

# 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
<div>デジタルコンテンツ事業</div> <div>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。</div>	<div>売上高</div> <div>125,128 百万円</div> <div>営業利益率</div> <div>52.1%</div> <div>2023 2024 2025</div> <div>(3月31日に終了した各事業年度)</div>	<ul style="list-style-type: none"><li>◆ 世界有数の開発力および技術力</li><li>◆ オリジナルの人気IP (知的財産) を多数保有</li><li>◆ ゲームのグローバル化による市場の拡大</li><li>◆ 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]</li></ul>	<div>人的資本</div> <ul style="list-style-type: none"><li>◆ 国内最大規模となる約2,800名の自社開発者</li><li>◆ マーケティング・データ分析の専門部署を活用</li></ul> <div>知的資本</div> <ul style="list-style-type: none"><li>◆ オリジナルの人気IP (知的財産) を多数保有</li><li>◆ グローバル販売データベース</li><li>◆ ゲームにおける特許権</li><li>◆ カプコンブランドに対するユーザーからの信頼</li></ul>	<div>製造資本</div> <ul style="list-style-type: none"><li>◆ ゲーム専用機・スマートフォン・PC向けゲーム配信サービスの世界的普及</li></ul> <div>社会関係資本</div> <ul style="list-style-type: none"><li>◆ 国内外の開発会社との提携</li><li>◆ モバイル・オンラインゲーム運営会社との提携</li></ul> <div>『モンスターハンターワールド』</div> <div>『祇(く)につがみ) : Path of the Goddess』</div>
<div>アミューズメント施設事業</div> <div>国内でアミューズメント施設「ブラサカブコン」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。</div>	<div>売上高</div> <div>22,750 百万円</div> <div>営業利益率</div> <div>10.7%</div> <div>2023 2024 2025</div> <div>(3月31日に終了した各事業年度)</div>	<ul style="list-style-type: none"><li>◆ 安定集客を確保できる大型SC店舗への出店に特化</li><li>◆ 投資効率を重視したスクラップ&amp;ビルドの徹底で高い収益性を維持</li><li>◆ 店舗業態の多様化により幅広い収益源を獲得</li></ul>	<div>人的資本</div> <ul style="list-style-type: none"><li>◆ 自社の店舗運営スタッフ</li><li>◆ 地域で雇用するパート・アルバイト店員</li></ul> <div>知的資本</div> <ul style="list-style-type: none"><li>◆ 40年間で培った店舗運営ノウハウ</li><li>◆ 飲食や景品に展開可能な自社IP (キャラクター・世界観)</li><li>◆ VR技術を活用したサービス</li></ul>	<div>製造資本</div> <ul style="list-style-type: none"><li>◆ 大型ショッピングセンター (SC) の集客力</li><li>◆ 店舗設計と施工を行うデベロッパー</li></ul> <div>社会関係資本</div> <ul style="list-style-type: none"><li>◆ 地域住民との関係</li><li>◆ 国内外のアミューズメント機器メーカー</li></ul> <div>「カプセルラボ 神戸南京町店」</div>
<div>アミューズメント機器事業</div> <div>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。主に遊技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。</div>	<div>売上高</div> <div>15,613 百万円</div> <div>営業利益率</div> <div>42.9%</div> <div>2023 2024 2025</div> <div>(3月31日に終了した各事業年度)</div>	<ul style="list-style-type: none"><li>◆ 家庭用ゲームで培った高度な開発力</li><li>◆ 豊富な自社コンテンツを活用</li><li>◆ 多様性のある販売路</li></ul>	<div>人的資本</div> <ul style="list-style-type: none"><li>◆ 企画・開発を担当する自社開発者</li></ul> <div>知的資本</div> <ul style="list-style-type: none"><li>◆ オリジナルの人気IP (知的財産) を多数保有</li><li>◆ パチスロの適合ルールに対応した開発技術</li></ul>	<div>製造資本</div> <ul style="list-style-type: none"><li>◆ 機器の製造工場</li><li>◆ 日本全国のパチンコ・パチスロ店、ゲームセンター</li><li>◆ ECサイトを含む国内販売チャンネル</li></ul> <div>社会関係資本</div> <ul style="list-style-type: none"><li>◆ 大手専門企業との連携</li><li>◆ パチスロ機の許認可に関する行政機関</li></ul> <div>スマスロ『モンスターハンターライズ』</div>
<div>その他事業</div> <div>ゲームコンテンツを多メディアに展開するワンコンテンツ・マルチユース戦略に基づき、多彩な版權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。</div>	<div>売上高</div> <div>6,111 百万円</div> <div>営業利益率</div> <div>40.6%</div> <div>2023 2024 2025</div> <div>(3月31日に終了した各事業年度)</div>	<ul style="list-style-type: none"><li>◆ 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</li><li>◆ メディア展開の高い露出効果でブランド価値向上</li><li>◆ キャラクターコンテンツの収益性の高さ</li></ul>	<div>人的資本</div> <ul style="list-style-type: none"><li>◆ コンテンツ展開に長けたプランナー</li><li>◆ アライアンス契約等を担う法務担当者</li><li>◆ ハリウッドの自社映画製作会社の人材</li><li>◆ eスポーツイベントの開催者</li></ul> <div>知的資本</div> <ul style="list-style-type: none"><li>◆ オリジナルの人気IP (知的財産) を多数保有</li><li>◆ ブランドビジネス (IP価値を最大化する戦略)</li><li>◆ eスポーツイベント開催のノウハウ</li></ul>	<div>製造資本</div> <ul style="list-style-type: none"><li>◆ 国内外の知的財産に関する法制度</li><li>◆ キャラクターのコラボ先・製造会社</li><li>◆ 世界的な映像プラットフォーム</li></ul> <div>社会関係資本</div> <ul style="list-style-type: none"><li>◆ 共同企画を行うイベント開催会社</li><li>◆ ハリウッド等の映画会社との関係</li><li>◆ プロゲーマーとファンとの関係</li><li>◆ 地方自治体との関係</li></ul> <div>「CAPCOM CUP 11」</div>