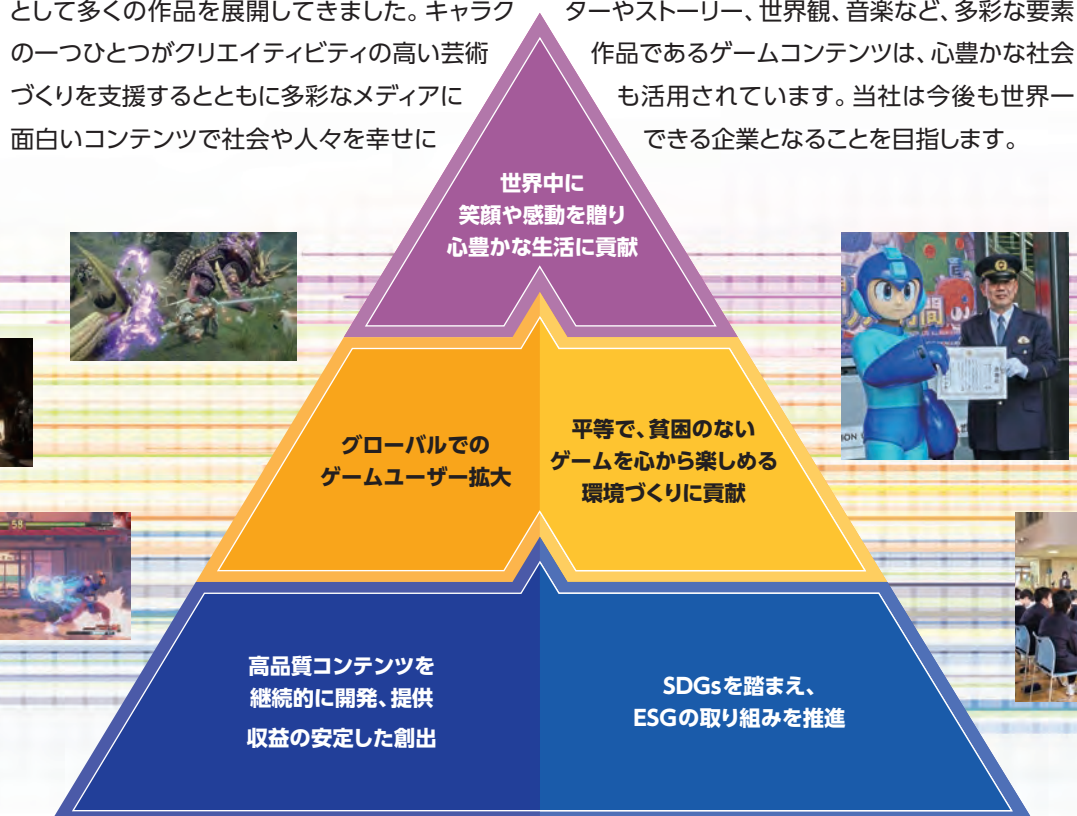


遊文化をクリエイトする 感性開発企業・カプコン

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「笑顔」や「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、心豊かな社会にも活用されています。当社は今後も世界一できる企業となることを目指します。



C O N T E N T S

価値創造ストーリー

- 01 財務・非財務の価値創造
- 03 企業理念
- 05 価値創造の歴史
- 07 主な知的資産 (IP)
- 09 IPの有効活用
- 11 世界有数の開発力
- 12 デジタル戦略の成果
- 13 ESGハイライト
- 15 価値創造モデル
- 17 財務ハイライト
- 19 事業セグメント別ハイライト
- 23 中長期ビジョン

中長期の成長戦略

- 25 CEOコミットメント
- 35 COOが語る成長戦略
- 43 CFOが語る財務戦略

最新クリエイティブレポート

- 47 開発トップが語る開発戦略
- 49 『モンスターハンターライズ』
- 53 人材育成と環境整備

持続的成長の基盤 (ESG)

- 55 ESG情報
- 56 環境とカプコン
- 57 社会とカプコン
- 63 コーポレート・ガバナンス
- 63 役員紹介
- 65 コーポレート・ガバナンスの体制と取り組み
- 73 社外取締役メッセージ

財務分析・企業情報

- 75 ゲーム業界と当社の特性
- 77 連結財務指標11年間サマリー
- 79 セグメント情報
- 84 株式情報
- 85 会社概要

編集方針

当社の「統合報告書」は、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、詳しい内容は当社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、2021年3月期(2020年4月1日～2021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、特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 P19-20、P75

経営者の考えがわかる P25-34、P35-42、P43-46、P47-48

成長戦略がわかる P23-24、P29-31、P35-42

業績と財務状況がわかる P17-18、P21-22、P43-46、P77-83

事業内容がわかる P05-22、P76、P79-83

ステークホルダーとの関係がわかる P13-14、P57-62

自社・市場分析 P19-22、P75-76

世界有数の開発力がわかる P47-48、P49-52、P53-54