

# 4つの事業で価値を創出

## 事業内容

## 売上高・営業利益率

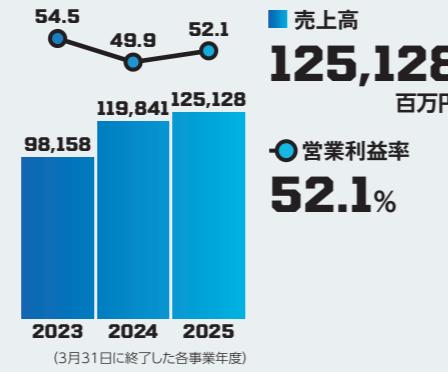
## 強み

## 非財務資本

## トピックス

**デジタルコンテンツ事業**

コンシューマおよびPC向けゲームとダウンロードコンテンツの開発・販売、モバイルコンテンツの開発・運営・IPのライセンスアウトを行っています。世界有数の開発環境のもと、高品質なコンテンツを220以上の国や地域を対象にデジタルで配信することにより、高い収益性を支える長期継続的な販売を実現しています。



- 世界有数の開発力および技術力
- オリジナルの人気IP(知的財産)を多数保有
- ゲームのグローバル化による市場の拡大
- 開発の進化と効率向上を継続的に支える独自開発エンジン「RE ENGINE」

## 人的資本

- 国内最大規模となる約2,800名の自社開発者
- マーケティング・データ分析の専門部署を活用

## 知的資本

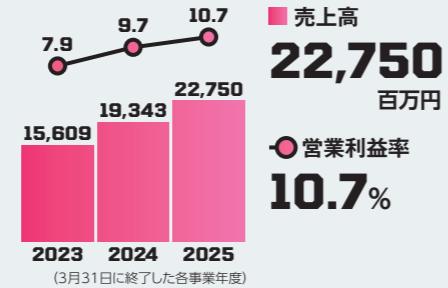
- オリジナルの人気IP(知的財産)を多数保有
- グローバル販売データベース
- ゲームにおける特許権
- カプコンブランドに対するユーザーからの信頼



『モンスター・ハンターワールド』  
『祇(くにつがみ)：Path of the Goddess』

**アミューズメント施設事業**

国内でアミューズメント施設「プラサカブコン」を中心に運営しています。主に大型複合商業施設に出店し、近年はカフェや物販など新業態店舗も展開。イベント実施等により、リアル店舗の魅力の最大化と他事業とのシナジー効果の創出を図っています。



- 安定集客を確保できる大型SC店舗への出店に特化
- 投資効率を重視したスクランブル&ビルトの徹底で高い収益性を維持
- 店舗業態の多様化により幅広い収益源を獲得

## 人的資本

- 自社の店舗運営スタッフ
- 地域で雇用するパート・アルバイト店員

## 知的資本

- 40年間で培った店舗運営ノウハウ
- 飲食や景品に展開可能な自社IP(キャラクター・世界観)
- VR技術を活用したサービス



「カプセルラボ 神戸南京町店」

**アミューズメント機器事業**

家庭用ゲームのコンテンツを活用するビジネスを展開しています。主に遊戯機向け筐体および液晶表示基板、ソフトウェアを開発・製造・販売しています。



- 家庭用ゲームで培った高度な開発力
- 豊富な自社コンテンツを活用
- 多様性のある販売路

## 人的資本

- 企画・開発を担当する自社開発者

## 知的資本

- オリジナルの人気IP(知的財産)を多数保有
- パチスロの適合ルールに対応した開発技術



スマスロ  
『モンスター・ハンターライズ』

**その他事業**

ゲームコンテンツを多媒体に展開するワンコンテンツ・マルチユース戦略に基づき、多彩な版権ビジネスを推進しています。映画化やアニメ化、音楽CD、キャラクターグッズなどを展開するライセンスビジネスに加えて、eスポーツビジネスにも注力しています。



- 豊富なコンテンツを多面的に活用して高い相乗効果を創出
- メディア展開の高い露出効果でブランド価値向上
- キャラクターコンテンツの収益性の高さ

## 人的資本

- コンテンツ展開に長けたプランナー
- アライアンス契約等を担う法務担当者
- ハリウッドの自社映画製作会社の人材
- eスポーツイベントの開催者

## 知的資本

- オリジナルの人気IP(知的財産)を多数保有
- ブランドビジネス(IP価値を最大化する戦略)
- eスポーツイベント開催のノウハウ



「CAPCOM CUP 11」