

第47期 定時株主総会 事前質問概要

- 質. 社外取締役候補者について、財務や会計のスキルに偏っているのではないかと。
- 答. 当社は、経営目標の達成と持続的な成長に向けて、各取締役に期待する分野を示した取締役会メンバーのスキル・マトリックスを作成しております。
社外取締役は、経歴やスキル・マトリックスに示したスキルはもちろん、人物や識見も考慮し、幅広い分野において高い見識を有しており、取締役会の監査・監督の強化に寄与することが期待できるため、選任をお願いするものであります。
- 質. 株価下落について、会社としてどのように考えているのか。
- 答. 株価は市場における需給や外部環境など、複合的な要因により形成されるものと認識しております。株価の動向については、経営陣も常に関心をもって注視しており、業績を反映した株価になるよう、IR 活動等により当社株式への投資意欲を喚起してまいります。
今後も每期 10% 営業増益の達成に向けた取り組みを着実に進めることで、中長期的な企業価値の向上を図り、引き続き市場からの理解促進に努めてまいります。
また、市場環境や資本効率等を踏まえ、引き続き自社株買い等の株主還元の選択肢につきましても、機動的に検討してまいります。
- 質. ブランドの維持・拡大についてどのように考えているのか、方針を伺いたい。
- 答. 当社 IP は重要な資産であり、マーケティング施策と IP のマルチユース展開を組み合わせ IP 拡大につなげるサイクル型ビジネスモデルにより、今後も自社 IP のブランド力を高めてまいります。
- 質. キャラクターの追加など、ダウンロードコンテンツを継続的に展開しているが、ユーザーの意見も踏まえた今後の展開方針について伺いたい。
- 答. ダウンロードコンテンツを提供する狙いとしては、ご購入いただいたユーザーの皆さまに長く楽しんでいただくことで、安定した市場評価や新たなユーザーの獲得につながり、ブランドの増強につながるものと考えております。
引き続き、ユーザー動向も見据えながら、長く楽しんでいただけるような取り組みを進めてまいります。
- 質. 生成 AI の活用について、どのような方針なのか伺いたい。
- 答. 当社は、ゲームに求められるのはユーザーの期待を超える体験であり、その中核となる創造性は人の手で担うべきものと考えております。
そのため、現時点においては、開発プロセスにおける定型的な業務の効率化に生成 AI を補助ツールとして活用することで、クリエイターが本質的な価値の創造に、多くの時間を充てられるようにしていく方針です。

質. 過去作のリメイクや休眠 IP の復活が進められているが、「戦国 BASARA」や「囚われのバルマ」などについて、今後のシリーズ展開について伺いたい。また、創業当初に発売されたタイトルのリメイクは考えているのか。

答. 全ての IP が当社にとって大切であり、グローバルに幅広いユーザーの方に楽しんでいただけるよう、今後も当社 IP の活用については引き続き検討を進めてまいります。

質. ゲームの要素として、パチスロなどのミニゲームを搭載してはどうか。

答. 貴重なご意見として承らせていただきます。引き続き、幅広いユーザーの方に楽しんでいただけるコンテンツの開発に努めてまいります。

質. 当社タイトルのゲーム映像の使用について、どのような方針なのか。また、誹謗中傷と受け取れる内容の動画があるようだが、このような動画について、どのように対応する方針なのか。

答. 当社は、当社タイトルのゲーム映像を使用した魅力的な動画を作成したいと考えるお客様に感謝するとともに、動画の創造活動を応援したいと考えております。そのうえで、当社は「カプコン動画ガイドライン」を策定しており、当社タイトルのゲーム映像を使用する際には、当該ガイドラインを遵守いただくようお願いしております。また、動画を含む各種発信について、その内容に応じて適切な確認に努めております。

一般的なお意見・ご感想や批評につきましては尊重する一方で、社会通念に照らして著しく不適切と判断される行為に対しては、当社の「カスタマーハラスメント対応指針」に基づき、必要に応じて適切に対応してまいります。

第 47 期 定時株主総会
質疑応答概要、コメント概要

- 質. 招集通知 67 ページに記載の 3,011 名および有価証券報告書 38 ページに記載の 1,617 名における開発人員数の違いについて伺いたい。
- 答. 本定時株主総会招集ご通知には、当社グループ全体における開発人員の人数を示しており、有価証券報告書には、研究開発ビルを含む 3 カ所で従事する従業員の人数を示しております。
- 質. 将来目標の「年間 1 億本販売」に向けて、さらなる開発人員の増強が必要と考えるが、今後の人材投資戦略について伺いたい。
- 答. 「年間 1 億本販売」の達成、さらにその先を目指していくためには、開発人員の拡充が必要であると経営としても考えております。その考えの元、開発人員について、当社は毎年 100 名規模の新卒採用と積極的な中途採用を実施し、継続的な拡充を進めてまいります。
- また、それに伴う開発環境の拡充のため、土地取得と新たな研究開発ビルの建設を進めております。
- 質. AI パソコンの普及に伴う当社業績への影響について伺いたい。
- 答. 当社はマルチプラットフォーム展開を基本戦略としており、グローバルでタイトル販売本数を拡大していくために、PC（パソコン）は重要なプラットフォームの一つと考えております。AI パソコンの普及は、PC での販売本数の拡大と業績向上につながる一つの要素になりうると期待しております。
- 質. インターネットによる事前質問の提出方法について、具体的な案内の記載場所を伺いたい。
- 答. 当期の株主総会においては、本定時株主総会招集ご通知に同封しております、「ハイブリッド参加型バーチャル株主総会のご案内」のリーフレットに記載しております。
- 質. カブコン IP の認知拡大に向け、「カブコンランド」のようなテーマパーク施設をつくる予定はあるのか。
- 答. 現時点で、テーマパーク等の大規模施設の計画はございませんが、当社 IP の認知拡大とブランド価値向上に向けて、ユーザーやファンとの接点づくりや国内外の来訪者に直接情報を発信していく場所として、アミューズメント施設の出店をはじめ、多様な業態の展開も進めており、今後も注力してまいります。
- 質. 『モンスターハンターワイルズ：アセンダンス』について、『モンスターハンターワイルズ』の状況を踏まえ、どのような体制で開発を進めているのか。
- 答. 『モンスターハンターワイルズ』発売後、多くの皆様からいただいたご意見については、すべて目を通させていただいております。そのうえで、タイトルアップデート等を行ってりましたが、『モンスターハンターワイルズ』のタイトルアップデートは 2026 年 2 月で終了しております。
- 『モンスターハンターワイルズ：アセンダンス』は、これまでの経験を活かしながら、より良い形でお届けできるよう鋭意開発を進めており、ご期待ください。

質. 辻本会長が手掛けるワイナリーは評判が高いようだが、当社との協業や連携は、今後経営の選択肢としてあるのか。

答. ケンゾーエステートワイナリーは、当社とは資本関係のない辻本会長が経営する会社であり、当社として申しあげることはございません。
当社は、引き続きゲーム会社として事業の拡大を図ってまいります。

質. 過去の株主総会において、長期保有株主に向けた株主優待の導入について、検討する旨の回答があったが、現在の株主優待に関する方針について伺いたい。

答. 株主の皆様への還元については、経営上の重要なテーマとして認識しており、常に検討しております。その中で、現時点では株主の皆様に対して配当で報いる方針であります。そのため、会社としては、毎期 10% 営業利益増益を達成し業績を成長させることが、株主の皆様にとっても有益と考えております。

質. ゲーム会社として、役員の年齢層が高い印象を受けるが、若い開発人員の採用をしている中で、社内での人材育成について伺いたい。

答. 役員に関しては、大きく変化する事業環境において、デジタル販売への転換など、長年の経験を踏まえ中長期的視野で経営判断を行えることに加え、持続的な成長を達成するために必要なメンバー構成と考え、本定時株主総会にお諮りしております。
また、人材育成について、若い人材の感性も重要と認識しており、完全新規 IP『プラグマタ』は若手開発人員を中心に開発しております。中途採用も含め、ベテラン社員から若手社員へのナレッジ継承を含む育成施策により、引き続き開発力の維持と強化に努めてまいります。

質. 「ロックマン」シリーズの今後の展開について伺いたい。

答. 「ロックマン」シリーズは 2027 年に 40 周年を迎える大切な IP であります。昨年末にシリーズ新作『ロックマン：デュアル オーバーライド』の 2027 年発売予定を発表したほか、今後もグッズ展開なども活用し、より多くの方に魅力をお伝えしてまいります。

質. 日経平均や TOPIX が高値をつけている中、当社株価が下落している要因について伺いたい。

答. 市場において AI 関連銘柄に注目が集まるなど、外部要因の影響もあるものと考えております。そのような状況下、当社としては配当で株主の皆様へ還元していくことを基本方針とし、着実に毎期 10% 営業利益増益を達成し、株主の皆様への期待に応えることが重要と考えております。

質. デジタルコンテンツ事業において、コンシューマは好調に推移しているがモバイルは苦戦している。今後のモバイル戦略について伺いたい。

答. モバイルコンテンツについては、自社開発に加え、他社に当社 IP をライセンスアウトすることにより、当社 IP のブランド認知拡大を期待しております。
今後もモバイルに適した形でのアイデアが出てきましたら、展開を検討してまいります。