

企業名： カプコン

レポート： 統合報告書 2022

1. この会社が目指している将来の姿が理解できるか

株式会社カプコンにおける企業理念は、報告書の三ページに、ゲームというエンターテインメントを通じて「遊文化」をクリエイトし、人々に「笑顔」や「感動」を与える「感性開発企業」を基本理念とするというもので、この基本理念は報告書の中で何度も出てくるワードであり、企業自身が非常に重要視しているのが伝わってくる。しかしながら、最初に業績などの具体的な情報が載っていて、その後に抽象的な企業理念の話が来ていて、話の展開の仕方が少しわかりにくいと感じたので、最初に抽象的な話をして、その後により具体的な話やデータを持ってくるという展開にするのがより分かりやすく、いいと思う。

2. この会社の現在の競争優位性が理解できるか

報告書の5ページに独自コンテンツの創出を起点に笑顔や感動を提供し、社会課題を解決するという会社の価値創造モデルが書かれている。特に11ページにはオリジナルコンテンツが多様な事業で活躍していることが書かれていて保有する人気コンテンツの複数のゲームプラットフォームに展開するとともに、映画や舞台などゲーム以外のメディアにも積極的に展開していたり、このワンコンテンツ・マルチユース戦略によって、収益を何度も得ることができる上、リスク分散にも繋がる事業ポートフォリオを構築しとの内容が書かれていて、非常にコアコンピタンスとして競合優位性があると思った。またグローバルでゲームのデジタル販売を推進する点も非常に素晴らしいと感じた。

3. その競争優位性に持続性があるかどうか理解できるか

14ページには、中長期の成長を実現する人材投資を行っているという内容が書かれていて、更なる成長のために、人材の確保・育成・働きやすい環境の整備を行い、人的基盤を強固にしている、この点において持続性は非常に高いのではないかと感じる。開発の効率性・品質（技術力）という優位性の持続という点に関して言えば、他社の開発力も成長を遂げることを考慮すると、開発力を向上させることが必要なはずであるが、カピコンは作業の短縮や高精度化、作品の臨場感などを実現するための機材・システムを備えているのが55ページによく書かれている。ただ読み手からすると、開発力向上のための取り組みは見えるがそれがどの程度優れているのかはいまいちわかりにくいところがある。いずれにせよ技術的な側面は素人には伝わりにくいいため本報告書の記載内容で十分だと感じる。多数の人気IP（コンテンツ）による優位性の関しては、販売のデジタル化、グローバル市場への主力IPの投入、ブランド化などで保たれるとされていて、これらの販売戦略は説明が細かく納得

できるものだったので、優位性の持続性はあると考えることができる

4. この会社で自身の人的資本の価値向上を達成できると思うか

49ページによく書かれているが、グローバル市場において価値あるコンテンツを提供し続けるためには、次世代のクリエイターへ“世界一面白いものをつくる”というDNAを継承しながらも、新たな人材が持つ技術や感性との融合を図り世界水準の開発力へと昇華させる必要があり、そのためには多様な価値観や感性を持つ新しい人材を確保し、いかにして育てるかが重要であるとしていて、開発人事部は開発にかかわる人材のいくせいにかんして非常に力を入れているとの内容が書かれているため、自身も非常に充実した環境で非常に有益でレベルの高い教育を受けることができると感じたため、自身の人的資産の価値向上を達成できるのではないかと感じる。

5. 報告書のよかった点はどこか、どのような改善余地があるか

5から14ページにかけてのカピコンの価値創造モデルに関する説明に関しては、写真や図などがたくさんあって視覚的な見やすさというのは非常にあり、同社の競合優位性は何から来ているのかという点が非常にわかりやすかったのでこの点はよかったのではないかと感じている。改善点に関してだが、少し話の展開の仕方に問題があるのではないかとはいえる。最初のほうでも話したが、最初に具体例が出てきてその後に抽象的な企業理念が来るというのは話の展開の仕方としてはあまりわかりやすいものとは言えないしもう少し論理だてて、より論理的でわかりやすい説明を心掛けるべきであるとおもう。しかし全体を通して個人的にはわかりやすく見やすく、良い報告書であると思った。