

従業員との関わり

健全なゲーム文化の普及

子供達を対象にした「出前授業」を10年以上に渡って実施

ゲームは比較的新しい文化であり学術的研究の歴史も浅いため、一般社会では教育的側面よりも悪影響論が根強く喧伝されています。また、近年ではWHOによる疾病認定や、「香川県ネット・ゲーム依存症対策条例」の制定が議論を呼んでいます。しかしながら、ゲームクリエイターという職種は「将来なりたい職業」として子供達に高い人気を誇っていることや、2020年より小学校でプログラミング教育が必修化され、子供向けのプログラミング教室など様々な取り組みが実施されつつある昨今、ゲームクリエイターを志す子供は今後益々増加すると考えられます。また、小学生で53.1%、中学生では79.3%と、スマートフォン利用率が年々増加する中、スマートフォン向けのゲームアプリも人気を博しており、ゲームと子供達との距離はより近づいています。

このような状況下、当社は持続可能な経済成長および社会形成の一助となるべく、ゲームに対する社会的理解を促したいとの考えから、小中学生を中心に企業訪問の受け入れや出前授業を積極的に実施しています。そこでは、ゲームソフト会社の仕事内容とそのやりがいや難しさを紹介する「キャリア教育支援」、自分の判断でゲームと上手に付き合えるようになるための「ゲームリテラシー教育支援」、苦手意識を持ちやすい算数・数学が仕事につながっていることを紹介する「カプコンお仕事×算数・数学授業」の3つのプログラムを展開し、教育現場から一定の評価を獲得しています。また、従来から教育現場の要望があったことや、新型コロナウイルス禍でも円滑に授業が実施できることを踏まえ、2021年度から「オンライン授業」に対応。これまでより広範な地域へ柔軟に対応できるよう、常に新しい取り組みを続けています。

これらの結果、これまでに企業訪問として403件、3,355名(2021年3月末現在)を受け入れるとともに、出前授業として2020年11月に実施した福島県三春町立三春中学校をはじめ、累計174件、15,726名(2021年3月末現在)を対象に開催しました。

出前授業の感想紹介(当期の一部を抜粋)

- プログラマーやサウンドクリエイターなど、仕事の役割を担っている人の話や熱心な姿を見て、将来働くようになったらこんな人になりたいと思いました。(小学生)
- 教師からの話ではなく、作り手からのお話であったため、ゲームのつくり方や付き合い方がじっくりとくる話として子どもたちの中に落とし込まれました。(小学校教師)
- (生徒たちは)自身が消費者であると自覚し、ゲームの向こう側には制作者の努力が存在しているということが認識できていました。(中学校教師)

ダイバーシティの推進

女性の活躍する環境整備の推進、外国人の積極採用などの取り組み

当社では現在、女性の活躍する環境整備の推進、外国人の積極採用に取り組んでいます。

女性の活躍する環境については、産前産後休暇・育児休暇や時短勤務制度を導入するだけでなく、その取得促進に取り組んでいます。2020年度の育児休暇取得者は34名、うち男性が17名、女性の取得率は100%です(2019年度は23名。うち男性は10名、女性取得率100%)。また育児休暇後の女性の復帰率も高く、2020年度は31名と96.9%が復帰しています(2019年度は27名復帰。復帰率100.0%)。これらの結果、一般的に「男性社会」と言われる日本のゲーム業界において、当社は社員の22%を女性が占め、女性の管理職は27名(当社管理職に占める割合は10.3%)となっています。なお、2019年には「次世代育成支援対策推進法」および「女性活躍推進法」に基づき、2024年度末までに①働き方の多様性に資する人事制度の構築、②女性の管理職率15%以上を目指す「一般事業主行動計画」を策定しています。女性の就業環境改善へのこうした取り組みが評価され、カプコンでは、2014年以来、厚生労働省から「子育てサポート企業」であることを示す「くるみん」マークの使用を認められています。

外国人の積極採用については、英語版の採用ホームページを作るなど、海外展開力の強化に向け注力しており、現在、外国人従業員は192名(当社従業員に占める割合6.5%)となっています。今後も、キャリアアップ支援や管理職への登用など、モチベーションを向上させる体制整備を推進し、外国人比率の向上を図ります。

女性管理職数・女性社員比率(単体)

