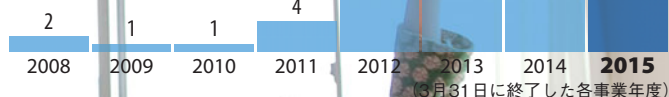




出前授業実施回数 (回)

2015年3月期

25回



子供達を対象にした「企業訪問」受け入れ／「出前授業」の実施

ゲーム会社として——教育支援活動のきっかけ

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、一般的に教育面よりも暴力表現などによる悪影響が論じられがちです。例えば、一部の地方自治体は、青少年の健全育成の観点から、いくつかのゲームソフトを有害図書類に指定しています。

一方、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があり、また近年では携帯ゲーム機やタブレット機器を授業に取り入れる学校も見られるようになりました。

このような状況下、当社は刺激的表現を含むゲームソフトを扱っていることもあり、青少年の健全育成に関する不安を取り除くべく積極的に取り組んでいくことが必要であると考えています。そこで当社はゲームメーカーの社会的責任(CSR)として、ゲームとの正しい付き合い方を啓蒙するとともに、キャリア形成の一助に資するため、2005年より小中学生を対象とした教育支援活動を実施しています。

当初のプログラム

当社では2005年1月より、修学旅行や総合的な学習の時間を利用した会社見学を希望する小・中学校の受け入れを行う「企業訪問への

対応」、2007年には学校へ講師を派遣する「出前授業」をそれぞれ開始しました。これらの取り組みで使用しているプログラムは、講師が話すだけでなく、参加者の興味を喚起するため、映像をふんだんに活用しています。たとえば、「キャリア教育」では普段入ることができない開発現場の映像を用い、子供達にとって想像上の空間であったゲーム開発現場のイメージを明確化したり、「リテラシー教育」では“なぜゲームに熱中してしまうのか”、“ゲームで遊ぶ時に気をつけること”などについて有識者からの映像メッセージを用い、説得力を持たせています。

時代に応じた新プログラム

2005年の取り組み開始以来、教育現場からいただいた、さまざまなご意見を反映し、現在ではキャリア教育に特化した2つのプログラムと合わせて計3プログラムを用意しています。

プログラムの1つは、新学習指導要領の実施に伴い2011年度から運用を開始したもので、前出のプログラムからリテラシー部分を省き、キャリア教育パートを拡充しています。このプログラムでは、海外向けにゲームを翻訳・調整する「ローカライズ」やゲームソフトの「販売」、会社のお金を管理する「財務」といった、いわゆるゲームクリエイター以外の職種の紹介を追加したほか、紹介された仕事の中から①自分のしたい仕事、②その選択理由、③仕事をするうえで必要な能力、を自ら考え、発表する時間を設けています。



出前授業開催 (2015年3月期)

大阪府

中学校 5校
小学校 2校
支援学校 2校

兵庫県

支援機構 1

福岡県

青年会議所 1

東京都

地区委員会 1
中学校 3校

千葉県

中学校 3校
小学校 3校

神奈川県

小学校 1校

鹿児島県

小学校 1校

愛媛県

中学校 1校

岡山県

中学校 1校



もう1つのプログラムは、「カプコン お仕事×算数・数学授業」です。2012年当時、子供の算数離れが懸念されていたことから、「モノづくり」の基礎強化として算数・数学を用いた新たなキャリア教育支援プログラムを開発し2013年4月より運用を開始しました。このプログラムでは、従来の仕事紹介だけでなく、比例や方程式、組み合わせなどの算数・数学が仕事場でどのように使われているのかを学ぶことで、学校の授業内容が将来の仕事に繋がっていることが理解できます。

また、補助教材として「お仕事 算数・数学図鑑」を配布することで、開発担当者のインタビューなど、授業内では紹介しきれない部分をご家庭で改めて学ぶことができます。

これからの課題

2005年から開始したカプコンの教育支援活動は、2015年で11年目を迎えました。

当初は小・中学校を対象に始めた出前授業ですが、現在では少年院や被災地の仮設住宅や地方自治体といった教育機関以外での出前授業も実施するなど、活動領域を拡大しています。

しかし、活動を開始した10年前に比べ、子供達を取り巻く環境は大きく変化しています。これは、ゲームの魅力やゲームとの付き合い方も時代を経て変化していくことを意味しています。したがって、これからもゲームの楽しさを通じ、働くことの大切さやゲームとの付き合い方を伝えるため、

大学の教育学専門家のアドバイスや学校からのフィードバックをもとに、これまで以上に教育現場のニーズに対応した活動を推進していきます。

出前授業の感想紹介

上記の出前授業や企業訪問の受け入れ実施に対し、様々な感想をいただいています。

- これからは、ゲームをする日としない日を分けたり、時間を決めて遊びたいと思いました。(小学生)
- とても充実した内容で、パッケージ記載のアイコンの意味など、いろいろと参考になりました。親として子供と一緒に日頃の生活やゲームについて考えていきたいです。(小学生保護者)
- ゲーム会社の人はみんなクリエイターだと思っていたので、プロモーションなど他のお仕事について学べてとてもびっくりしました。(中学生)
- この授業を受けて数学が前より好きになりました。(中学生)
- 事前にゲーム日記をつけさせるなど、活動への動機づけがある点がよかったです。また長時間ゲームを遊ぶことのマイナス面をはっきり指摘していることも評価できます。(中学校教員)
- 生徒には、仕事をするときに大切なポイントをきちんと受けとめて、今後の生活が送れたらいいと思います。ただ、長時間ゲームをすることによる悪影響については、もう少しデータを交えて詳しく説明していただければありがたかったです。(中学校教員)

CSR活動 (企業の社会的責任)

当社は、ステークホルダーをはじめ、一般社会との共存共栄を図るため、ESGへの取り組みに注力しています。特に、事業を通じて社会利益に貢献するCSR活動を推進していきます。

環境側面のCSR取り組み

当社グループ連結売上高の70%以上を占めるデジタルコンテンツ事業ではソフトウェアを開発・販売しているため、一般的な製造メーカーに比べて環境負荷は低いと言えます。環境負荷は主にオフィスワークと商品流通で発生し、これらの省エネルギー化に注力しています。

新ビルにおける工夫

ビル全体でCO₂排出量を約10%削減

2015年度から稼働を開始した新ビル「カプコンテクニカルセンター」では、下表のような各種省エネルギー設備を導入しています。その結果、ビル全体のCO₂排出量を約10%削減*できると見込んでいます。

■ 新ビルの設備と省エネ効果*

- ① 外装の高断熱化により5%削減
- ② LED照明の導入により40%削減
- ③ 人感・昼光センサーの導入により20%削減
- ④ 空調・室温監視により30%削減

* 設備を導入しない場合の想定エネルギー消費量を100%とする。

アミューズメント機器における工夫

パチスロ機筐体部材の効率的な活用

2014年度に発売したパチスロ機『戦国BASARA3』の筐体は、過去の筐体の部材を一部活用し、必要最低限の部品交換により筐体を組み立てる方式を採用しています。

これにより、廃棄物削減と省資源を実現しています。

商品流通における工夫

同業他社と物流ネットワークを共有

商品の流通段階では、同業他社と物流ネットワークを共有することで、効率的な商品供給を可能にしています。これにより、梱包資材や燃料及び排気ガスの削減を実現しています。

説明書のペーパーレス化

旧世代機ではゲームソフトに紙媒体として同梱されていた取扱説明書ですが、現行機ではゲームソフト内にデータ化して保存することにより、ペーパーレス化を図っています。これにより年間約700万本出荷されるゲームソフト分の紙の消費を抑えています。

社会側面のCSR取り組み

従業員のダイバーシティ推進のために

女性の就業環境改善、男女共同参画の推進、外国人の積極採用などの取り組み

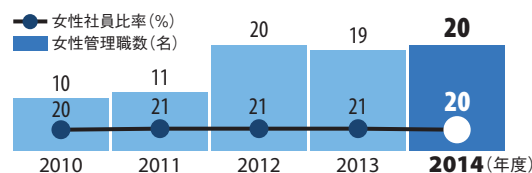
当社では現在、女性の就業環境改善、男女共同参画の推進、外国人の積極採用に取り組んでいます。

女性の就業環境改善については、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、促進に取り組んでいます。

2014年度の育児休暇取得者は21名、うち5名が男性、女性の取得率は100%です(2013年度は18名。うち3名が男性、女性取得率100%)。また育児休暇後の女性の復帰率も高く、2014年度は17名が復帰し、休暇中を除けば94.4%となりました(2013年度は14名復帰。復帰率100%)。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、当社は開発社員の約20%を女性が占め、女性の管理職は20名(当社管理職に占める割合の9.7%)となっています。また、女性活用を一層積極化するために、2016年には研究開発ビル内への保育施設の設置を検討しています。

女性の就業環境改善へのこうした取り組みが評価され、2012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。

■ 女性社員比率・女性管理職数の推移(集計範囲:当社単体)



外国人の積極採用については、プログラマーを中国・大連から採用するなど、海外展開力の強化を図るため注力しており、現在、外国人従業員は69名(当社従業員に占める割合3.4%)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。

従業員のスキルアップのために

階層別や随時の研修を実施

当社では従業員のキャリア形成や就業環境向上のため、下記のように、階層別に各種スキルアップ研修などを実施しています。

■ 主な研修制度

ファーストキャリア (1~3年目)	<ul style="list-style-type: none"> ・新入社員研修 ・フォローアップ研修(1,3年目) ・メンター制度
中堅向け	<ul style="list-style-type: none"> ・リーダー研修
その他	<ul style="list-style-type: none"> ・英語研修 ・メンタルヘルス研修 ・MBO(目標設定/評価者)研修

コーポレート・ガバナンスとCSRのために

行動規準とコンプライアンスに関する 従業員教育

当社では「自由な競争及び公正な取引」、「人権・人格の尊重、差別の禁止」、「環境保全・保護」などの「株式会社カプコンの行動規準」を定めており、これを具体的に理解できるよう、イラストを多用して事例をQ&Aでわかりやすく説明した「カプコングループ行動規準ハンドブック」を作成し、全従業員に配布しています。

また、社内イントラネットを活用した「e-learningコンプライアンス教育カリキュラム」と「e-learning個人情報保護教育カリキュラム」を全従業員に向けて実施しています。

行動規準とコンプライアンスは、コーポレート・ガバナンスの根幹であるとともに、CSRを果たすための基礎でもあります。したがって今後も、これを全役員・従業員に浸透させ、定着させることに努めます。



カプコングループ
行動規準ハンドブック

従業員の健康を守るために

安全衛生委員会を毎月開催

当社では、労働者代表およびオブザーバー、会社代表が出席する安全衛生委員会を毎月開催しています。

ここでは、従業員の超過勤務や業務量の適正化などについて全従業員の労働時間実績を分析し、要因や改善策について話し合いがなされるほか、労働災害の発生状況や各事業所の労働環境の報告を通じて従業員の「働きやすい」環境づくりを進めています。また、健康診断・再検査の受診促進による従業員の健康状態の把握、定期的に保健医や産業医を招いて流行中の病気やゲームクリエイターがかかりやすい疾患などへの注意喚起などを行っています。

このような活動の結果、従業員の健康診断受診率および再検査の診断書提出率は年々向上しています。

青少年の健全な育成のために

CEROレーティング制度の遵守、独自の広報活動

日本では、ゲームソフトの年齢別レーティングを実施する特定非営利

活動法人コンピュータエンターテインメントレーティング機構(略称CERO)が組織されており、当社はその会員としてレーティング制度のルールを遵守するとともに、独自の広報活動を展開しています。

青少年の健全な育成を目的として、性的、暴力的な表現などを含む家庭用ゲームソフトが、相応しくない年齢の青少年の手に渡らないよう、ゲームの内容や販売方法について自主規制する取り組みであり、年齢別レーティングは、パッケージに「全年齢対象(A区分)」、「12歳以上対象(B区分)」、「15歳以上対象(C区分)」、「17歳以上対象(D区分)」、「18歳以上のみ対象(Z区分)」の5種類のマークを表示し、購買者に情報提供することです。CERO会員は、「Z区分」のゲームソフトを18歳未満の青少年に販売することを自主的に禁止しており、販売店の99.6%が区分陳列や身分証提示による年齢確認を実施しています*。

また、現在発売中の最新の家庭用ゲーム機では、レーティングに対応したゲームの使用やオンライン購入を保護者が制限できるペアレンタルコントロール機能が搭載されています。

このように業界一丸となって年齢別レーティング制度の定着と実効性の向上に努めています。また当社独自の広報活動として、この制度について、詳しく解説した学習漫画「テレビゲームのひみつ」を全国の小学校と公立図書館に配布するとともに、会社訪問や出前授業でも説明し、理解を促しています。

* 「CERO年齢別レーティング制度の第4回実態調査結果について」より。

地方創生に貢献するために

人気ゲームの集客力・認知度を活用

当社は人気コンテンツを活用した地域活性化支援や治安向上支援などのCSR活動にも取り組んでいます。

2014年には大阪府警、京都府警、兵庫県警と連携して、「車上ねらい」の被害防止啓発キャラクターに「戦国BASARA」を活用しました。啓発ポスター1万枚の掲示や、チラシ25万枚を配布することで、大阪府の「車上ねらい」が全国第1位という状況の改善、京都府および兵庫県の被害件数減少に取り組まれました。

また、同シリーズのキャラクター活用を通して地域活性化や観光振興を図る目的で山梨県甲府市と「地域活性化に関する包括協定」を結びました。甲府市の「開府500年」にあたる2019年まで、様々な企画での協力を予定しています。更に2015年には、文化・歴史の啓蒙支援を目的として、埼玉県立歴史と民俗の博物館で「戦国BASARA」に登場する有名武将ゆかりの武具甲冑の特別展を共催しました。

今後当社は、ゲームを地域活性化や治安向上の支援に活用するなど、良き企業市民として行動してまいります。



「開府500年×戦国BASARA」ポスター



「車上ねらい」被害防止啓発ポスター