

# サステナブルな成長のために 社会との良い関係を構築していきます

当社グループは、「ゲームというエンターテインメントを通じて『遊文化』をクリエイティブし、人々に感動を与える『感性開発企業』」の経営理念のもと、人々に「笑顔」や「感動」を与える心豊かな社会づくりを支援しています。

このため、コーポレート・ガバナンスを基盤に、SDGsが掲げる持続可能な社会づくりの目標を踏まえ、すべての人々が安心してゲームを楽しめる世界の実現に向け、サステナビリティへの取り組みを推進し、環境・社会問題における共通課題の解決に積極的に取り組んでいます。

また、これらの取り組みを通じて、株主、顧客、取引先、従業員および地域社会などのステークホルダーの皆様との信頼関係を構築しながら、持続的な成長を図るとともに、企業としての社会的責任を果たすことで、よりよい未来の実現を目指していきます。

→取り組みのKPI詳細はP13-14「サステナビリティハイライト」参照

## 取り組みと課題

	基本方針	主な取り組みと成果	事業への影響（機会とリスク）	今後の課題
サステナビリティ	環境	<p>当社グループは、気候変動へ事業が及ぼす負の影響（CO<sub>2</sub>・GHG（温室効果ガス）排出等）を最小化するため、再生可能エネルギーの使用を推進するとともに、コンテンツのデジタル販売による資源削減やCO<sub>2</sub>排出量の削減等、環境汚染、資源利用などに対する環境負荷低減のための取り組みを引き続き進めています。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● LED照明への切り替えによるCO<sub>2</sub>削減</li> <li>● 環境に配慮した新ビル建設</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> <li>● 関西圏の自社所有ビル等での再生可能エネルギー由来電力の導入</li> <li>● 東京支店におけるグリーン電力の導入やその他事業拠点のCO<sub>2</sub>フリー電力の導入拡大</li> <li>● ディスク製造や運送に伴う資源削減やCO<sub>2</sub>排出量の削減</li> <li>● パチスロ機の製造・販売における省電力対応や一部パーツのリサイクル</li> </ul> <p>→詳細はP53-54「環境」参照</p>	<p><b>機会</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● コンテンツのデジタル販売推進によるプラスチック利用・輸送コストの削減</li> <li>● 再生可能エネルギーの利用による炭素税の削減</li> <li>● アミューズメント機器の一部パーツリサイクルによるコスト減少</li> <li>● 消費者嗜好の変化によるより一層のデジタル化の促進</li> </ul> <p><b>リスク</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 炭素税の導入による事業コストの増加</li> <li>● 炭素規制やプラスチック利用規制による原材料や生産・調達コストの上昇</li> <li>● 自然災害・温暖化の進行に伴う異常気象の激化による事業継続の阻害、従業員の働き方や健康・生活への影響</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さらなる省エネ化</li> <li>● サプライチェーンを通じた取り組みの強化</li> </ul>
	従業員	<p>人権の尊重と人種、宗教、性別、年齢、性的指向、障害、国籍などによる差別の禁止、弱者保護による不平等の排除を徹底し、従業員の働きやすい環境づくり、人材の確保および育成を押し進めるほか、貧困で困窮する子どもたちの健全な育成を願い支援活動を行うなど、地域社会・顧客との健全な関係の構築に向けた取り組みを進めています。</p> <p><b>従業員との関係</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 報酬制度の改定</li> <li>● 外国籍従業員の積極採用・支援制度の拡充（一時帰国特別休暇制度、日本語教育制度）</li> <li>● 事業所内保育所の運営 ● パートナースhip制度の導入</li> <li>● 概況説明会の実施 ● 男性社員の育児休業取得率の向上</li> <li>● 正社員における男女間賃金格差（女性正社員の平均賃金を男性正社員の平均賃金で割った比率）の縮小</li> <li>● 介護セミナーの実施 ● 生理休暇の有給化</li> </ul> <p>→詳細はP55-56「従業員との関わり」参照</p>	<p><b>機会</b></p> <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>● 平均基本年収の引き上げや産学連携推進による採用競争力の強化</li> <li>● 「多様な背景を持つ人材の働きやすさ整備」による優秀人材定着と従業員エンゲージメント向上</li> </ul> <p><b>リスク</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● ゲーム開発の進化による必要人員の増加、要求技術の高度化</li> <li>● 高齢社員の増加（ノウハウの引継ぎ）</li> <li>● 少子化等の影響による当社水準を満たす人材の採用難化</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 産学連携のさらなる推進による優秀人材獲得</li> <li>● 多様な背景を持つ人材の能力を最大限に活かせる環境づくりの継続</li> <li>● 外国籍従業員の採用強化および働きやすさの向上</li> <li>● 男性社員の育児休業取得率のさらなる向上</li> <li>● 正社員における男女間賃金格差のさらなる縮小</li> </ul>
	お客様	<p><b>お客様との関係</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● CEROLレーティングの遵守 ● お客様の個人情報保護</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> <li>● 適切なローカライズ・カルチャライズ</li> </ul> <p>→詳細はP59-60「お客様との関わり」参照</p>	<p><b>機会</b></p> <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> <p><b>リスク</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 海外の文化、宗教、習慣その他の様々なカントリーリスク</li> <li>● 課金システムの社会問題化 ● ユーザーの購買動向の変化</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> <li>● お客様の個人情報保護のさらなる強化</li> </ul>
地域社会	<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>● 教育支援活動のオンライン化 ● 自社コンテンツを活用した地方創生</li> <li>● 子育て世代を含むファミリー層が楽しめる遊具設備のある施設を運営 ● 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> <li>● 各種団体への寄付・スポンサーシップ</li> </ul> <p>→詳細はP61・62「地域社会との関わり」参照</p>	<p><b>機会</b></p> <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> <li>● 安定した社会環境の実現に伴う、娯楽を享受可能な人口の割合増による収益機会拡大</li> </ul> <p><b>リスク</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 企業イメージの悪化 ● ゲームコンテンツへの関心低下</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さらなる推進</li> </ul>	
コーポレート・ガバナンス		→詳細はP63-74「コーポレート・ガバナンス」参照		

# ENVIRONMENT

## 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80%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および気候関連リスクは低いと認識されています。

しかしながら、気候変動への対応は地球に住むすべての人々が協力すべき課題ととらえ、当社グループにおいても、これまで「ゲームというエンターテインメントを通じて『遊文化』を創出し、人々に感動を与える『感性開発企業』」という経営理念のもと、コンテンツのデジタル販売推進や設備の入れ替えなどにより、環境への負荷低減に取り組んできました。

今後も、TCFD提言などの枠組みや指標を参考にしながら、現在問題提起されている気候変動をはじめとする社会の共通課題の解決に積極的に取り組んでいきます。

## 気候変動にかかるガバナンスおよびリスク管理

- ① コーポレート経営会議 [議長は代表取締役会長 (CEO)] は、気候変動にかかるリスクおよび機会について対応方針および施策等を審議します。
- ② これらの審議の結果を踏まえ、代表取締役または担当役員の指示により関連部門が取り組みを推進し、代表取締役またはコーポレート経営会議に報告します。
- ③ 取締役会は、気候変動にかかる重要な事項について、代表取締役またはコーポレート経営会議より報告を受け、監督します。

## CO<sub>2</sub>排出量の削減

### 全社的な省エネ施策の推進

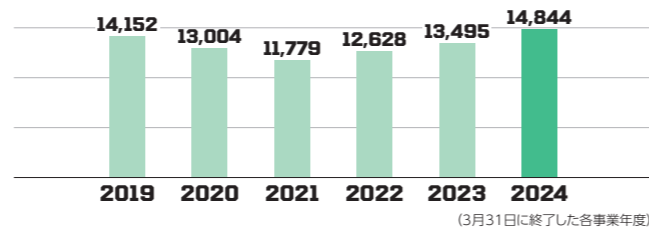
当社は、炭素税の導入による事業コストの増加や炭素規制やプラスチック利用規制による原材料や生産・調達コストの上昇といったリスクへ対応するため、他社に先駆けてコンテンツのデジタル販売を推進し、ディスク製造および運送に伴う資源削減やCO<sub>2</sub>排出量の削減に努めるとともに、パチスロ機の製造・販売において省電力対応や一部パーツのリサイクルなど、環境負荷の低減に取り組んでいます。



各事業所でLED照明への切り替え等、省エネへの取り組みを推進

当社のCO<sub>2</sub>排出量(単体) (t)

# 14,844 t



### 継続的な原単位の削減に向けて

事務所の増床やアミューズメント施設の新規出店等により足元のエネルギー使用量は増加傾向であるものの、当社のエネルギーの使用に係る原単位は安定的に推移しています。今後も原単位の削減に向けて、アミューズメント施設における省エネゲーム機の導入や空調機器の修繕等による効率化のほか、積極的な再生可能エネルギー利用で非化石エネルギーへの転換拡大を目指します。

年	エネルギーの使用に係る原単位*	前年度比
2019	0.05869	97.9%
2020	0.05583	95.1%
2021	0.05186	92.9%
2022	0.05497	106.0%
2023	0.05803	105.6%
2024	0.05259	103.7%

(3月31日に終了した各事業年度)

\* 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/>  
※ 2024年は関係法令の改正に伴う新算出式で記載しており、前年度比は、改正前の比較値となります。

### 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をすることを目標としています。当社においても、自社所有ビル等におけるCO<sub>2</sub>排出量の2050年での実質ゼロを目指します。

カーボンニュートラル実現のためには、CO<sub>2</sub>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CO<sub>2</sub>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。加えて、2023年4月から当社東京支店においてグリーン電力を導入しています。さらに、節電対策を施した自社データセンターの使用などの取り組みを行うとともに、再生可能エネルギー使用を促進している大手クラウドサービス企業や大手データセンターサービス企業を利用することで、さらなる環境負荷低減に努めています。

### 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	リサイクル量	サーマルリサイクル※1
2019	83.7%	16.3%
2020※2	00.0%	00.0%
2021	99.77%	00.0%
2022	91.6%	8.2%
2023	75.8%	24.0%
2024	75.8%	24.0%

(3月31日に終了した各事業年度)

※1 熱源として温水、暖房等に利用した量  
※2 2020年3月期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。

### 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4,589万本分の紙の消費を抑えています。

加えて、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。2024年3月期はデジタルで販売したゲームソフト約4,135万本分の資源を削減しています。

さらに、デジタル販売では従来と異なり、商品を工場から店舗や倉庫に運ぶ必要がなくなることから、コストと同時に温室効果ガスの削減も可能になりました。引き続きゲームソフトのデジタル

販売を促進し、ディスク製造および運送に伴う資源削減やCO<sub>2</sub>排出量の削減に努めます。

### 職住近接の推進

当社では、事業拠点近郊の借り上げ住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

### ゼロカーボンシティの推進に寄与

当社は、サプライチェーンでのCO<sub>2</sub>排出量削減への取り組みの一環として、リース会社と協働し、自治体やゼロカーボンシティ (2050年までに温室効果ガス・CO<sub>2</sub>の排出量実質ゼロを公表した地方自治体) の推進に寄与する団体に対し、リース金額の一部を寄付する活動を行っています。

今後も、脱炭素社会の実現に向け、サプライチェーンと連携し取り組みを進めていきます。

# SOCIAL

## 従業員との関わり

当社グループは、「遊文化をクリエイトする感性開発企業」という経営理念を実現しつつ持続的な成長を達成するため、世界最高品質のコンテンツを生み出し世界中にユーザーを広げていくための人材への投資が不可欠であると考えています。このため、当社グループでは、人的資本への取り組みをサステナビリティに係る最重要課題と位置付け、人材投資戦略を推進しています。

### 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。育児介護支援として、当社は、従業員のワークライフバランスの実現のため、育児介護休業の取得推進、事業所内保育所「カプコン塾」の設置、育児介護支援制度の充実などを図り、クリエイターの安定した就業環境を整えています。主に乳児や幼児の保育を行うカプコン塾は、勤務地からも近く、利用者の仕事と育児の両立を支えています。

→詳細は右記参照

#### 従業員の健康管理を支援

社員食堂では、朝昼晩と健康的な食事の提供に加えて、本社近隣ビルにて弁当販売も実施するほか、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大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。

#### 従業員ニーズの把握

従業員のニーズを直接把握するため、各種説明会などを通じた意見交換による経営層と従業員の直接対話の機会を活用したエンゲージメント向上に取り組んでおり、2024年3月期は計14回の経営層による従業員向けの説明会などを実施し、延べ870名超の従業員が参加しました。

#### 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。なお、2023年3月には国内最大級の広さを誇るモーションキャプチャスタジオを備えた「クリエイティブスタジオ」を、大阪市に新設・稼働しています。

### 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」は、就学前1～2歳の保育に加えて、小中学生を対象に夏休みなどの長期休暇時には、プログラミング教室や開発体験、親子ランチ等多彩なイベントを提供しています。また、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、英語や絵画造形のほか、個別学習サポートなどの「学びの場」も提供することで、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人の子供を預かっており、延べ338人の一時利用も引き受けています。(2024年3月末時点)

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、

#### 外国籍従業員の積極活用などの取り組み

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。

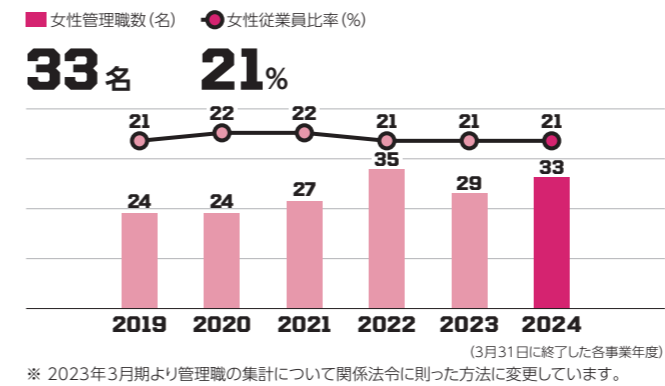
女性の活躍する環境については、産前産後休暇・育児休暇や時短勤務制度を導入するだけでなく、その取得促進に取り組んでいます。2023年度の育児休暇取得率は76.9%、うち男性が66.7%、女性の取得率は114.3%※です(2022年度は52.5%。うち男性は45.5%、女性は85.7%※)。また育児休暇後の復帰率も高く、2023年度は100%が復帰しています(2022年度も100%)。これらの結果、一般的に「男性社会」といわれる日本のゲーム業界において、当社は社員の21.2%を女性が占め、女性の管理職は33名(当社管理職に占める割合は12%)となっています。2024年

4月には「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「一般事業主行動計画」を策定し、2028年度末までに①男性の育児休業取得率を85%以上(2024年3月末は66.7%)、および②正社員における男女間賃金格差(女性正社員の平均賃金を男性正社員の平均賃金で割った比率)を88%以上(2024年3月末は83.8%)とする目標の達成を目指しています。

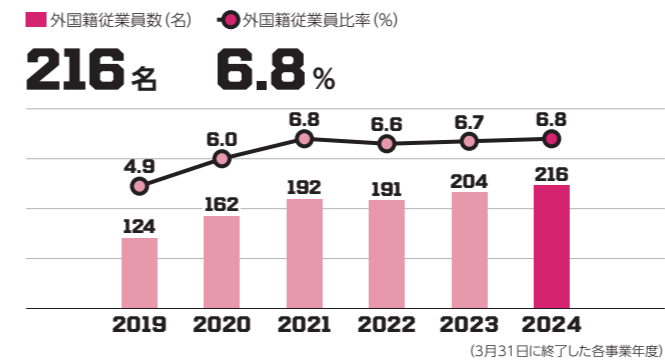
外国籍従業員の活用については、積極的採用や外国籍従業員のキャリアアップ支援と管理職への積極登用および日本語教育プログラムなどを行っています。また、外国人が働きやすい環境づくりのため、海外から日本への引っ越しを伴う場合の住居確保の支援のほか、一時帰国のための特別休暇制度の導入、外国籍従業員のニーズを把握するための経営層との意見交換会などを行っており、現在、外国籍従業員は216名(当社従業員に占める割合6.8%)となっています。今後も、モチベーションを向上させる体制整備を推進し、ダイバーシティの推進に努めます。

※ 事業年度をまたがり育児休業を取得した対象者がいた影響となります。

#### 女性管理職数・女性従業員比率(単体)



#### 外国籍従業員数・比率(単体)



### 従業員エンゲージメントの向上

決算年(3月期)	2024年3月31日現在					目標
	2020年	2021年	2022年	2023年	2024年	
エンゲージメント(単体)(偏差値)(注1)						
ワークエンゲージメント	51.5	52.6	51.8	54.4	54.1	55.0
エンployeeエンゲージメント	—	—	—	51.8	52.1	55.0
離職率(単体)(注2)	4.3%	3.9%	5.4%	3.5%	2.9%	—
うち自己都合	4.0%	3.6%	4.7%	3.2%	2.5%	3.0%程度

注) 1. エンゲージメントは、当社従業員(社会保険対象外の短時間労働者を除く)を対象とした外部業者によるアンケート調査(エンゲージメント・サーベイ)の結果における当社の偏差値です。詳細は2024年3月期 有価証券報告書をご参照ください。  
2. 離職率は、各期首の従業員総数に対する期中に退職した従業員数(期中に入社および退職した従業員を除く)の割合であり、集計対象は正社員のみです。

当社グループは、従業員が働きやすい環境づくりによる従業員の離職防止およびエンゲージメント向上に取り組んでいます。具体的な施策としては、就業環境および設備の継続的な改善・拡充、会社貢献を称えるための社内表彰制度、ハラスメント対策研修の充実および相談窓口の設置、従業員向け保養所の提供、その他福利厚生制度の継続的拡充などを行っています。

こうした取り組みの結果、仕事に対する自発的行動やポジティブな感情についての指標であるワークエンゲージメント、また、会社への愛着などに対する指標であるエンployeeエンゲージメントに関する数値は、それぞれ以下の通りとなりました。

仕事では、自分なりの創意工夫を行っている。	88.3% (前期との差:△0.4pt)
仕事に必要なことであれば、自分の役割を超えて仕事をしている。	76.4% (前期との差:+0.4pt)
今の仕事をしているときは、楽しいと感じる。	69.6% (前期との差:△1.3pt)
今の会社には、親しみや愛着を感じる。	78.1% (前期との差:+0.6pt)
今の会社で働くことができ本当に良かったと思う。	86.2% (前期との差:+0.6pt)
今の会社で働くことは、自分の人生にとってプラスになっている。	85.4% (前期との差:△0.8pt)

離職率は前期より低下しており、自己都合退職者は2.5%と目標の3.0%程度を達成しています。報酬制度改定および働きやすい環境づくりへの取り組みが貢献したものと考えています。今後も優秀な人材の定着に向けて働く環境の整備を進めます。

## 社員の声



勢井 大河

CS第二開発統括  
開発三部 VFX室



井原 寛子

CS第一開発統括  
第一ゲーム開発部  
アドバンスドゲーム開発室



ヘイグ カーソン

CS第一開発統括  
第一ゲーム開発部  
アドバンスドゲーム開発室



新里 美樹

経理・広報統括  
財務経理部 財務管理チーム  
チーム長

### ゲーム内の自然現象をCGで演出 工夫とアイデア次第で完成度を高める

物心がつく頃からカプコンのゲームに親しんでいますが、思い通りにキャラクターを動かせる心地よさに魅了されてきました。個性的なキャラクター、没入できる世界観は、「なんとなく良いものが作れた」という生半可な作業で生まれるわけもなく、様々な制約の中、知恵や機転でいかにクオリティを高められるかという探求心や工夫、綿密な作業と熱意があってこそ、この完成度の高いゲーム体験が生まれるのだと入社後に気づかされました。揺るぎないクリエイティブの基盤の強さを改めて実感しています。

VFX室では、ゲーム内の自然現象をCGで演出する視覚効果を担っており、主力シリーズの各種エフェクトデザインや演出などを担っています。工夫とアイデア次第で完成度を高められるため、心地よい手触りを追求し制作にあたっています。

家庭では2児の父であり、それぞれ1カ月間取得した育児休暇時には、誕生時の育児サポートができたほか、今も時間単位休暇制度を使い、学校行事に積極的に参加しています。カプコン塾では預かり保育も活用しているほか、見学可能なイベントでは、子供たちの成長を間近に見られ、エネルギーをもらっています。これからも、ゲームを通じて楽しい時間を提供できるよう邁進したいと思います。

### より自然な表情で魅力的にする フェイシャルアニメーション

入社後、カプコンの自社製エンジンによるスムーズなマルチプラットフォーム化をはじめとした高い開発力に驚きました。

才能あふれる人材が多い現場で、立場を超え、相互に尊重しつつも主体性を出す、そこから想像を超えた作品が生まれる、これはカプコンのゲーム開発の魅力です。前例がなく不可能と思えることも、仲間とともに解決し完成させる経験は何にも代えがたいです。

私は、フェイシャルアニメーション制作を担当していますが、先進的な開発環境と技術を活かし、キャラクターがより自然な表情で魅力的になるよう取り組んでいます。仲間と共に苦労して生まれたフォトリアルなキャラクターがプレイヤーの心に響き、SNS等に投稿されるのを見るととてもやりがいを感じます。

近年、年俸引き上げもあり現場の士気は高まっています。過去作のデジタル販売についても、携わった作品が世代や場所を超え、愛され続けるのは開発者として嬉しい限りです。

育児休暇後、時短勤務に切り替わる際はキャリアアップが見込めないと思いましたが、ワークフローの効率化もあり限られた時間でも成果を出せています。不在時の対策としてチームメンバーの業務進行に支障がないか状況を日々確認し打聞案を出し合うなど、効率的な業務運営をすることで、自分自身の成長も実感しています。

### プログラミングとアートを繋ぎ 精彩な世界観を形作る

子供の頃からカプコンのゲームに触れてきましたが、特別なゲーム体験を生み出すプロフェッショナルがカプコンにはいるのだと思いを馳せ、今に至ります。現在、開発チームの一員としてゲーム制作に携われることを誇りに思っています。

入社後に携わった主要タイトルの開発を通じてレンダリングプログラマーとしての経験を積み、今はグラフィックとレンダリングの専門チームに所属し、最高のビジュアルクオリティを引き出しつつ、ゲームに命を吹き込めるよう邁進しています。

チームのメンバーは、多様な文化背景と様々な専門スキルを持っています。そのため、同じビジョンを共有するには手段を工夫する必要があります。時に難しいように感じます。しかし、この多様性こそが、常に新しいアイデアや視点を生み出し、最高品質のゲーム制作に繋がる力になっていると信じています。

オフの日には、自分が手掛けたゲームの動画配信を見るのが楽しみの一つです。苦労した部分に対して、プレイヤーの興奮したリアクションを見ると、特別なゲーム体験を提供できたことにこの上ない達成感を感じます。日々全力で取り組んでいますので、是非今後のカプコンにご期待いただければと思います！

### ゲーム販売形態の変革期 先を見越した対応にアンテナを張る

総務や経営企画での業務を経て、現在は財務経理部で資金管理や取引先管理を担当するチームのマネージャーを務めています。資金管理の業務には、会社の財産である資金を預かり管理する、という重要な役割があり緊張感を伴いますが、これまでの業務経験で得た、「着実に、丁寧に」を常に意識しているほか、グローバル化やデジタル転換を背景に、先を見越した対応ができるよう広くアンテナを張り、試行錯誤しながら取り組んでいます。また、管理職の立場では任せることを意識し、個々の力が発揮できるようサポート役に努めつつ、日々の会話の中で小さな課題や不安が拾えるようなコミュニケーションを心掛けています。

近年開催されている会社概況説明会は、マネジメントから業績概況や中長期戦略を直接聞き、質問ができる貴重な機会であり、経営と社員が共に成長を目指そうとする一体感が若い世代のモチベーションアップに繋がっていると感じます。

私自身は育児休暇を取得後、復職のタイミングで保育園に空きがなく、一時的にカプコン塾を利用する事でスムーズな職場復帰をすることができました。通勤では駐輪場を利用し、休日は家族と保養所を利用するなど、社員のニーズに寄り添った福利厚生制度のもとで安心して働くことが出来ていると実感しています。

## 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、かねてよりモバイルゲームを中心に「ガチャ」に伴う高額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」をクリエイトする会社として、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有料で配信しつつも、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)

2024年3月期における家庭用ゲームの海外販売本数比率は83.0%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(略称CERO)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、近年のゲームプラットフォームでは、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
ブロックチェーンゲームに関するガイドライン	2021/7/1 2024/7/10改訂
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 2022/4/1改訂
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、世界保健機関(WHO)は、極端にゲームにのめり込み、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。本問題に対する社会的要請への対応として、業界団体より委託を受けたゲーム障害調査研究会より2023年3月に調査結果が発表されました。当社としては、今後更なる詳細な分析と論文の発表に合わせて協議を進める業界団体と協力し、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。また当該調査結果を踏まえて、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P61参照

#### 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。

業界団体が支援するパチンコ・パチスロ依存問題相談機関「リカバリーサポート・ネットワーク(RSN)」では、無料の電話相談や、全国各店舗の遊技客やホール従業員に向けた、のめり込み防止

啓発ポスター掲示のほか、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」制度の運用など、様々な依存予防対策が講じられています。当社も、商品プロモーション活動時のポスターや小冊子等には、のめり込みに関する注意喚起を入れています。

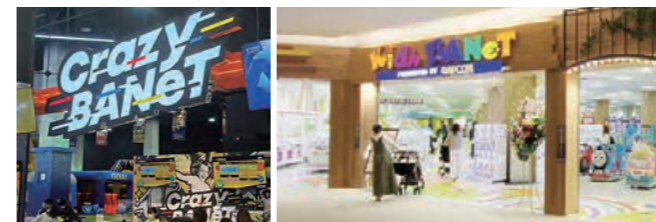
また、遊技産業13団体からなるパチンコ・パチスロ産業21世紀会は、2017年に「パチンコ・パチスロ依存(のめり込み)問題」に対する声明を発表し、定期的に「パチンコ・パチスロ依存問題対策実施状況報告書」を開示するなど対策を強化しています。

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。

### 幅広い世代に遊びの体験を提供

#### ファミリー層が楽しめる体験型施設を出店

昨今、アミューズメント施設は、シニア世代の仲間や店舗スタッフとのコミュニケーションの場として、またファミリー層のアミューズメント体験の場としても人気を集めています。当社は、2012年よりシニア向けのゲームセンター無料体験ツアーを実施するほか、現在22名のスタッフがサービス助手士の資格を取得し安心して過ごせる店舗づくりを目指しています。その他、体験を通じた家族間のコミュニケーションの場として、2023年4月に子供向け遊具施設「キッズパネット 静岡店」、6月に体験型施設「クレイジーパネット イオンモール新居浜店」を出店しています。



「クレイジーパネット イオンモール新居浜店」(愛媛県) 「キッズパネット 静岡店」

### 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、集約し分析すること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

[https://www.capcom.co.jp/support/index\\_game.html](https://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の個人情報を保有しています。一方、海外では2018年に「EU一般データ保護規則(GDPR)」が施行、国内でも、2020年に「個人情報保護法」が改正され、2022年4月より全面施行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、当社グループは、情報が企業活動に与える影響の重要性に鑑み、国内外の様々なサイバーリスクへの対策が不可欠と認識し、情報セキュリティの確保が重要であると考えています。個人情報保護法制への対応はもちろんのこと、各国で整備が進められる未成年者保護などの法制への対応のほか、情報セキュリティに関する法令等を遵守し、情報セキュリティ体制の強化に取り組んでいます。

そのため、外部アドバイザー組織である「セキュリティ監督委員会」を2023年度は7回開催するなど、同委員会の助言等も踏まえ、継続的なシステムの運営・監視や、万一セキュリティリスクが顕在化した場合でも早期対応・復旧できる体制の構築等に努めています。今後もPDCAサイクルに基づく情報セキュリティ体制の維持および強化を図ります。

#### 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「CAPCOM CUP」を毎年開催しているほか、2019年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。2023年度の「CAPCOM Pro Tour 2023」は、「ストリートファイター」シリーズの最新タイトル発売記念特別施策として、当社史上最高額となるツアー年間賞金総額200万ドル以上を設定して開催しました。2024年度の「CAPCOM Pro Tour 2024」では、決勝大会「CAPCOM CUP 11」を『ストリートファイターII』シリーズ全国大会から約30年ぶりに両国国技館にて開催予定です。今後も、グローバルでのeスポーツ市場の活性化のみならず、日本国内でのさらなる普及にも貢献していきます。

# SOCIAL

## 地域社会との関わり

### 健全なゲーム文化の普及

#### 子供達を対象に「出前授業」を15年以上にわたり実施

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。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」として子供達に長年高い人気を誇っています。

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実施しています。そこでは「キャリア教育支援」、「ゲームリテラシー教育支援」、「カプコンお仕事 × 算数・数学授業」の3つの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、教育現場の要望に応じて「オンライン授業」を2021年度から実施し、より広範な地域へ柔軟に対応できるようになりました。

これらの結果、これまでに企業訪問として413件、3,539名(2024年3月末現在)を受け入れる一方、出前授業は、累計247件、19,950名(2024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)

- ゲーム時間を振り返って、どうしてゲームが楽しいのか、やめるために何をすれば良いのかが分かりました。(小学校児童)
- ゲームやアニメに対する否定的な見方は依然としてありますが、授業を通じて、その魅力や楽しみ方について考えることができ、多くの学びを得ることができました。(小学校教員)
- 複数校での実施は、他校と交流する良い機会になりました。ぜひ学校間での意見交流の時間も設けてほしいです。またオンライン形式では、生徒が受け身になりがちなので、動画などを効果的に活用してほしいと思います。(小学校教員)

### 文化・科学技術・スポーツ振興支援

#### 大阪を代表するエンターテインメント企業として 発展と振興に寄与

当社グループは、「大阪から世界へ」のスローガンを掲げ、地域・文化・技術およびスポーツの振興に取り組んでいます。

大阪・関西万博では、2025年日本国際博覧会大阪パビリオン推進委員会が出展する大阪ヘルスケアパビリオンのミライのエンターテインメントを体験できる施設[XD HALL]に、体験型コンテンツ『MONSTER HUNTER BRIDGE(モンスターハンターブリッジ)』を出展予定です。また、公益財団法人日本バレーボール協会とのオフィシャルスポンサー契約や、株式会社セレッソ大阪とのトップパートナー契約を締結しています。

### 社会福祉支援

#### 青少年育成や被災地等を支援

当社は、未来をつくる子どもへの支援を中心に、社会貢献活動に取り組んでおり、2024年3月期においては、こどもの未来応援基金をはじめとし青少年の健全な育成に取り組んでおられる団体への寄付を継続しました。また、2024年1月に甚大な被害をもたらした令和6年能登半島地震の被災者・被災地への義援金支援を行うとともに、引き続きウクライナ難民支援のため国連難民高等弁務官事務所へ支援金を付託しています。

#### 子どもの貧困対策関連

寄付先	金額
独立行政法人 福祉医療機構 こどもの未来応援基金	5,000万円
公益社団法人 セーブ・ザ・チルドレン・ジャパン	3,000万円
特定非営利活動法人 子どもセンターぬっく	1,000万円

#### 令和6年能登半島地震の被災者・被災地への支援

寄付先	金額
被災地地方自治体の義援金窓口	1億2,000万円

#### ウクライナ難民への支援

寄付先	金額
UNHCR(国連難民高等弁務官事務所)	2,000万円

※ 日本の公式支援窓口「特定非営利活動法人 国連UNHCR協会」を通じて支援

また、2024年4月に台湾東部沖で発生した地震においても、義援金1,000万円を寄付しています。



『MONSTER HUNTER BRIDGE』キーアート

### 地方創生への貢献

#### 人気ゲームの集客力・認知度で地方自治体を支援

2021年の夏に東京で行われた大規模スポーツイベントの開会式では、選手団の入場曲としてゲーム音楽が使用されるなど、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、若者男女を問わず高い知名度や人気を誇ります。

当社は経営理念のもと、ゲームコンテンツが持つ人を惹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。



**利用者の声**

**榑原市役所 企画戦略部 副部長**

**若森 睦司 氏**

奈良県榑原市は、辻本会長の出身地というご縁から、藤原京創都1300年記念祭「ロマンピア藤原京'95」でコラボアニメ『よみがえる藤原京 ～時を駆けたファイターたち～』が上映されたことを通じて、2022年8月に包括連携協定を締結させていただきました。それ以降、「ストリートファイター」とのコラボフラッグ、ご寄附による銅像やデザインマンホールの設置、原付オリジナルナンバープレートの製作、学校給食へコラボ献立を提供してきました。これらの取り組みはメディアでも取り上げられ、反響の大きさに改めて「ストリートファイター」の凄さを実感しています。定例の打合せでは、時間を忘れるほど白熱した議論に心地よい疲れ、貴重な経験をさせていただき感謝しております。世界的認知度を誇るカプコン様、「ストリートファイター」の力をお借りして、世界中の方々に喜んでもらえる「日本国はじまりの地 榑原」にしたいので、今後ともよろしくお願いたします。

### 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
- 他 その他

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

兵庫県警察 車上ねらい防止啓発キャラクター

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

高知県 参議院議員選挙のイメージキャラクター

高知県 知事選挙のイメージキャラクター

大阪府 車上ねらい被害防犯啓発キャラクター

サイバー犯罪捜査官の募集広告への起用

少年非行防止啓発キャラクター

交通安全啓発キャラクター

福島県郡山地方 火災予防キャンペーン

静岡県浜松市 観光誘致の支援

愛知県岡崎市 観光誘致の支援

奈良県榑原市 包括連携協定を締結

原付ナンバープレート

学校給食とのコラボ献立

マンホール

銅像