

当社は、ステークホルダーとの関係を重視し、事業を通じて社会に貢献することで、社会との良い関係を構築していきます。

ESGの取り組みと課題一覧

◆マテリアリティ(重要課題)：緑 人材の確保・育成    ピンク ダイバーシティの推進    水色 社会との健全な関係を構築    紫 コーポレート・ガバナンスの充実

	取り組み	事業・経営への寄与	今後の課題
<b>E</b> Environmental 環境	<ul style="list-style-type: none"> <li>●LED照明への切り替えによるCO2削減</li> <li>●環境に配慮した新ビル建設</li> <li>●同業他社との物流ネットワーク共有による資源および排出ガスの削減</li> <li>●説明書の電子化による紙資源の削減</li> <li>●デジタル販売推進による資源の削減</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●コスト削減(電気使用量低下、物流費用の削減)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●リノベーションによる既存建物の省エネ化</li> <li>●アミューズメント施設運営における更なる省エネ化</li> </ul>
<b>S</b> Social 社会	<p><b>従業員との関係</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●外国人の積極採用</li> <li>●女性管理職の増加</li> <li>●安全衛生委員会の開催</li> <li>●社員研修の実施</li> <li>●裁量労働制の導入</li> </ul> <p><b>お客様との関係</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●CEROレーティングの遵守</li> <li>●業界団体によるガイドラインの制定</li> <li>●eスポーツ普及促進による、ユーザーコミュニティの構築支援</li> <li>●ゲーム内課金を煽らないマネタイズ</li> </ul> <p><b>地域社会との関係</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●子供達を対象にした「企業訪問」受け入れ／「出前授業」の実施</li> <li>●自社コンテンツを活用した地方創生</li> <li>●ゲームセンター体験ツアーの実施など、シニア世代のコミュニティ形成を支援</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●多様な価値観を基にしたゲーム作りにより、グローバルでの支持拡大</li> <li>●優秀なクリエイターの確保</li> <li>●クリエイターの生産性の向上</li> <li>●遵法精神の醸成</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>●安心して遊べる環境づくりによる顧客満足度の向上</li> <li>●ゲームによる社会的リスクを低減</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>●企業およびIPの知名度向上による収益機会の拡大</li> <li>●当社の事業姿勢への理解促進</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●女性管理職比率の向上</li> <li>●グローバル人材の採用強化</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>●ユーザー、消費者団体、行政等への啓蒙</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>●自社コンテンツを活用した地方創生の更なる推進</li> <li>●教育支援活動のオンライン化</li> </ul>
<b>G</b> Governance ガバナンス	<ul style="list-style-type: none"> <li>●株主との対話の増加</li> <li>●監査等委員会設置会社への移行</li> <li>●社外取締役比率の向上</li> <li>●指名・報酬委員会(任意)の設置</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●財務・非財務両面での適正な企業価値評価</li> <li>●経営監視機能の強化による経営判断リスクの回避</li> <li>●多様な意見を取締役会に反映することによる成長戦略の妥当性確保</li> <li>●創業者が持つ経営ノウハウの継承</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●開発責任者による市場との対話の機会増加</li> <li>●監査等委員会設置会社制度の有効な運用</li> <li>●取締役会の実効性評価と活用</li> <li>●中長期の持続的成長に向けた、開発者の報酬設定</li> </ul>

▶マテリアリティのKPI詳細はP15・16「ESGハイライト」参照

## エンターテインメント企業としての環境対応

当社グループ連結売上高の約75%を占めるデジタルコンテンツ事業はソフトウェアの開発・販売を主な事業とし、一般的な製造業に比べ環境負荷は低いと言えます。環境負荷は主にアミューズメント施設の電力使用やアミューズメント機器の製造、各種製品の流通で発生し、これらの省エネルギー化に注力しています。

## 電気使用量の削減

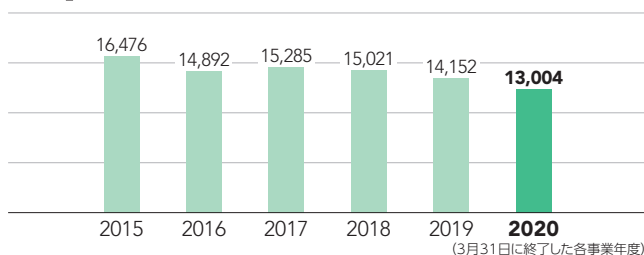
### 全社的な省エネ施策の推進により、CO<sub>2</sub>排出量を削減

当社は、全事業所の継続的な節電実施や、アミューズメント施設における省エネへの取り組み、パソコン等の電気機器の電力消費のピークシフト対応等により電力消費の削減に取り組んできました。2017年3月期は、「研究開発第2ビル」および「カプコンテクニカルセンター」の設立により、CO<sub>2</sub>排出量は前期比で増加しましたが、当該施設における省エネルギー設備の導入や、各事業所におけるLED照明への切り替え等を進めたことにより、2020年3月期は前年比8.2%の削減に成功しています。

※ 設備を導入しない場合の想定エネルギー消費量を100%とする。

当社のCO<sub>2</sub>排出量(単位) (t)

# 13,004 t



### 事業者クラス分け評価制度で5年連続のSクラスを獲得

当社ではエネルギーの使用に係る原単位において毎年、前期比での削減を達成しています。こうした取り組みにより、資源エネルギー庁が2016年より実施している、エネルギーの使用の合理化等に関する法律(工場等に係る措置)に基づく「事業者クラス分け評価制度」では、S・A・B・Cの4段階中、5年連続でSクラスを獲得しています。

年度	エネルギーの使用に係る原単位*	前年度比
2015	0.06193	92.9%
2016	0.06018	97.2%
2017	0.05994	99.6%
2018	0.05869	97.9%
2019	0.05583	95.1%

※ 資源エネルギー庁の定める計算方法に基づき算出。  
資源エネルギー庁ホームページ  
<https://www.enecho.meti.go.jp/>

## 商品流通における工夫

### ゲームソフトのデジタル販売による資源削減

従来ではゲームソフトに紙媒体として同梱されていた取扱説明書ですが、近年ではゲームソフト内にデータ化して内蔵することにより、ペーパーレス化を図っています。これにより、年間にゲームソフト約2,550万本分の紙の消費を抑えています。

また、現在ではゲームソフトをダウンロードして購入するデジタル販売が進み、紙資源に加えディスクや半導体、ソフトを収めるケース等に使用されている資源の削減が可能になりました。2020年3月期はデジタルで販売したゲームソフト約2,055万本分の資源を削減しています。引き続きゲームソフトのデジタル販売を促進し、将来的には、全てをデジタルで販売することにより、実質的な資源消費ゼロを目指します。

### 同業他社と物流ネットワークを共有

商品の流通段階では、同業他社と物流ネットワークを共有することで、効率的な商品供給を可能にしています。これにより、梱包資材や燃料および排気ガスの削減を実現しています。将来的にはデジタル化の促進による流通量削減により、更なる低減を目指します。

## 開発・製造における取り組み

### パチスロ機での環境負荷低減

日本電動式遊技機工業協同組合(日電協)の取り組みに賛同し、電力使用の抑制を目的とした統一機能「エコ機能」の搭載および一部パーツリサイクルを導入したパチスロ機の製造・販売を行っています。

### 使用済み遊技機の処理状況

年度	リサイクル量	サーマルリサイクル※1
2015	77.8%	22.2%
2016	77.9%	22.1%
2017	74.4%	25.6%
2018	83.7%	16.3%
2019※2	00.0%	00.0%

※1 熱源として温水、暖房等に利用した量

※2 2019年度は新筐体への切り替わり年度で、使用済み遊技機の下取回収がありませんでした。

## お客様との関わり

### ゲーム開発における配慮

#### ゲームにおける課金要素について

日本のゲーム市場では、数年前からモバイルゲームを中心に「ガチャ」に伴う課金問題が議論されており、海外市場においても、同様の「ルートボックス」について一部で禁止されるなどの措置がとられています。

当社は「遊文化」を創造する会社として、ゲームはくじ引きのような射幸心を満たすものではなく、あくまで遊んで楽しむものだと考えています。本来、遊んで幸せになっていただくためのゲームで過度な課金により、かえって不幸になってしまうのは当社の望むところではありません。そのため、当社が開発するモバイルゲームでは原則的にガチャ要素は控え、家庭用ゲームにおいても少額の追加要素は配信しつつも、ゲーム本編を楽しむうえで必須となるようなコンテンツは無料で配信するなど、全てのユーザーに平等で安全に楽しんでいただけるよう努めています。

#### 販売地域に合わせた調整（ローカライズ／カルチャライズ）

2020年3月期における家庭用ゲームの海外販売本数比率は84.1%と、カプコンのゲームはグローバルで楽しまれています。世界中のユーザーにゲームを楽しんでいただくためには、日本語で開発したゲームを各地域に合わせて翻訳（ローカライズ）する必要がありますが、ゲーム機の性能向上、オンラインへの対応、ユーザーのグローバル化に伴う多言語化などにより、ローカライズの物量・重要性は年々高まっています。そこで、カプコンのローカライズスタッフは初期段階から開発チームに入り、従来日本語版の開発後に行っていたローカライズを開発と同時進行にすることで、グローバルでの同日発売を実現しています。また、国によって歴史や宗教、慣習が異なるため、日本の常識で開発したゲームを単に翻訳しただけでは、思わぬところでユーザーの楽しみを

損ないかねません。

そこで、あらゆる地域で平等にゲームを楽しんでいただけるよう、ネイティブスタッフによる調整（カルチャライズ）にも注力しています。

### エンターテインメントの健全な発展のために

#### CEROレーティング制度の遵守、ガイドラインへの賛同

日本では、ゲームソフトの年齢別レーティングを実施する特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーティング機構が組織されており、当社はその会員としてレーティング制度のルールを遵守しています。

レーティング制度とは、青少年の健全な育成を目的として、性的、暴力的な表現などを含む家庭用ゲームソフトが、相応しくない年齢の青少年の手に渡らないよう、ゲームの内容や販売方法について自主規制する取り組みです。

また、近年の家庭用ゲーム機では、レーティングに対応したゲームの使用やオンライン購入を保護者が制限できるペアレンタルコントロール機能が搭載されています。

#### 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会のガイドライン

ガイドライン名	施行日
リアルマネートレード対策ガイドライン	2017/4/26
未成年の保護についてのガイドライン	2016/12/21 2019/3/27改定
ネットワークゲームにおけるランダム型アイテム提供方式運営ガイドライン	2016/4/27
「18才以上のみ対象」家庭用ゲームソフトの広告等ガイドライン	2008/4/1 2012/6/20改訂
コンピュータエンターテインメントソフトウェア倫理規定・第二改訂版	2002/10/1

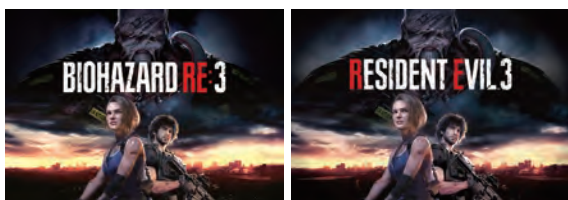
注）各ガイドラインの内容については、以下ホームページをご覧ください。  
<https://www.cesa.or.jp/guideline/>

#### WHOによる精神疾患認定への対応

2019年5月、世界保健機関（WHO）は、極端にゲームにのめりこみ、健康や社会生活に悪影響が出るとされる「ゲーム障害」を新たな疾病として位置づけました。当社も本問題に対する社会的要請への対応として、一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会などの業界団体と協力し、当該問題への意識を高め、適時適切な取り組みを行っていきます。当社単体では、引き続き、主に小中学生を対象とした教育支援を通じ、ゲームとの適切なつきあい方を提案していきます。

→詳細はP54参照

#### カルチャライズの実例



日本では「バイオハザード」だが、海外では異なる名前で見られている

## パチンコ・パチスロ依存症への対応

パチンコ・パチスロは社会に根付くエンターテインメントである一方、「のめり込み」が懸念されています。そこで、2006年に業界団体の支援により、ぱちんこ依存問題相談機関「リカバリーサポート・ネットワーク(RSN)」が設立され電話での無料相談を開始したことを皮切りに、業界では、全国各店舗でRSNを周知するポスターの掲示や、遊技客に対して依存問題への適切な案内ができる担当者を各店舗に配置する「安心パチンコ・パチスロアドバイザー」制度の運用、「パチンコ店における依存(のめり込み)問題対応ガイドライン」の作成等、様々な依存予防対策が講じられています。また、2017年には、遊技産業14団体からなるパチンコ・パチスロ産業21世紀会が、パチンコ・パチスロ依存(のめり込み)問題対策を強化し、最優先課題として取り組む表明として、「パチンコ・パチスロ依存(のめりこみ)問題に対する声明」を発表しました。

更に2019年度には、ギャンブル等依存症対策推進基本計画の閣議決定に基づき、「パチンコ依存問題対策基本要綱」と「パチンコ・パチスロ産業依存問題対策要綱」が策定されました。

当社も、業界の健全な発展に寄与すべく、これらの取り組みに賛同・協力しています。

## シニア世代のコミュニティづくり支援

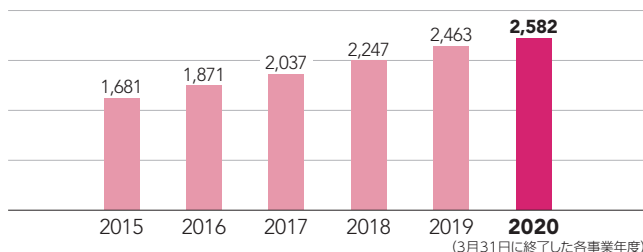
### 定期的にゲームセンター体験ツアーを実施

現在、アミューズメント施設は、シニア世代の方々にとって、仲間や店舗スタッフとコミュニケーションが取れる場所として人気を集めています。当社では、より多くの方々に施設を活用していただけるように、2012年より大型連休や敬老の日などに、メダルゲームやクレーンゲームなどを体験できるシニア向けのゲームセンター無料体験ツアーを実施しています。

また、安心して過ごせる店舗づくりの一環として、2012年よりサービス介助士の資格取得を推進し、現在では24名のスタッフが資格を取得しています。

#### シニアツアー累計参加人数

# 2,582名



## お客様サポートの充実

### ユーザーサポートとご意見の活用

カプコンでは、購入いただいたサービスを不自由なくお楽しみいただけるよう、商材ごとにサポート窓口を開設しています。また、WEB上にFAQを掲載し、お客様の疑問に迅速に対応できるよう努めるとともに、各担当者はお客様の満足度向上のため、定期的に情報交換を行い、窓口間の連携を高めています。なお、ゲームサポート宛にいただいた質問や意見に関しては、集約し分析する事で新たな製品開発に活用しています。

▶各種お問い合わせ窓口

[http://www.capcom.co.jp/support/index\\_game.html](http://www.capcom.co.jp/support/index_game.html)

### お客様の個人情報保護

当社では、会員サイトの顧客情報やキャンペーン賞品の発送先、商品購入履歴のある顧客情報など、約1,000万件強の個人情報を保有しています。一方、国内では、2015年に「個人情報保護法」が改正され、2017年5月30日より全面施行、海外では2018年5月、「EU一般データ保護規則(GDPR)」が施行されゲームユーザーのデータが個人情報として該当するなど、年々対応範囲が拡大しています。

このような状況において、2019年4月、情報管理体制の強化を目的に、国内の個人情報保護、GDPRなどへの対応機能を持つ「情報管理部」を新たに設置しました。同部門を中心に、法律に則った行動指針、運用統制、監査の仕組みを構築することで個人情報の流出リスクへ対応しています。

### お客様のゲーム体験機会の拡大(eスポーツ)

近年では、「遊文化」創出の一環として、eスポーツの振興に注力しています。

これまで、ユーザーが自主的に行っていたゲーム大会を、メーカーが主体的に企画・運営することで、競技者およびファンの皆様に楽しんでいただける環境を拡充していきます。

2013年より、世界NO.1を決める「カプコンカップ」を毎年開催しているほか、2019年6月にはアマチュアプレイヤーにも活躍の機会を設けるべく、学生を対象とした「ストリートファイターリーグ: College-JP 2019」リーグを新たに立ち上げるなど、お客様とのタッチポイントの増加や満足度の向上に努めています。なお2020年度は、完全オンライン大会、「CAPCOM Pro Tour Online 2020」を世界10地域にて実施予定です。

## 地域社会との関わり

### 地方創生への貢献

#### 人気ゲームの集客力・認知度を活用した社会貢献活動

2016年に行われたリオデジャネイロオリンピックの閉会式では、ゲームキャラクターに扮した日本の首相が東京オリンピックをアピールするなど、ゲームコンテンツの求心力は世界中で認められています。同様に、カプコンのゲームコンテンツも、「ワンコンテンツ・マルチユース戦略」のもと、ゲームに限らず幅広い分野に展開することで、老若男女を問わず高い知名度や人気を誇ります。

当社ではゲームを通じて人を幸せにするという企業理念のもと、ゲームコンテンツが持つ人を引き付ける力を活用し、2000年代後半より、本社のある大阪に限らず、全国各地での①観光産業の振興を支援する経済振興、②郷土の歴史・文化の啓蒙を支援する文化啓蒙、③警察との連携による防犯啓発、④選挙管理委員会と連携した選挙の投票啓発の4つの地方創生活動を行っています。

また、今後は日本各地でのeスポーツ活動を支援し、ゲームで遊ぶことそのものを通じた地域活性化も視野に入れた活動を検討しています。

### 利用者の声



大阪府警察本部  
サイバー犯罪対策課長  
辰谷 裕司 氏

大阪府警察本部にほど近い中央区内平野町では、大阪が生んだグローバル企業「カプコン」の本社ビル、そして研究棟のビル群がその偉容を放っています。

今時の若者ならば誰もが知る、カプコンキャラクターの知名度は絶大であり、特に若年層をターゲットとして様々な防犯・広報啓発活動を行う当府警においては、ご近所のみでカプコン様には以前からご協力をいただいております。心より感謝を申し上げます。

今までにサイバーセキュリティに関する広報啓発活動においては、「ロックマン」や「アイルー」に活躍いただいておりますほか、当府警察サイバー捜査官の募集ポスターには、強く逞しい「ストリートファイター」から「リュウ」、「春麗」に出動をお願いしています。さすがに反響も大きく、極めて優秀な人材を確保することもできました。

地域貢献を重視されるカプコン様の経営姿勢に敬服致しますとともに引き続き大阪のため、当府警察との防犯コラボレーションをお願いしたいと思います。

### 地方創生 ゲームコンテンツの求心力を生かし地方創生を支援

#### 日本各地での取り組み

- 経 経済振興
- 文 文化啓蒙
- 防 防犯啓発
- 選 選挙投票啓発

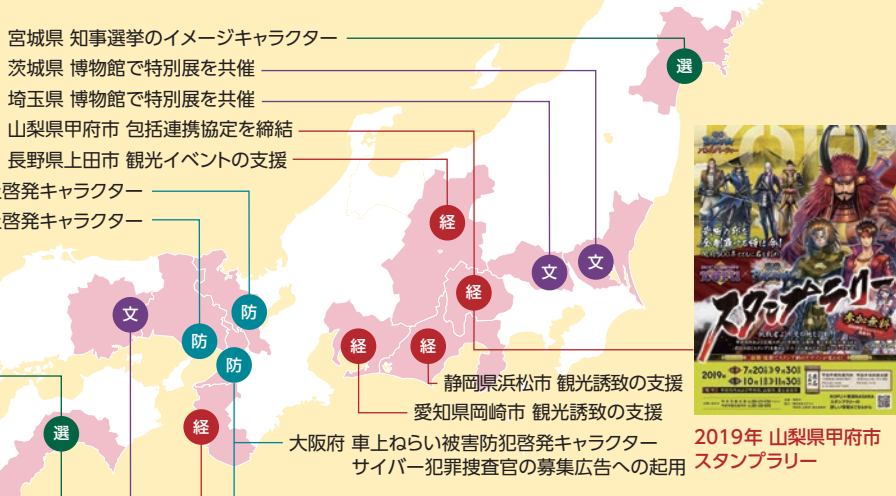
- 宮城県 知事選挙のイメージキャラクター
- 茨城県 博物館で特別展を共催
- 埼玉県 博物館で特別展を共催
- 山梨県甲府市 包括連携協定を締結
- 長野県上田市 観光イベントの支援

- 京都府 車上ねらい防止啓発キャラクター
- 兵庫県 車上ねらい防止啓発キャラクター



2019年 高知県  
参議院議員選挙のイメージキャラクター  
新聞広告、ラッピングトレイン、テレビ・ラジオCMなど

- 高知県 知事選挙のイメージキャラクター
- 岡山県 博物館で特別展を共催
- 和歌山県 誘客キャンペーンの支援



2019年 山梨県甲府市  
スタンプラリー



2019年 大阪府  
サイバー犯罪防止啓発キャラクター  
ポスターなどの制作に加え、オリジナルのコラボ動画を駅のデジタルサイネージで放映

## 従業員との関わり

### 健全なゲーム文化の普及

#### 子供達を対象にした「出前授業」を10年以上に渡って実施

ゲームは比較的新しい文化であり学術的研究の歴史も浅いため、一般社会では教育的側面よりも悪影響論が根強く喧伝されています。また、近年ではWHOによる疾病認定や、「香川県ネット・ゲーム依存症対策条例」の制定が議論を呼んでいます。しかしながら、ゲームクリエイターという職種は「将来なりたい職業」として子供達に高い人気を誇っていることや、2020年より小学校でプログラミング教育が必修化され、子供向けのプログラミング教室など様々な取り組みが実施されつつある昨今、ゲームクリエイターを志す子供は今後益々増加すると考えられます。また、小学生で49.8%、中学生では75.2%と、スマートフォン利用率が年々増加する中、スマートフォン向けのゲームアプリも人気を博しており、ゲームと子供達との距離はより近づいています。

このような状況下、当社は持続可能な経済成長および社会形成の一助となるべく、ゲームに対する社会的理解を促したいとの考えから、小中学生を中心に企業訪問の受け入れや出前授業を積極的に実施しています。そこでは、ゲームソフト会社の仕事内容とそのやりがいや難しさを紹介する「キャリア教育支援」、自分の判断でゲームと上手に付き合えるようになるための「ゲームリテラシー教育支援」を行うプログラムを展開し、教育現場から一定の評価を獲得しています。また、教育現場からの要望に応え2011年度からは、授業テーマを「キャリア教育支援」に絞ったプログラム、2013年度からは子供の数学離れを防ぐ一助となるべく、小中学生を対象とした「カプコンお仕事×算数・数学授業」のプログラムを新たに開始するなど、改善にも取り組んでいます。

これらの結果、これまでに企業訪問として402件、3,337名(2020年3月末現在)を受け入れるとともに、出前授業として2019年7月に実施した新潟大学教育学部附属新潟小学校をはじめ、累計161件、14,927名(2020年3月末現在)を対象に開催しました。

#### 出前授業の感想紹介(当期の一部を抜粋)

- 最近は一日中スマホを触っていたから、これを聞いて今日から少しずつスマホを触る時間を減らそうと思った。(小学生)
- 普段イヤイヤな算数を楽しそうにできてびっくりでした。興味深く聞いているのもよくわかりました。(小学校教師)
- 普段の授業が社会に出て必要であるということ話を聞いて良かったです。話し合いなどさせてあげると、より様々な意見が出たかもしれません。(中学校教師)

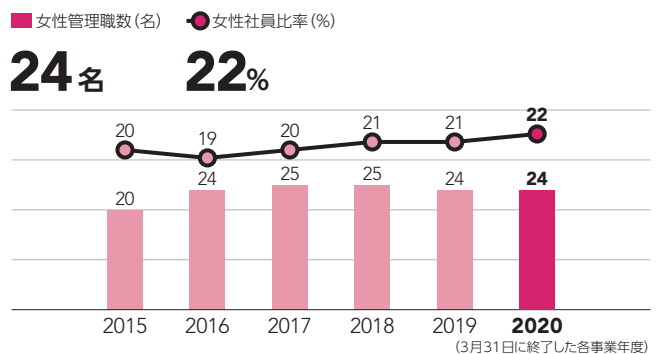
### ダイバーシティの推進

#### 女性の活躍する環境整備の推進、外国人の積極採用などの取り組み

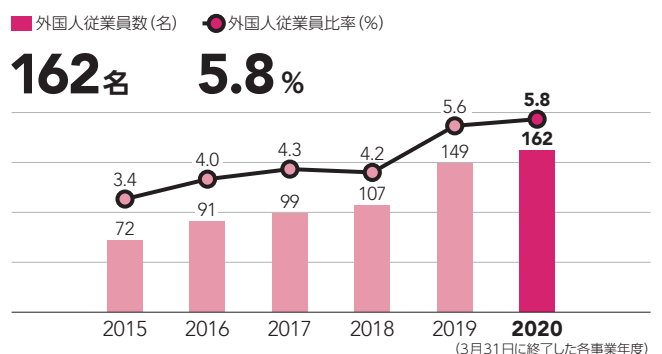
当社では現在、女性の活躍する環境整備の推進、外国人の積極採用に取り組んでいます。

女性の活躍する環境については、産前産後休暇・育児休暇や時短勤務制度を導入するだけでなく、その取得促進に取り組んでいます。2019年度の育児休暇取得者は23名、うち男性が10名、女性の取得率は100%です(2018年度は33名。うち男性は12名、女性取得率100%)。また育児休暇後の女性の復帰率も高く、2019年度は27名が復帰し、継続中を除けば100%と前期で上昇しています(2018年度は32名復帰。復帰率96.0%)。これらの結果、一般的に「男性社会」と言われる日本のゲーム業界において、当社は社員の22%を女性が占め、女性の管理職は24名(当社管理職に占める割合は9.3%)となっています。なお、2019年には「次世代育成支援対策推進法」および「女性活躍推進法」に基づき、2024年度末までに①働き方の多様性に資する人事制度の構築、②女性の管理職率15%以上を目指す「一般事業主行動計画」を策定しています。女性の就業環境改善へのこうした取り組みが評価され、カプコンでは、2014年以来、厚生労働省から「子育てサポート企業」

#### 女性管理職数・女性社員比率(単体)



#### 外国人従業員数・比率(単体)



であることを示す「くるみん」マークの使用を認められています。

外国人の積極採用については、英語版の採用ホームページを作るなど、海外展開力の強化に向け注力しており、現在、外国人従業員は162名(当社従業員に占める割合5.8%)となっています。今後も、キャリアアップ支援や管理職への登用など、モチベーションを向上させる体制整備を推進し、外国人比率の向上を図ります。

### 女性社員の声



知的財産部 商標著作権室 室長  
保田 祐子

商標著作権室では、グローバルでの円滑な商品展開をサポートするべく、各国や地域での商標出願をはじめとした、知財管理業務を行っています。

日々重要性を増す、グローバルでの戦略的な商標出願に加え、商品のネーミングやゲーム内の知財チェックなど、ゲーム開発を側面から支援する業務も多く、やりがいを感じます。

また管理職としては、知財管理業務の重要性や必要性を全社へ浸透させながら、部門スタッフが働きやすい環境の構築にも腐心しています。

家庭では2児の母ですが、産休・育休や事業所内保育所「カプコン塾」などの社内制度を活用しつつ、育児と業務の両立を図っています。

### 働きやすい職場づくり

#### ワークライフバランスの推進

「遊文化」をクワイエットするには、クリエイター自らが遊びに触れる時間を確保しなければなりません。

カプコンでは有給取得推進日を設定し、年末年始や5月の大型連休時にはリフレッシュやインプットのための長期休暇の取得を推奨しています。また、通勤時間の短縮を目指し、開発拠点の隣接地に4階建ての駐輪場を設置、従業員には周囲5キロメートル圏内への居住を推奨しています。これにより時間や生活のコストを節約し、クリエイティブな仕事に欠かせない発想力や想像力を養う時間を確保を図っています。加えて、クリエイターの安定した就業環境を整えるため、2017年4月に自社保育施設の「カプコン塾」を開設しました。勤務地から近いこともあり、結婚・出産後も安心して勤務できると利用者から好評を博しています。

→詳細は右記または統合報告書2018・P54参照

#### 従業員の健康管理を支援

2015年の新開発拠点の竣工に合わせ社員食堂を一新。朝昼晩と健康的な食事を提供しています。また、国家資格を取得したマッサージ師が常駐するマッサージ室を東阪それぞれの拠点に設置し、従業員の健康管理を支援しています。

#### 自己実現を可能にする最先端の設備

クリエイティブなゲーム開発において、開発者のモチベーションを決める最大のポイントは、自分の作りたいものが作れる環境が整備されているかどうかです。カプコンでは3Dスキャンやモーションキャプチャスタジオ、ダイナミックミキシングステージ、フォーリーステージのように、常に最先端の開発環境を整備し、クリエイターのビジョンの実現をサポートしています。

### カプコン塾

#### 「保育」と「教育」を兼ね備えた、充実した子育て環境を提供

保育所の不足に伴う待機児童問題の早期改善が望まれる中、当社は将来を見据えて、社員が安心して子育てをしながら長く働くことができる環境を提供したいという経営トップの考えのもと、通常の保育に加え、自ら学び自ら成長できる子供の育成を目的とした、「カプコン塾」を運営しています。

「カプコン塾」では、乳児や幼児の保育だけでなく、幼稚園児・小学生のアフタースクールまで幅広く受け入れることで、社員が子供の預け先に困ることのないよう支援しています。加えて、教育サポートとして、英語・リトミック・算数・科学などの「学びの場」を提供することで、働く社員と一体となって子供の成長を育てています。現在月極で25人の子供(2020年3月末時点)を預かっており、ひと月当たりのべ25人ほどの一時利用も引き受けています。

今後も当社は、「カプコン塾」にて、子供の好奇心を刺激し興味を広げていく学習環境を構築するほか、社員と家族が充実した日々を送れるよう、安心して働き続けられる環境づくりに努めていきます。



英語教室の様子

オンラインでのeスポーツ大会  
プレイヤー、実況者は自宅から参加



## 新型コロナウイルス感染症対策

### お客様のために

#### バーチャル株主総会の導入

2020年6月に実施した第41期定時株主総会は、株主の皆様への安全と健康を考慮し来場自粛をお願いした一方、インターネットを用いて遠隔地などから株主総会への参加が可能な「ハイブリッド参加型バーチャル株主総会」を導入しました。この結果、オンラインを含めた参加者の合計は前年並みでしたが、実地への来場者は53名(昨年139名)と、密を回避しています。

#### 感染拡大リスクの低減

当社は「ストリートファイター」の年間ツアー大会である「CAPCOM Pro Tour」を2014年より毎年実施していましたが、2020年は新型コロナウイルスの感染拡大抑止のため、選手や実況者ともに自宅から参加する完全オンライン大会として実施します。また、大会の様子は専用チャンネルを介してオンライン配信することで、どこでも誰でも観戦が可能となります。

また、当社アミューズメント施設では、新型コロナウイルスの感染拡大を受け、2020年3月より段階的に時短営業や臨時休業を行いました。5月の緊急事態宣言解除を受け、順次営業を再開していますが、店舗では従業員の体調管理の徹底、ソーシャルディスタンスの確保等、感染拡大防止に努めています。



アミューズメント施設での既出ポスター  
(2020年6月中旬時点)

### 在宅時間での楽しみを提供

2020年5月、在宅時間での楽しみを提供するべく、当社人気キャラクターの塗り絵やオンライン会議用バーチャル背景の配布、ゲームに登場する食事を模したレシピ動画の公開など、「おうちで過ごそうキャンペーン」を実施しました。



当社人気キャラクターの塗り絵

### 従業員のために

#### コロナ禍での就業体制

新型コロナウイルスの感染拡大を受け、当社では2020年1月末より、予防措置として下記の対策を行っています。

施策	施策開始日
1日1枚のマスクを配布、着用の徹底	2020/1/30
「新型コロナウイルス感染症対策本部」を設置	2020/1/31
<ul style="list-style-type: none"> <li>原則として国内・海外の出張を禁止(やむを得ない事情で渡航した場合、帰国後14日の自宅待機)</li> <li>※ 中国への出張の原則禁止は1月27日より施行</li> <li>混雑を避けるため時差出勤の実施</li> <li>外部取引先との会食、社内懇親会、歡送迎会等の自粛</li> <li>手洗い、うがい、手指消毒の励行</li> <li>※ 消毒液は感染拡大以前より、恒常的にフロアに設置</li> </ul>	2020/3/2
全従業員へ原則として在宅勤務および自宅待機を推進	2020/4/13
入館時、検温器による検温およびマスクの着用確認を開始	2020/7/13

2020年5月末時点では、緊急事態宣言が解除された地域においては、通常稼働に向け当該対応を緩和し、時差勤務およびオフィス内のソーシャルディスタンスを確保しつつ業務を再開していますが、シフト制や在宅勤務の併用により、引き続き感染拡大の抑止に努めています。



## 役員紹介

(2020年7月1日現在)



● 社内  
● 社外

代表取締役会長 最高経営責任者(CEO)

辻本 憲三

1985年 7月 当社代表取締役社長  
2001年 4月 当社最高経営責任者(CEO)(現任)  
2007年 7月 当社代表取締役会長(現任)

代表取締役社長 社長執行役員 最高執行責任者(COO)

辻本 春弘

1987年 4月 当社入社  
1997年 6月 当社取締役  
1999年 2月 当社専務取締役  
2001年 4月 当社専務取締役  
2004年 7月 当社取締役専務執行役員  
2006年 4月 当社取締役副社長執行役員  
2007年 7月 当社代表取締役社長・社長執行役員 兼 最高執行責任者(COO)(現任)  
2016年 8月 当社代表取締役社長グローバルマーケティング事業、OP事業管掌  
2018年 6月 当社代表取締役社長OP事業管掌  
2020年 4月 当社代表取締役社長販売部門、OP事業管掌(現任)

取締役専務執行役員

江川 陽一

1985年 4月 当社入社  
1999年 4月 当社第五制作部長  
1999年 8月 当社執行役員第五開発部長  
2011年 4月 当社専務執行役員  
2013年 4月 当社専務執行役員(現任)  
2013年 6月 当社取締役アミューズメント事業、P&S事業管掌  
2016年 7月 当社取締役AM事業・OP事業、コンシューマゲーム開発管掌  
2019年 4月 当社取締役コンシューマゲーム開発、PS事業管掌  
2020年 4月 当社取締役開発部門、PS事業管掌(現任)

取締役専務執行役員 最高財務責任者(CFO)

野村 謙吉

2009年 4月 当社執行役員内部統制統括  
2010年 7月 当社専務執行役員財務・経理統括  
2015年 6月 当社専務執行役員財務・経理統括 兼 秘書・広報IR統括  
2016年 4月 当社専務執行役員(現任)  
財経・広報本部長  
2016年 6月 当社取締役最高財務責任者(CFO)(現任)  
コーポレート経営管掌  
2020年 4月 当社取締役コーポレート経営、企画・戦略部門管掌(現任)

取締役 社外 独立役員

佐藤 正夫

1975年 4月 警察庁入庁  
1995年11月 愛媛県警察本部長  
2001年 1月 宮城県警察本部長  
2005年 8月 千葉県警察本部長  
2007年 1月 関東管区警察局長  
2008年 3月 同退官  
2008年 6月 中国電力株式会社社外監査役  
2016年 6月 当社社外取締役(現任)  
2017年 6月 公益財団法人古岡奨学会理事(現任)

取締役 社外 独立役員

村中 徹

1995年 4月 弁護士登録(大阪弁護士会)  
第一法律事務所(現 弁護士法人第一法律事務所)  
2007年12月 弁護士法人第一法律事務所社員弁護士(現任)  
2014年 5月 古野電気株式会社社外監査役(現任)  
2015年 6月 株式会社スズケン社外監査役(現任)  
2016年 6月 当社社外取締役(現任)

取締役 社外 独立役員

水越 豊

1980年 4月 新日本製鐵株式会社(現 日本製鐵株式会社)入社  
2004年 5月 ボストン コンサルティング グループ シニア・ヴァイス・プレジデント  
2005年 1月 同社日本代表  
2016年 1月 同社シニア・パートナー&マネージング・ディレクター  
2016年 6月 ライフネット生命保険株式会社社外取締役(現任)  
アサガミ株式会社社外取締役(現任)  
2018年 1月 ボストン コンサルティング グループ シニア・アドバイザー(現任)  
2018年 6月 当社社外取締役(現任)  
2019年 6月 公益財団法人日本ラグビーフットボール協会理事(現任)

取締役[常勤監査等委員]

平尾 一氏

1988年 6月 当社入社  
1997年 4月 当社海外業務部長  
1999年 7月 当社執行役員海外事業部長  
2002年10月 当社総務部長  
2004年 4月 当社IR室長  
2004年 6月 当社監査役[常勤]  
2016年 6月 当社取締役[常勤監査等委員](現任)

取締役[常勤監査等委員] 社外 独立役員

岩崎 吉彦

1979年 4月 国税庁入庁  
1986年 7月 伊集院税務署長  
1999年 7月 広島国税局調査査察部長  
2007年 7月 名古屋国税局総務部長  
2009年 7月 金沢国税不服審判所長  
2010年 7月 札幌国税不服審判所長  
2011年 7月 税務大学校副校長  
2012年 6月 当社社外監査役[常勤]  
2016年 6月 当社社外取締役[常勤監査等委員](現任)

取締役[監査等委員] 社外 独立役員

松尾 眞

1975年 4月 弁護士登録(第一東京弁護士会)  
尾崎・桃尾法律事務所  
1978年 8月 アメリカ合衆国ニューヨーク州  
ワイル・ゴツェル・アンド・マンジエス法律事務所  
1979年 3月 弁護士登録(アメリカ合衆国ニューヨーク州)  
1989年 4月 桃尾・松尾・難波法律事務所設立、同パートナー  
弁護士(現任)  
1997年 4月 日本大学法学部非常勤講師「国際取引法」担当  
2005年 4月 一橋大学法科大学院非常勤講師  
「ワールド・ビジネス・ロー」担当  
2007年 6月 当社社外取締役  
2014年 3月 ソレイジア・ファーマ株式会社社外監査役(現任)  
2016年 6月 当社社外取締役[監査等委員](現任)  
2018年 6月 住友林業株式会社社外監査役(現任)  
2020年 6月 大正製薬ホールディングス株式会社社外監査役(現任)

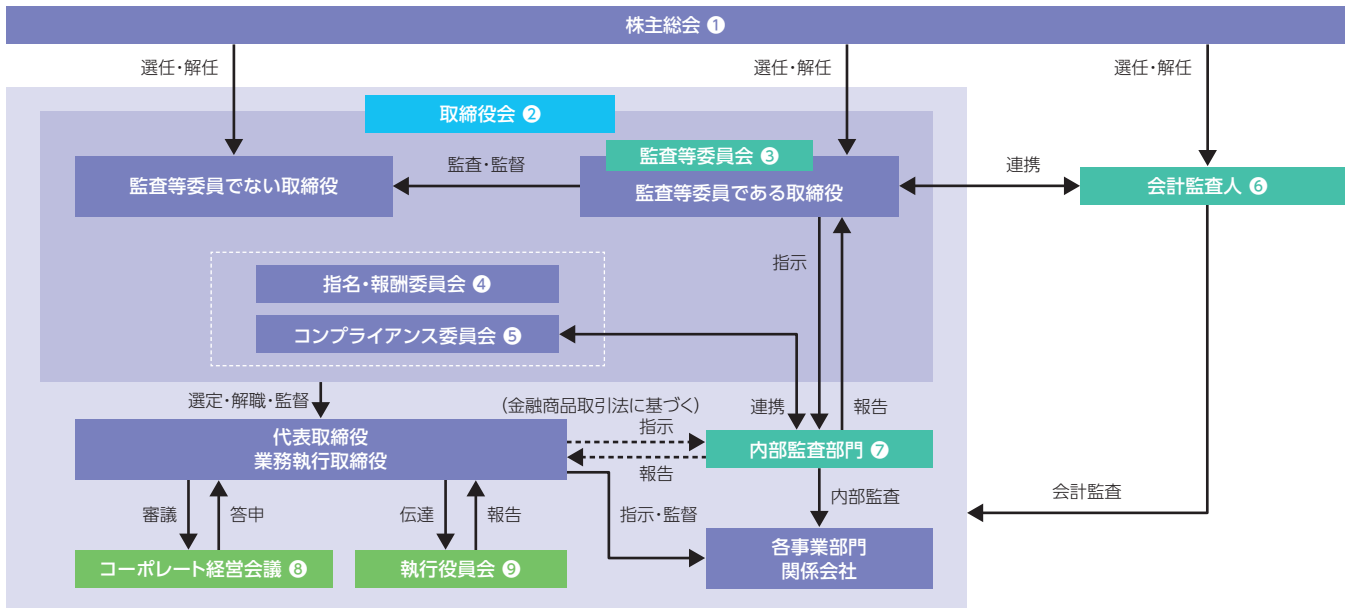
取締役のスキルマトリックス

	経営	国際性	開発・技術	営業・マーケティング	財務会計	独立性	法務	環境・社会
辻本 憲三	○	○	○	○	○			
辻本 春弘	○	○	○	○	○			
江川 陽一			○					
野村 謙吉	○			○	○			
佐藤 正夫						○	○	○
村中 徹						○	○	○
水越 豊	○	○			○	○		
平尾 一氏		○			○			
岩崎 吉彦						○	○	○
松尾 眞						○	○	○

## コーポレート・ガバナンスの体制と取り組み

国内外の企業で不祥事が多発する中、株主や投資家は内部統制を有効に機能させることを重要な課題として求めています。ここでは、当社が「実効性」と「見える化」をキーワードに、これまで取り組んできたガバナンスの体制と仕組みづくりについて、外部評価機関の分析結果を踏まえてご説明します。(評価箇所にはイエローマーカーを引いています)

(2020年6月17日現在)



### 取締役会と任意の委員会の構成

社内 社外

<p><b>2 取締役会 (10名)</b> 2019年度開催回数 10回</p> <p>取締役会議長</p> <p>辻本 憲三 (出席率 90%)</p> <p>辻本 春弘 (出席率 100%)</p> <p>江川 陽一 (出席率 100%)</p> <p>野村 謙吉 (出席率 100%)</p> <p>佐藤 正夫 (出席率 100%)</p> <p>村中 徹 (出席率 100%)</p> <p>水越 豊 (出席率 100%)</p>	<p><b>4 指名・報酬委員会 (5名)</b> 2019年度開催回数 3回</p> <p>委員長</p> <p>岩崎 吉彦 (出席率 100%)</p> <p>野村 謙吉 (出席率 100%)</p> <p>水越 豊 (出席率 100%)</p> <p>平尾 一氏 (出席率 100%)</p> <p>松尾 眞 (出席率 100%)</p>
<p><b>3 監査等委員会 (3名)</b> 2019年度開催回数 10回</p> <p>委員長</p> <p>松尾 眞 (出席率 100%)*</p> <p>平尾 一氏 (出席率 90%)*</p> <p>岩崎 吉彦 (出席率 100%)*</p> <p>* 取締役会、監査等委員会とも同出席率</p>	<p><b>5 コンプライアンス委員会 (9名)</b> 2019年度開催回数 4回</p> <p>委員長</p> <p>村中 徹 (出席率 100%)</p> <p>辻本 春弘 (出席率 100%)</p> <p>江川 陽一 (出席率 100%)</p> <p>野村 謙吉 (出席率 100%)</p> <p>佐藤 正夫 (出席率 100%)</p> <p>水越 豊 (出席率 100%)</p> <p>平尾 一氏 (出席率 100%)</p> <p>岩崎 吉彦 (出席率 100%)</p> <p>松尾 眞 (出席率 100%)</p>

## ガバナンス体制

## 透明性・健全性を高め、環境の変化に対応

当社は、コーポレート・ガバナンスの充実を経営の重要事項の一つであると認識しています。このため、経営の健全性や透明性を高めるとともに、株主、取引先、従業員および地域社会などのステークホルダーとの信頼関係を構築することにより、企業価値の向上に努めています。

## ① 株主総会(2020年6月17日開催)

## 最高意思決定機関として重要事項を決定

当社の最高意思決定機関として、法令や定款で定めた重要事項を決定するとともに、事業報告等の報告事項や連結計算書類等の監査結果を報告しています。

株主総会は、開催日の約3週間前に招集通知を送付し、集中日より10日前後早い日に開催することで、多くの株主が出席できるように努めています。また、議決権については、パソコン、スマートフォンまたは携帯電話からアクセスすることにより、インターネットからの議決権の行使が可能となっています。加えて、機関投資家の議決権行使について、議案検討に十分な期間を確保できるように議決権電子行使プラットフォームにも参加しています。

## ② 取締役会(2019年度開催回数 10回)

監督

## 社外取締役の意見も取り入れながら経営判断

取締役会(議長は代表取締役会長)は10名の取締役から構成されており、うち社外取締役が半数の5名(50.0%)となっています。

法令や取締役会規則で定めた重要事項を審議するほか、社外取締役の指摘、提案や活発な発言等により監督機能の強化に努めています。

なお、当社は重要な業務執行の決定権限の一部を代表取締役等に委任しており、取締役会の付議事項を重要性の高い議題に絞りこむことにより審議の充実を図るとともに、取締役会の開催回数を減らしています。その結果、業務執行の迅速な意思決定と機動的な経営展開により業務執行の効率性は向上しています。

## ③ 監査等委員会(2019年度開催回数 10回)

監査

## 会計監査人・内部監査部門と連携して監査・監督

監査等委員会(議長は社外取締役)は3名の取締役(うち、2名は常勤監査等委員)から構成されており、うち社外取締役は2名となっています。

原則として取締役会の前に開催しており、監査等委員会規則で定めた重要事項等を審議し、監査・監督の強化に努めています。

監査等委員会から選定された監査等委員は、自ら往査を行うほか、監査の実効性を高めるため、監査等委員会直属の内部監査本部等に適宜指示を行うなど機動的な組織的監査を実施しています。内部監査本部等は、監査等委員会に対して監査状況や改善、指摘事項を報告するなど、監査が有効に機能するよう努めています。

## ④ 指名・報酬委員会(2019年度開催回数 3回)

## 取締役候補者の選任と取締役の報酬内容を諮問・答申

任意の指名・報酬委員会(委員長は社外取締役)は、5名の取締役(社内取締役2名・社外取締役3名)から構成されており、社外取締役が過半数を占めています。

各委員は、取締役会が知見、識見や経験等を勘案のうえ、選定しています。

取締役(監査等委員を除く)および監査等委員である取締役候補者の指名については、取締役会が客観性、透明性や公正性の観点から指名・報酬委員会に諮問するとともに、同委員会の答申を踏まえ取締役会が選定しています。また、取締役(監査等委員を除く)の個別の報酬額についても、株主総会で決議された取締役の報酬枠の範囲内で指名・報酬委員会に諮問し、同委員会の答申を踏まえ、取締役会が代表取締役会長に一任しています。加えて、監査等委員である取締役の個別の報酬については、各監査等委員である取締役の協議により決定しています。

## ⑤ コンプライアンス委員会(2019年度開催回数 4回)

## 経営課題としてコンプライアンスに注力

コンプライアンス委員会は、9名の取締役(うち、過半数の5名は社外取締役、委員長は弁護士でもある社外取締役)から構成されており、原則として四半期に1回開催しています。

主な活動内容としては、当社グループのコンプライアンスに関するリスク分析、評価、対応の検討を行い、内在するリスクの把握や顕在化する蓋然性等を取締役に報告するなど、法令違反や不正行為等の早期発見や未然防止に努めています。

6 会計監査人

監査

会計の透明性を担保・検証

当社は、会社法に基づく会計監査および金融商品取引法に基づく会計監査のために、有限責任あずさ監査法人と監査契約を締結しています。

なお、同監査法人および当社監査に従事する同監査法人の業務執行社員と当社の間には、特別な利害関係はありません。

監査報酬(2019年度)

	監査証明業務に基づく報酬	非監査業務に基づく報酬
提出会社	47百万円	3百万円
連結子会社	—	—
計	47百万円	3百万円

監査法人	公認会計士の氏名	
有限責任あずさ監査法人	指定有限責任社員 業務執行社員	近藤 康仁
	指定有限責任社員 業務執行社員	三浦 洋
	指定有限責任社員 業務執行社員	山中 智弘

注) 監査業務に係る補助者の構成：公認会計士7名、公認会計士新試験合格者およびシステム監査担当者等10名

7 内部監査部門

監査

遵法性や効率性を担保・検証

当社は、実効性のある監査を行うため、内部監査本部等を設置し、株主総会終了後に監査方針、監査計画、監査方法、職務分担等を決定しています。

内部監査本部等は、従業員の業務執行状況、内部統制システムの有効性、運用状況の検証、評価等を行い監査等委員会に報告するとともに、適宜選定監査等委員に同行して事業所や国内外子会社等の往査を行っています。

8 コーポレート経営会議(2019年度開催回数 14回)

執行

取締役会の意思決定をサポート

コーポレート経営会議(議長は代表取締役会長)は5名の社内取締役から構成されており、原則として取締役会の数日前に開催するほか、必要に応じて適宜行っています。

取締役会付議事項の事前審議を行うほか、当該事項以外の重要案件等の審議を行っています。

9 執行役員会(2019年度開催回数 12回)

執行

経営方針に基づき、業務を執行

当社は、執行役員制度を導入しており、経営に専念する取締役と執行に専念する執行役員の役割と責任を明確化するとともに、取締役会で決定された重要事項等を業務執行取締役の指示のもと、執行役員が迅速に業務を執行することにより経営効率を高めています。

執行役員会は、14名の執行役員(うち3名は取締役兼任)から構成されており、原則として毎月1回開催しています。各執行役員が業務執行状況を報告し、情報の共有化を図るとともに、案件事項や対処すべき課題等について議論しています。

社外取締役

社外の視点でガバナンスの実効性を確保

社外取締役はコーポレート・ガバナンスが有効に機能するよう、コンプライアンス委員会、任意の指名・報酬委員会の中核メンバーとなっているほか、適法性の確保や違法行為、不正の未然防止に注力するとともに、取締役会においても積極的な意見交換や助言を行うなど、経営監視機能の強化に努めています。また、監査等委員以外の社外取締役は秘書室のスタッフ、また、監査等委員である社外取締役については、内部監査本部等の専従スタッフが、それぞれ補助業務を行っています。

なお、当社の社外取締役5名は、全て独立役員の基準を満たすため、5名全員を株式会社東京証券取引所に対し、独立役員として届け出しています。

社外取締役の選任理由

社外取締役

氏名	選任理由
佐藤 正夫	長年警察行政に携っており、法律全般にわたる広範な専門知識や豊富な経験のもと、中立かつ客観的な視点から提言や助言を行っており、リスク管理や適法性確保の観点などから取締役会の監査・監督の強化に寄与することが期待できるため。
村中 徹	会社法や金融商品取引法などを専門とする弁護士であり、高度な専門知識や幅広い識見、知見のもと適法性、妥当性等の提言や助言を行っており、法的な観点から取締役会の監査・監督の強化に寄与することが期待できるため。
水越 豊	コンサルタント業界における長年の経験や知見により経営分析や経営戦略の策定などに精通しており、経済動向に関する高い見識や国際感覚をもとに積極的な意見や提言を行うなど、独立した外部の観点から取締役会の監査・監督の強化に寄与することが期待できるため。

社外取締役(監査等委員)

氏名	選任理由
岩崎 吉彦	税務行政における専門知識と豊富な経験に加え、財務および会計に関する高い知見のもと、外部の視点から助言やアドバイスをされており、税務、財務および会計の観点などから取締役会の監査・監督の強化に寄与することが期待できるため。
松尾 眞	弁護士として高度な専門知識や広範な識見により法曹界で活躍するとともに、上場会社の豊富な社外役員経験により実業界にも精通しているため、法的な観点から指導や助言を行うなど、法律の専門知識を取締役会の監査・監督の強化に寄与することができるため。

役員報酬

公正性と透明性を確保するため、指名・報酬委員会に諮問  
 役員の報酬等の額又はその算定方法の決定に関する方針

① 取締役(監査等委員を除く)の報酬等について

取締役(監査等委員を除く)の報酬は、公正性と透明性を確保するため、取締役会が社外取締役を委員長とする指名・報酬委員会に諮問し、指名・報酬委員会は各人の役位、職責、在任期間、業務執行取締役および非業務執行取締役等を勘案するとともに、個人の実績を評価したうえで、相当と判断される金額を答申し、それを

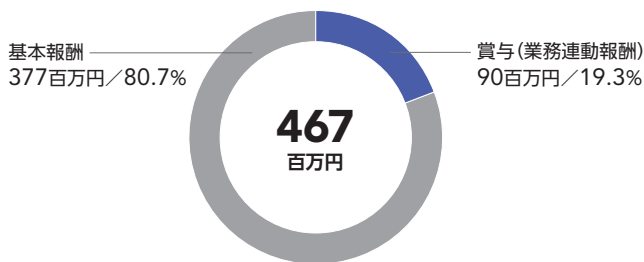
踏まえ代表取締役会長に一任しています。

- a. 月額報酬は定額です。
- b. 賞与は、月額報酬を基礎に当社の業績などを勘案して妥当な範囲内で決定しています。

② 監査等委員である取締役の報酬等について

監査等委員である取締役の報酬は、独立性の確保から業績との連動は行わず定額報酬とし、常勤および非常勤等を勘案のうえ、各監査等委員である取締役の協議により決定しています。

取締役の報酬構造のイメージ(総額)



役員報酬(2019年度)

役員区分ごとの報酬等の総額、報酬等の種類別の総額および対象となる役員の員数

役員区分	報酬等の総額(百万円)	報酬等の種類別の総額(百万円)			対象となる役員の員数(名)
		基本報酬	業務連動報酬	退職慰労金	
取締役(監査等委員および社外取締役を除く)	385	295	90	—	5
監査等委員(社外取締役を除く)	21	21	—	—	1
社外取締役	29	29	—	—	3
社外監査等委員	31	31	—	—	2

注) 上記には、2020年3月31日をもって辞任した取締役(監査等委員を除く)1名分を含んでいます。

提出会社の役員ごとの連結報酬等の総額等

氏名	連結報酬等の総額(百万円)	役員区分	会社区分	連結報酬等の種類別の総額(百万円)		
				基本報酬	業務連動報酬	退職慰労金
辻本 憲三	130	取締役	提出会社	100	30	—
辻本 春弘	104	取締役	提出会社	80	24	—

注) 連結報酬等の総額が1億円以上である者に限定して記載しています。

株主総会への取り組み

株主総会の活性化と議決権行使の円滑化

当社では、株主総会の活性化を図るため、株主総会の開催日を集中日より10日前後早い日に設定し、多くの株主が参加できるように努めています。

また、パソコン、スマートフォンまたは携帯電話からアクセスし、インターネットからの議決権の行使を可能としています。加えて、議決権電子行使プラットフォームに参加し、

機関投資家は招集通知発送日の当日から議案検討に十分な期間を確保しています。ウェブサイトでは英文での招集通知を掲載し、国内外の株主の議決権行使の促進を図っています。

加えて、株主総会会場に来場されなくてもインターネットを用いて遠隔地などから株主総会への参加が可能な「ハイブリッド参加型バーチャル株主総会」を2020年6月17日開催の定時株主総会から導入しました。

株主総会の決議事項

2019年度株主総会の議決権行使結果は以下の通りです。

決議事項	賛成数(個)	反対数(個)	棄権数(個)	賛成率(%)	決議の結果
第1号議案 剰余金の処分の件	914,179	38,553	69	95.66	可決
第2号議案 取締役(監査等委員である取締役を除く)7名選任の件					
辻本憲三	867,240	79,384	6,174	90.75	可決
辻本春弘	917,488	34,949	361	96.01	可決
江川陽一	944,165	8,567	69	98.80	可決
野村謙吉	936,016	16,716	69	97.95	可決
佐藤正夫	946,548	6,184	69	99.05	可決
村中 徹	945,234	7,498	69	98.91	可決
水越 豊	946,652	6,080	69	99.06	可決
第3号議案 監査等委員である取締役3名選任の件					
平尾一氏	920,540	32,192	69	96.33	可決
岩崎吉彦	943,962	8,770	69	98.78	可決
松尾 真	877,745	74,987	69	91.85	可決
第4号議案 補欠の監査等委員である取締役1名選任の件	949,888	2,844	69	99.40	可決

→各決議事項の可決要件については、当社IRサイト掲載の「議決権行使結果」をご参照ください <http://www.capcom.co.jp/ir/stock/meeting.html>

IR活動の基本方針

1. ディスクローチャーの基本方針

当社は、コーポレート・ガバナンスの充実を経営の重要事項の一つであると認識しています。このため、経営の健全性や透明性を高めるとともに、株主、取引先、従業員および地域社会などのステークホルダーとの信頼関係を構築することにより、企業価値の向上に努めています。

2. ディスクローチャーの基準

当社では、金融商品取引法および東京証券取引所の定める「上場有価証券の発行者の会社情報の適時開示等に関する規則」(以下、適時開示規則)等に則り、適時適切なディスクローチャーを行っています。

また、適時開示規則等に該当しない情報につきましても、投資

家の皆様のご要望に応えるべく、可能な限り積極的に開示する方針です。更に、ウェブサイトでの情報開示などにより、情報公開の即時性、公平性を旨とするともに、株主の皆様には株主通信や招集通知を通じて営業成績や事業の概況などをお知らせします。

3. 沈黙期間

当社は、四半期決算発表前に決算に関する情報が漏れるのを防ぐため、各四半期の決算期日の翌日から各決算発表までの一定期間を沈黙期間としています。当該期間は、業績に関する問い合わせへの対応を差し控えています。ただし、当該沈黙期間中に業績予想を大きく乖離する見込みが出てきた場合には、適時開示規則等に沿って、情報開示を行います。

コーポレート・ガバナンスに対する外部評価

ガバナンスの「見える化」を推進

当社のコーポレート・ガバナンスの充実度および実効性に関して、株式会社日本経済新聞の「NEEDS-Cges」によると、全上場企業3,635社中131位に位置しています。

「NEEDS-Cges」は、有価証券報告書などの公表資料から得られるデータから約150指標を算出し、「資本効率」、「外部からの規律」、「情報開示」など8つのカテゴリーを10点満点で得点化し定量的にコーポレート・ガバナンスを評価するシステムとして、定評があります。

2020年6月末時点の当社の総合評点は7.28点と、全上場企業の上位4.0%(上場企業平均4.83点)に位置しており、同業他社平均(6.53点)も上回っています。また、「資本効率」、「株式市場評価」、「情報開示」は最高評価である10点を獲得しています。

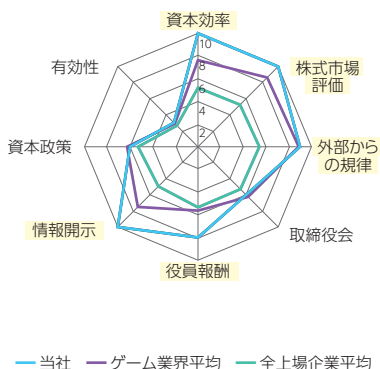
評価の要点は下表に記載の通りであり、イエローマーカーの各施策が評価されたと認識しています。今後も、更なる評価を得られるよう改善を重ねるとともに、当該データの詳細をIRサイトで掲載するなど、ガバナンスの「見える化」を一層推し進めていきます。

コーポレート・ガバナンスに対する外部評価

当社評価の結果

総合点	7.28
順位	131
基本項目	評点
資本効率	10
株式市場評価	10
外部からの規律	9
取締役会	6
役員報酬	8
情報開示	10
資本政策	6
有効性	3

業界平均および全上場企業平均との比較



高評価項目の詳細

評価の高い基本項目	評点	評価されている点
資本効率	10	ROA、ROE、フリーキャッシュフロー関連数値
株式市場評価	10	トービンのQ
外部からの規律	9	買収防衛策の有無
情報開示	10	株主総会集中度、株主総会招集通知の早期発送、電子行使の利用可否および英文開示資料の有無

\* 出典：株式会社日本経済新聞社「NEEDS-Cges」

IR活動に対する外部評価

積極的なIRの取り組みへの高評価

適時適切な情報公開を積極的に推進してきたこれまでの活動が認められ、当社IR活動および各種IRツールを対象として、外部評価機関より様々な表彰を受けています。当社は今後も説明責任の重要性を自覚し、投資家の皆様の信頼を得るべく不断の努力を重ね、適時開示体制を向上していきます。

2019年度外部評価実績

統合報告書	GPIF(年金積立金管理運用独立行政法人)「GPIFの国内株式運用機関が選ぶ『優れた統合報告書』」選定
	日本経済新聞社「第22回 日経アンニュアルレポートアワード」優秀賞
IRサイト	大和インベスター・リレーションズ株式会社 2019年「インターネットIR表彰」最優秀賞
	日興アイ・アール株式会社「2019年度 全上場企業ホームページ充実度ランキング」最優秀サイト
	モーニングスター株式会社 ゴメス・コンサルティング事業部「Gomez IRサイトランキング2019」総合ランキング 第2位



## 株主・投資家の皆様からの意見の活用

### 投資家やアナリストとの対話の成果を経営に反映

当社のIR部門では、株式市場との面談を通じて、経営方針や戦略、将来の見通し等に関して、投資家やアナリストの理解促進を図っています。また、株式市場の意見を集約して経営陣にフィードバックすることで、今後の企業経営に活用しています。在阪企業ながら、積極的に株式市場とのIR面談を実施することで、情報の非対称性を最小限に抑え、適正な企業価値の形成に努めています。

2019年度は、これまで代表取締役会長および代表取締役社長から投資家へ中長期の経営戦略やマーケティング戦略の方向性を説明し、経営および開発に関して忌憚のないディスカッションを行っていたトップマネジメントミーティングについては、新型コロナウイルスの影響により中止を余儀なくされましたが、オンラインでの決算説明会や個人投資家説明会を実施することにより、感染拡大防止と居住地域に左右されず多くの投資家やアナリストの方に向けた取り組みを行いました。

また、当社では機関投資家やアナリストを対象に毎年パーセプション・ギャップ・スタディを実施し、投資家との認識ギャップを把握することで、企業経営やIR活動にフィードバックしています。加えて、決算説明会や個人投資家説明会でもアンケートを実施するなど、株式市場の意見や要望を経営の判断材料の一つとして積極的に活用しています。

### 2019年度のIR対応件数一覧

種別	回数
取材受け入れ	253
国内投資家訪問	140
海外投資家訪問	43
合計	436

### IR実施イベント

イベント	詳細
オンライン決算説明会	代表取締役会長 辻本 憲三 代表取締役社長 辻本 春弘 取締役CFO 野村 謙吉
決算補足説明カンファレンスコール	決算発表直後、業績について説明するカンファレンスコールを実施
オンライン個人投資家説明会	個人投資家向けに、オンラインでの会社説明会を開催
パーセプション・ギャップ・スタディの実施	国内外の投資家・アナリストに当社の経営目標や戦略、IR活動などの評価調査を実施し、経営へフィードバック

### パーセプション・ギャップ・スタディでの投資家との対話の成果(抜粋)

- Q. 現在の中期経営計画は納得できるが、具体的な増益成長目標について伺いたい。
- A. 対応しました(追加開示)。  
これまで成長率は、毎期5~10%のイメージとしての開示に留めていましたが、当社が強化してきたデジタル販売戦略の業績貢献確度が高まったことから、2021年3月期から中期の経営目標数値として「毎期10%営業増益」を掲げています。
- Q. 形式は問わないが、貴社を深く理解する方法の一つとして、開発担当者の話を聞ける機会を設けてほしい。
- A. 実施しました。  
2019年9月に「オープンカンファレンス RE:2019」を東京、大阪で開催しました。  
開発担当者が登壇し、ゲームエンジンの設計思想と開発技術に加え、モデリング技術・アニメーション技術・グラフィックス技術といった実装・タイトルでの活用までを複数のセッション構成で説明しました。

## WEBサイトを使ったIR情報発信

### 誰もがアクセスしやすいウェブサイトを活用

当社では2001年より、IR活動における情報発信ツールとして、ウェブサイト積極的に活用しています。主な理由は幅広いステークホルダーを対象として公平性を担保できることに加え、世界約200カ国で閲覧が可能となるなど即時性の確保も容易であるからです。また、コスト面で最も費用対効果の高いツールと位置づけ、動画コンテンツによる情報発信やSNSからのタイムリーな情報提供などに努めています。

## IR活動体制

### 専従スタッフが幅広く活動

代表取締役会長および代表取締役社長、担当役員を中心に、2名の専従スタッフが国内外の株主や投資家の皆様へ積極的なIR活動を行っています。IR情報に関しては以下までお問い合わせください。

#### 広報IR室

TEL: 06-6920-3623 E-mail: ir@capcom.co.jp  
※ 受付時間: 9:00~12:00, 13:00~17:30 (土日祝除く)

## 監査等委員メッセージ

### 常勤監査等委員から見た 当社の監査の状況について

取締役(常勤監査等委員)

平尾 一氏



グローバル企業集団を目指す当社はコーポレート・ガバナンスの一層の充実を図るため、2016年6月17日開催の第37期定時株主総会にて株主様よりの承認を得て「監査等委員会設置会社」へ移行しました。この体制へ移行してから4年が経った今、社内常勤監査等委員として、これまでの当社の監査体制の歩みについて振り返ります。

#### 効率的な監査活動に注力

当社は、事業をグローバル展開する一方で、企業集団全体に対する監査機能も強化していく必要がありました。そのため、社外の有識者の方々へ1990年より監査役への就任をお願いし、客観的且つ公正な視点での監査が行えるよう、体制を整備してまいりました。

しかしながら、事業の拡大に伴い、「独任制」を前提とした監査役制度では、個々の監査役が単独で役割を担うため、自ずと限界が出てまいりました。

そこで、2016年の「監査等委員会設置会社」への移行により、従来議決権を持たなかった監査役を議決権のある取締役とすることで、取締役会のリスク管理機能を強化するとともに、内部監査本部等を監査等委員会の直轄組織とすることにより、組織的に監査を行う体制を構築してまいりました。

また、会計監査人との連携に十分配慮しつつ監査を遂行すると共に、特定の課題に対しては業務監査も行うなど、効率的な監査活動が可能となるよう努めております。

#### 経営のリスク管理機能を向上

監査活動の基本姿勢として、リスクの早期発見のため、執行部門での日々の業務を注視することがポイントであると考えております。「監査」に加え「監督」の機能を持つ監査等委員会へ移行してからは、内部監査本部等から社内モニタリングの結果等の報告を定期的に受けるほか、社外監査等委員から適時適切な指摘をいただくことなどにより、執行部門の状況を、適法性、妥当性の観点から、実態把握できるようになってきております。

会社内外にあるリスクを出来得る限り迅速、且つ効率的に把握する事で、経営のリスク管理機能を向上させる様、努めております。

今後、より横断的な視点で組織運営の実態を把握し、そしてリスク解消への支援活動を充実させることを通じて、「守りのガバナンス」だけでなく「攻めのガバナンス」に貢献してまいりたいと考えます。