

従業員との関わり

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
2016	77.9%	22.1%
2017	74.4%	25.6%
2018	83.7%	16.3%
2019※2	00.0%	00.0%
2020	99.77%	00.0%
2021	91.6%	8.2%

※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。

職住近接の推進

当社では、事業拠点近域の借り上げ社宅手配や開発拠点の隣接地への駐輪場設置により、事業拠点の周囲5キロメートル圏内への居住および自転車通勤を推奨しています。これは主に通勤時間の短縮によるワークライフバランス推進を図るものですが、同時に交通機関の使用に伴う温室効果ガス排出の削減効果も発揮しています。



駐輪場

再生可能エネルギー由来の電力を導入

2020年10月に日本政府が発表した「2050年カーボンニュートラル宣言」では、2050年までに脱炭素社会を実現し、温室効果ガスの排出を実質ゼロにすることを目標としています。

カーボンニュートラル実現のためには、CO₂を排出しない再生可能エネルギーの導入が重要とされています。

当社においても、2022年6月より関西圏の自社所有ビル等に対して、再生可能エネルギー由来のCO₂フリー電力を導入しました。これにより、日本国内における当社電力使用量のうち約27%が同エネルギーによって賄われています。

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」をクリエイトするには、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の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。

→詳細は下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、フォーリスステージのように、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んでいます。現在月極で23人の子供(2022年3月末時点)を預かっており、ひと月当たりのべ15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ます。

ダイバーシティの推進

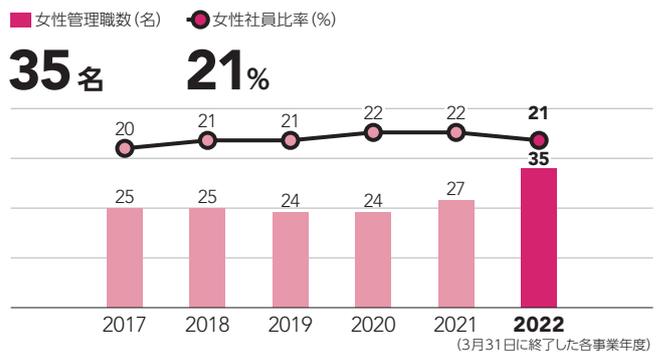
女性の活躍する環境整備の推進、外国人の積極採用などの取り組み

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。

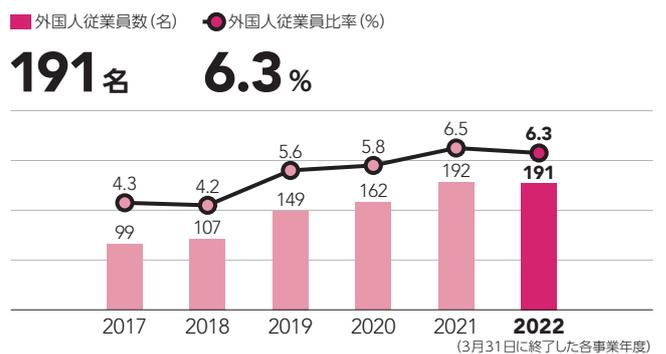
女性の活躍する環境については、産前産後休暇・育児休暇や時短勤務制度を導入するだけでなく、その取得促進に取り組んでいます。2021年度の育児休暇取得者は41名、うち男性が20名、女性の取得率は100%です(2020年度は34名。うち男性は17名、女性取得率100%)。また育児休暇後の女性の復帰率も高く、2021年度は34名と97.8%が復帰しています(2020年度は31名復帰。復帰率96.9%)。これらの結果、一般的に「男性社会」といわれる日本のゲーム業界において、当社は社員の21%を女性が占め、女性の管理職は35名(当社管理職に占める割合は12.5%)となっています。なお、2019年には「次世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年以來、厚生労働省から「子育てサポート企業」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188名(当社従業員に占める割合6.2%)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、ダイバーシティの推進に努めます。

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)



社員の声

第一ゲーム開発部
アドバンスドゲーム開発室
テクニカルアーティスト

マナルバトカル アノオブ



私はテクニカルアーティストとして、主にキャラクターを動かすための骨格である「リグ」や、キャラクターに命を吹き込むための調整ツールなどを制作しています。後者では、アニメーターの業務効率化を実現するコンセプト設計等を行うのですが、私の担当したツールが『バイオハザード ヴィレッジ』の開発に導入され、開発陣から好評を受けたことがあります。自分の仕事が結実した経験は大変うれしいもので、心に残っています。もちろん、母国の外で働くことはプライベート、仕事どちらの面でも大変ですが、仕事面だけでなく人間関係の構築でも助けてくれるチームのメンバーには大変感謝しています。これからも世界中のユーザーをワクワクさせられるようなゲームを届けていきますので、是非楽しみにしててください。

社員の声

第一ゲーム開発部
アドバンスドゲーム開発室
リギングテクニカルディレクター
ザーポトツキー ペートル



チームメンバーの安全や健康、満足を確保しながら、適切な業務配分など、各人が成長できるようなチーム環境を醸成するための決断を下すことが、リーダーである私の業務ですが、クリエイターとして最高品質を提供することにも深くコミットしています。

テクニカルアーティストの仕事は、プレイヤーがグラフィックに熱中しているときほど、気付かれないものです。

ですが、その裏ではキャラクターの筋肉から衣服まで、あらゆるものがミリ秒単位でシミュレートされているのです。特に布の表現は複雑で難しいのですが、『バイオハザード ヴィレッジ』では、専用のシステムを改良するなど特に力を入れました。

今後も、ファンの皆さまのために更なるリアリズムを実現することが私たちの使命であり、次のタイトルでもそうありたいと思っています。

第一ゲーム開発部 第四ゲーム開発室
室長
原 美和



0から1を生み出す開発においては、風通しの良いチームであることが不可欠です。コロナ禍を通じ浸透したオンライン会議はメリットもある一方、チームの温度感や反応を掴みにくくなりがちです。一人ひとりが理解し意見を声に出しているか注意深く観察することを心掛けつつ、ゲームの根幹部分に関わるようなすり合わせは、密を避けた上で対面に切り替えて対応しています。

新しくゲームを生み出すことは簡単ではありません。登れるかわからない山に挑戦をするような試みを何度も続ける必要があります。それでも、過去に経験した全てのことが自分の糧となり挑戦への後押しをしてくれていると、今、改めて実感しています。だからこそ、チームのメンバーそれぞれが譲れない思いや考えを思い切って発言できる環境、そこで芽吹けるよう土壌を整えるのが、プロジェクトマネージャーとしての役割だと信じています。

マーケティング戦略部
データ分析室データ分析チーム
ヴェラールト トーマス



私はゲームで日本のことを知った長年のカプコンファンです。ですので、カプコンに入社するのは自然の流れでしたね。もちろん、異国での生活には大変なこともあります。娘が毎日通っているカプコン塾のように、会社の福利厚生施設や制度は働く上で大変助けになっています。

仕事に関しては、デジタルセールスの推進など、幅広い経験を積むことができている。特にプラットフォームホルダーとの取引は誇りに思っています。また、PCハードウェア企業との関係構築にも貢献できました。近年ではタイトルのプロデューサーを務めましたし、現在は新たな挑戦として、市場データの分析と企画にも携わっています。グローバルで継続的な成長を続けるカプコンで、私が貢献できればうれしいです。

カプコンは意欲的なアイデアを持つ人が活躍できる職場です。興味のある方は、是非一緒に働きましょう。

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、ゲームコンテンツをグローバルで展開するためのサポートとして、商品のネーミングやゲーム内の著作権チェックなど、商標調査や出願をはじめとする知財管理業務を行っています。

近年、動画投稿サイトでのゲームプレイ実況の配信が流行していますが、ファンの皆さまの活動を応援するためにも、一般ユーザー向けに「動画ガイドライン」を作成しました。

管理職の仕事は担当業務に加え、予算管理や業務効率化まで多岐に渡るものの、近年は在宅勤務も取り入れており、生活にゆとりが生まれたことで、夕方には家族と夕食を取り、子供達との時間も増え、育児と業務の両立を実現しています。

現在知的財産部では、男性が育児休業を取得中であり、子育てしやすい職場環境であることを改めて実感しています。この先もずっとカプコンと一緒に成長していきたいと考えています。