

独自コンテンツの創出を起点に 笑顔や感動を提供し、社会課題を解決します

当社は、企業理念のもと、「培ってきた資本」と「持続的な成長基盤」を活用し、事業活動を通じて独自の人気コンテンツ (IP) を創出しています。

更に、そのIPを様々な分野に展開することで、事業を拡大させています。

これらの活動を通じて財務・非財務価値、言い換えればゲームによってもたらされる幸せを提供することで、社会課題の解決にも貢献しています。

心豊かな生活への欲求

世代や地域間の
コミュニケーション
ギャップ

グローバルな経済・
情報格差

企業理念
遊文化を
クリエイトする
感性開発企業・
カブコン

社会課題

産業の新陳代謝

地方産業の低迷

日本の国際的な
地位の低下

開発投資 **298** 億円 → CFOが語る財務戦略 / P43

開発人材 **2,369** 名 → 開発トップが語る開発戦略 / P47

保有するIP (ミリオンヒットシリーズ) **19** シリーズ → 主な知的資産 (IP) / P09

培ってきた資本

企画 → 開発 → 品質管理 → 販売プロモーション

持続的成長の基盤

重要課題① 人材の確保・育成 → 人材育成と開発環境 / P49

重要課題② ダイバーシティの推進 → 社会とカブコン / P55

重要課題③ 社会との健全な関係構築 → 社会とカブコン / P55

重要課題④ コーポレート・ガバナンスの充実 → コーポレート・ガバナンス / P63

自社の
マルチメディア
展開



eスポーツ



遊技機
メダルゲーム、
パチンコ/パチスロ



家庭用ゲーム



PCオンライン



モバイルコンテンツ



ダウンロード
コンテンツ

協業で
マルチメディア
展開



イベント
コンサート、舞台

他社との協業により、オリジナルコンテンツのハリウッド映画化を実現。その他には、アニメ、舞台、イベント、出版など様々な分野に展開しています。

→ IPの有効活用 / P11

年間ゲーム販売本数

3,260 万本 → P02

教育支援活動

32 回 → P16

シニアツアー
累計参加者

2,582 名 → P59

非財務の
OUTPUT

新卒採用
163 名 → P39

自治体等への協力

2 件 → P62

自社コンテンツの
映像作品を展開

3 件

社会的価値

ゲーム市場発の
イノベーション

地方創生に貢献

日本への信頼や
好意の獲得

手頃かつ手軽に入手できる
エンターテインメントを
世界へ提供

健全なゲーム文化の提供

コミュニケーション
を活性化

