

- 05 価値創造モデル
- 07 価値創造の歴史 **過去**
- 09 主な知的資産 (IP) **現在**
- 11 財務・ESGハイライト **現在**
- 15 事業セグメント別ハイライト **現在**
- 17 中長期ビジョン **未来**

ESGによる価値創造

- 49 開発トップが語る人材戦略
- 53 社会とカプコン
- 58 環境とカプコン
- 59 コーポレート・ガバナンス
- 59 役員紹介
- 62 カプコンのガバナンスの特長
- 63 コーポレート・ガバナンスの体制と取り組み
- 69 2017年度取締役会・監査等委員会での主な議論
- 71 リスクマネジメント

中長期の成長戦略

- 19 CEOコミットメント
- 29 COOが語る成長戦略
- 35 グローバルヒット事例の分析
- 37 PDCA 成功事例の分析
- 39 CFOが語る財務戦略

価値創造の現場

- 41 世界で戦える情熱と開発力
- 43 『バイオハザード RE:2』
- 45 『デビル メイ クライ 5』
- 47 『ロックマン11 運命の歯車!!』

財務分析・企業情報

- 73 ゲーム業界と当社の特性
- 75 マーケット分析
- 77 連結財務指標11年間サマリー
- 79 財務の状況
- 83 セグメント情報
- 89 連結財務諸表
- 94 株式情報
- 95 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、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。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趣向を凝らしています。なお、詳細な内容は当社WEBサイトでご覧いただけます。

報告期間・範囲

報告対象期間は、2018年3月期(2017年4月1日～2018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(バウンダリー)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。

目的別検索用インデックス

外部環境がわかる P73、P75-76

経営者の考えがわかる P19-28、P29-34、P39-40、P49-51

成長戦略がわかる P17-18、P23-24、P29-34

業績と財務状況がわかる P11-12、P39-40、P77-93

事業内容がわかる P05-06、P15-16、P74、P83-87

ステークホルダーとの関係がわかる P13-14、P53-57

自社・市場分析 P35-38、P73-76

世界有数の開発力がわかる P41-48、P49-52





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、心豊かな社会づくりを支援しています。当社は今後も世界一面白いコンテンツで社会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。





オリンピックへ 全世界でeスポーツ

世界中で急拡大するeスポーツ市場は、リアルなスポーツ競技に匹敵する規模に成長している。この流れを受けて、日本でも2018年に一般社団法人日本eスポーツ連合（JEEA）が設立された。カプコンは、これまで北米で展開してきたeスポーツのノウハウを活かして、



世界のeスポーツ競技人口

1億人超

世界のeスポーツ競技人口は、2000年代以降、急激に増加し、1億人とも言われるほどの一大市場に成長しています。

eスポーツ市場

9.5億ドル

世界のeスポーツのマーケットは、2021年には16億ドルを超える見込みです。

の正式採用を見据え、 スポーツムーブメントが到来

規模にまで成長する見込みです。

JeSU)が設立されました。

、世界のeスポーツの発展に貢献します。

スポーツのマーケット

億ドル

は年々拡大しており、
ると言われています。

CAPCOM Pro Tour 公認大会実施エリア

32 の国と地域

北米や欧州、日本といったゲーム先進国だけでなく、
中南米や中東、東南アジアなど、幅広い国と地域で
大会が開かれています。