

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。

世界中に
笑顔や
感動を贈り
心豊かな生活に貢献

→ 価値創造モデル / P05

グローバルでの
ゲームユーザー拡大

→ CEOコミットメント / P25
→ COOが語る成長戦略 / P31
→ CFOが語る財務戦略 / P41

平等で、貧困のない
ゲームを
心から楽しめる
環境づくりに貢献

→ サステナビリティ / P51

高品質コンテンツを
継続的に開発、提供
収益の安定した創出

→ 開発トップが語る開発戦略 / P45

SDGsを踏まえ、
取り組みを推進

→ サステナビリティ / P51

目次・編集方針

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
- 04 目次・編集方針
- 05 価値創造モデル
- 07 価値創造の歩み
- 09 主な知的資産 (IP)
- 11 IPの有効活用
- 13 サステナビリティハイライト
- 15 財務ハイライト
- 17 事業セグメント別ハイライト
- 21 グローバル販売戦略
- 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
経営理念・ビジョン / 経営戦略 / 全世界の隅々までのブランド浸透・ユーザー拡大 / 持続的な成長を支える体制の再構築・強化 / ストックホルダーとの健全な関係の構築
- 31 COOが語る成長戦略
これまでの取り組み ~デジタル化によるグローバルでの市場拡大~ / これからの10年を見据えて ~マーケティングの強化による持続的な成長の加速~
- 37 CHOが語る人材戦略
- 41 CFOが語る財務戦略

目的別検索用インデックス

- 成長戦略がわかる ▶ P23-24, P31-36, P37-40, P41-44
- 業績と財務状況がわかる ▶ P15-20, P41-44, P75-83
- 世界有数の開発力がわかる ▶ P45-50
- 人材戦略についてわかる ▶ P13-14, P37-40, P45-46
- 環境に関する取り組みがわかる ▶ P13-14, P53-54
- ストックホルダーとの関係がわかる ▶ P13-14, P55-62
- ガバナンスがわかる ▶ P29, P63-74

最新クリエイティブレポート

- 45 開発トップが語る開発戦略
- 47 「モンスターハンター」シリーズ20周年
- 49 品質管理のチカラ

サステナビリティ

- 51 サステナビリティ情報
- 53 環境とカプコン
- 55 社会とカプコン
 - 55 従業員との関わり
 - 57 社員の声
 - 59 お客様との関わり
 - 61 地域社会との関わり

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徴
- 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、さら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、2024年3月期(2023年4月1日~2024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(パウンダリー)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。

