

## 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なりました。(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)

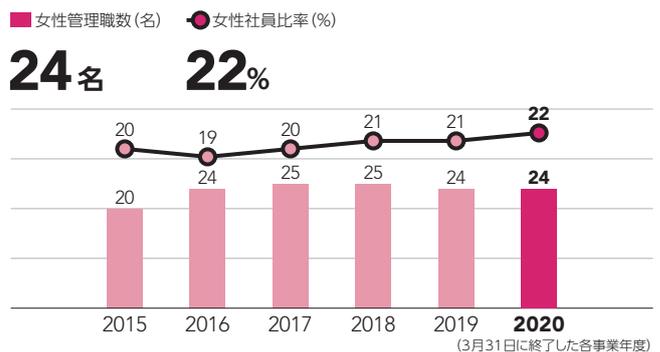
### ダイバーシティの推進

#### 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)

