、多彩なメディアに活用され、人々の日常に浸透しています。当社は今後もオリジナリティ溢れるコンテンツで世界から称賛を集めるユニークな企業となることを目指します。

1	イントロダクション	
9	企業理念・目次	
カプコンの価値創造活動		
11	ステークホルダーの皆様へ (CEO・COOから)	
13	カプコンのビジネスモデル	
15	カプコンの歴史	
17	財務・非財務ハイライト	
17	財務ハイライト	
19	非財務ハイライト	
経営者メッセージ		
21	CEOが語る企業価値向上のための取り組み	
31	CFOが語る財務戦略	
33	ゲーム業界の産業特性と当社の事業特性	
成長戦略		
35	COOが語る成長戦略	
37	成長戦略1 コンシューマビジネスの拡充	
39	成長戦略2 オンラインビジネスの立て直し	
41	対談：アナリストの視点から見るカプコンの成長戦略	
事業活動での成果		
43	事業セグメント別ハイライト	
45	デジタルコンテンツ事業	
49	アミューズメント施設事業	
51	アミューズメント機器事業	
53	その他事業	
ESG情報		
55	環境	
56	社会	
61	コーポレート・ガバナンス	
61	役員紹介	
63	2015年度取締役会での主な議論	
65	社外取締役と機関投資家との対話	
67	更なる成長に向けたガバナンス改革	
69	監査等委員会設置会社への移行	
71	コーポレート・ガバナンスの体制と取り組み	
75	社内管理体制と取り組み	
財務・企業情報		
77	連結財務指標11年間サマリー	
79	財務の状況	
83	連結貸借対照表	
85	連結損益計算書／連結包括利益計算書	
86	連結株主資本等変動計算書	
87	連結キャッシュ・フロー計算書	
88	和文統合報告書の作成と監査上の位置付けについて	
89	株式情報	
90	会社概要	

編集方針

当社の「統合報告書」は、株主・投資家ならびにステークホルダーの皆様へ、年次業績と中長期的な企業価値向上に向けた取り組みをお伝えし、更なる対話のきっかけになることを目指して発行しています。

編集にあたっては、国際統合報告委員会(IIRC)が発表した「国際統合報告フレームワーク」を参考にしました。

また、シンプルでわかりやすい表現を目指し、重要な項目について視覚的に内容が理解できるように工夫しました。

なお、この内容は当社WEBサイトでもご覧いただけます。

対象期間・範囲

報告対象期間は、2016年3月期(2015年4月1日～2016年3月31日)です。ただし、必要に応じて当期間の前後についても言及しています。

データの集計範囲(パウンダリー)は、とくに記載しているものを除いて、全て連結決算対象範囲です。

目的別インデックス

外部環境がわかる
P1-4、P33、P45-52

経営者の考えがわかる
P11-12、P21-30、P31-32、P35-36、P41-42

成長戦略がわかる
P24-25、P35-42

業績と財務状況がわかる
P17-20、P26、P31-32、P43-54、P77-87

事業内容がわかる
P13-16、P34、P43-54

ステークホルダーとの関係がわかる
P13-14、P27、P56-60

ガバナンスの特長がわかる
P9、P67-70

社外からの評価がわかる
P41-42、P58-60、P65-66、P74

世界有数の開発力がわかる
別冊「最新開発レポート」

市場データ

ゲーム市場
図表番号11、12、21、23、25

アミューズメント施設市場
図表番号27、28、29

アミューズメント機器市場
図表番号30、31

別冊 最新開発レポート2016

SECOND TO NONE

