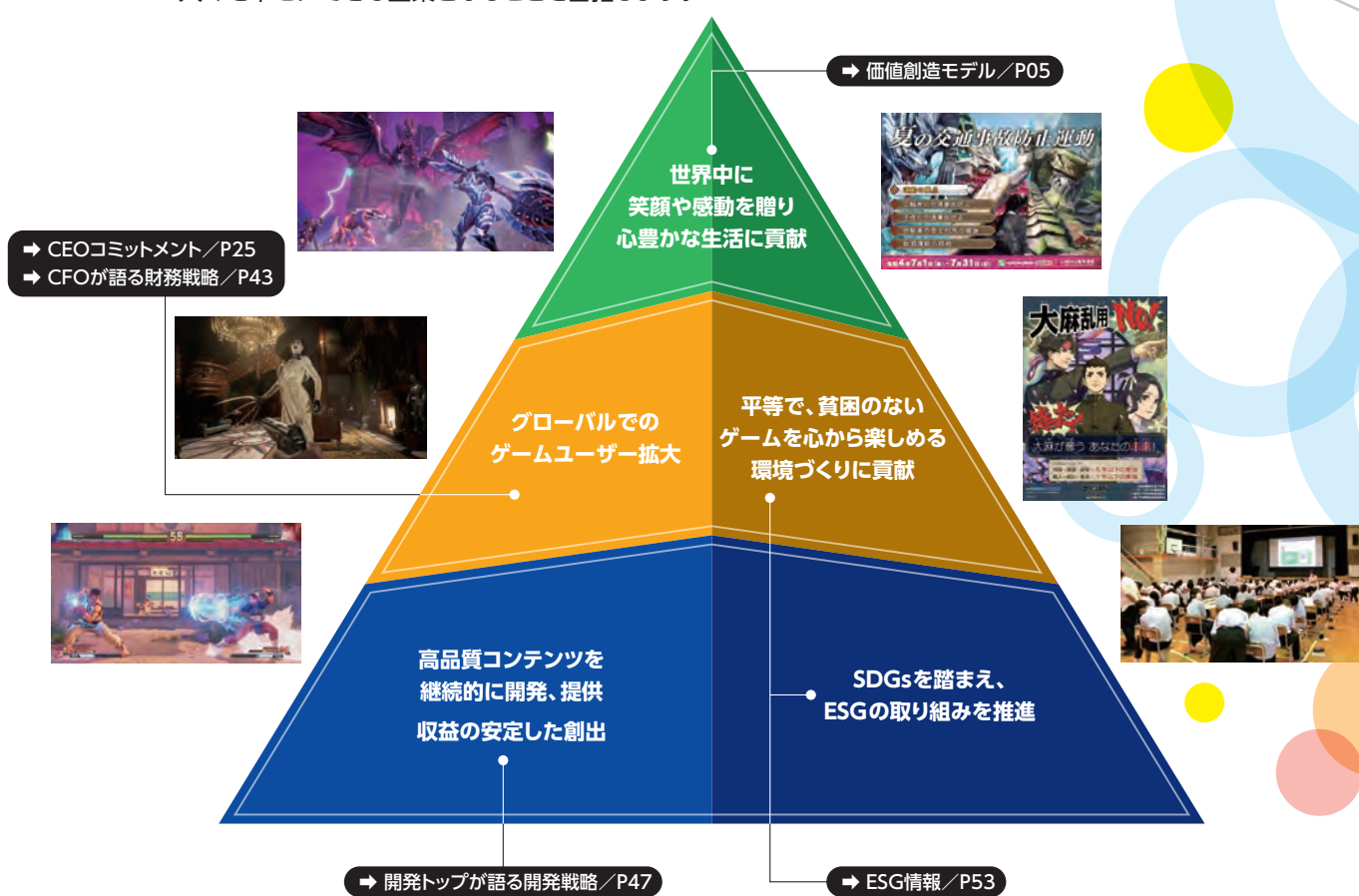


遊文化をクリエイトする 感性開発企業・カプコン

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、心豊かな社会づくりを支援するとともに多彩なメディアにも活用されています。当社は今後も世界一面白いコンテンツで社会や人々を幸せにできる企業となることを目指します。



CONTENTS

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 価値創造モデル
- 07 価値創造の歴史
- 09 主な知的資産 (IP)
- 11 IPの有効活用
- 13 デジタル戦略/人材戦略の成果
- 15 ESGハイライト
- 17 事業セグメント別ハイライト
- 21 財務ハイライト
- 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
 - 33 COOが語る成長戦略
 - 39 CHOが語る人材戦略
 - 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 人材育成と開発環境
 - 51 開発責任者が語る技術開発

持続的成長の基盤 (ESG)

- 53 ESG情報
- 54 環境とカプコン
- 55 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
- 72 取締役専務執行役員メッセージ
- 73 人材投資戦略に関する社外取締役の主なコメント

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サイトをご覧ください。

報告期間・範囲

報告対象期間は、2022年3月期(2021年4月1日~2022年3月31日)です。ただし、必要に応じて当期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 ▶ P17-18、P75

成長戦略がわかる ▶ P23-24、P33-38、P39-42、P43-46

業績と財務状況がわかる ▶ P19-22、P43-46、P77-83

世界有数の開発力がわかる ▶ P47-52

人材戦略についてわかる ▶ P14、P39-42、P49-50

ステークホルダーとの関係がわかる ▶ P15-16、P55-62

市場環境と業績がわかる ▶ P17-20、P21-22、P43-46、P75-83