

CONTENTS

価値創造の歩みとビジョン

- 01 ビジョン
- 03 目次・編集方針
- 04 価値創造の成果
- 05 価値創造の歩み
- 07 持続的・安定的な成長

価値創造戦略

- 09 CEOコミットメント
最高のコンテンツで
世界中を夢中に
- 15 価値創造モデル
- 17 IPを活用したビジネスモデル
- 19 事業の特長



中長期の成長戦略

- 21 COOが語る成長戦略
デジタル戦略を継続、
カプコンファンを増やし
年間ソフト販売1億本を目指す
- 29 市場分析
- 31 CHO兼CFOが語る
人材・財務戦略
人材と財務戦略を一体化的に進め、
企業価値の最大化へ
- 32 人材戦略
- 35 財務戦略
- 39 財務ハイライト



開発戦略

- 41 開発トップが語る開発戦略
「クリエイティブへの情熱」と
「投資収益の追求」を両輪に
最高のコンテンツを創り出す
- 43 カブコンの主力IP
- 45 「バイオハザード」シリーズ最新作
- 47 内製ゲームエンジン「RE ENGINE」



サステナビリティ

- 49 サステナビリティ基本方針
- 51 人的資本
- 53 社員の声
- 55 知的財産
- 56 情報セキュリティ
- 57 お客様・地域社会とのかかわり
- 59 社会への取り組み1
大阪から全国を巡回『大力プロコン展』を開催
- 60 社会への取り組み2
大阪・関西万博「大阪ヘルスケアパビリオン」に
『モンスターハンターブリッジ』を出展
- 61 環境

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 主要財務データ 11年間サマリー
- 81 セグメント情報
- 83 人的資本情報
- 85 株式情報
- 86 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に、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サイトをご覧いただけます。

報告期間・範囲

報告対象期間は、2025年3月期(2024年4月1日～2025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(パウンドラー)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

- 成長戦略がわかる ▶ P07-08, P09-14, P21-28
- 業績と財務状況がわかる ▶ P10, P19, P24, P35-40, P75-82
- 世界有数の開発力がわかる ▶ P27-28, P41-48
- 人材戦略についてわかる ▶ P32-34, P51-54
- 環境に関する取り組みがわかる ▶ P49, P61-62
- ステークホルダーとの関係がわかる ▶ P51-54, P57-60
- ガバナンスがわかる ▶ P14, P63-74

価値創造の成果

最高のコンテンツで、 世界中の人々を夢中にさせ、 12期連続の営業増益を達成

220以上の国と地域にゲームを供給、年間販売1億本を目指す

当社は1983年の創業以来、ゲームというエンターテインメントを通じて、人々に感動を与え続けてきました。近年ではインターネットやPC、スマートフォンの普及により、「ゲーム専用機が無くても」、「家に居ながらにして」、「あらゆる国や地域で」ゲームが楽しめるようになり、現在では220以上の国と地域で楽しむ、当社のゲームソフト流通量はデジタル販売を中心に右肩上がりで増加しています。当社はこれからも高品質なエンターテインメントの提供を通じ、世界中ににおけるファン層の拡大に資するべく事業活動に邁進します。

ゲームソフト総販売数推移



10期連続10%以上の営業利益成長により企業価値を向上

ネットワークやAIなど、先端技術の進歩に伴い、ゲーム業界は日々進化・変化を続けています。当社はこの変化を好機と捉え、開発体制の強化やデジタルへの対応を進めてきました結果、2025年3月期まで12期連続での営業増益を達成しています。また株価においても、2018年4月1日、2021年4月1日、2024年4月1日と、当社株式の流動性の向上と投資家層の拡大を図り株式分割を行いましたが、業績の向上とともに安定的に上昇しています。ステークホルダーの皆様へ報いるため、持続的な業績成長により、引き続き企業価値(時価総額)を高めていきます。

営業利益推移

