

企業理念のもと 人気コンテンツを創出・展開し、 社会に価値を提供します

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。

培ってきた資本

開発投資 **377** 億円 → CFOが語る財務戦略 / P41

開発人材 **2,460** 名 → 開発トップが語る開発戦略 / P45

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) / P11

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

社会課題

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
産業の新陳代謝
地方産業の低迷
労働環境の改善

社会課題

企業理念

事業活動

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 → ESG/ハイライト / P15

重要課題① 人材の確保・育成 → CHOが語る人材戦略 / P37

重要課題② ダイバーシティの推進 → 従業員との関わり / P55

重要課題③ 社会との健全な関係構築 → 地域社会との関わり / P61

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



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

ゲーム市場発の
イノベーション

健全な
ゲーム文化の提供



魅力的な職場・
仕事の提供

地方創生に
貢献

コミュニケーション
を活性化

社会的価値

年間ゲーム販売本数
4,170万本
→P02

販売した
国と地域
230
→P33

自社コンテンツ
の映像化
1本

非財務の
OUT
PUT

非財務の
OUT
COME

新卒採用
154名
→P37

自治体等
への協力
4件
→P62

教育支援
活動
35件
→P61



遊技機

パチンコ・パチスロ



eスポーツ



アミューズメント施設
ショッピングセンター型、
大型店舗、アンテナショップ、
オンラインクレーンゲーム

自社の
マルチメディア
展開

協業で
マルチメディア
展開



家庭用ゲーム



ダウンロード
コンテンツ



映画

ハリウッド映画、
劇場アニメ、
CG映画



出版・
キャラクターグッズ

攻略本、イラスト集、
フィギュア、など



イベント
コンサート、舞台

人気
コンテンツ(IP)の
創出
→P45

ゲームの
マルチプラット
フォーム展開

2023年3月期売上

981億円

コンテンツの
マルチメディア展開 →P13

2023年3月期売上

278億円

自社の
マルチメディア展開

アミューズメント施設「プラサカ
プロコン」の運営、遊技機の開発・
販売、eスポーツ大会の開催な
どを自社で展開しています。

協業で
マルチメディア展開

オリジナルコンテンツのハリ
ウッド映画化に注力。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。