

企業名：コーエーテクモホールディングス

レポート名：統合報告書 2026

1. この会社が目指す姿が理解できるか（将来）

非常に理解できる。

コーエーテクモは「世界 No.1 のデジタルエンタテインメントカンパニー」という長期ビジョンを掲げており、営業利益率世界トップ 10 入りという数値目標も掲げている。

さらに、2025 年から 2033 年までの 9 年間に対し 3 年ごとの中期計画を立てている。25～27 年を「成長基盤づくり」、28 年～30 年を「グローバルへの飛躍」、31 年～33 年を「さらなる成長」と位置づけ、明確な成長プランを提示している点が評価できる。

一方で、長期、中期の目標の抽象度が高く、すぐに実行に移せるほどの具体性はない。企業秘密の観点から詳細は書かれていない可能性も高く、一概に具体性に欠けてよくないとは言えない。

2. この会社の競争優位性が理解できるか（現在）

非常に理解できる。

本報告書では、競争優位性として、

- ① 豊富な IP（200 以上）
- ② ブランド制による専門開発体制
- ③ 品質管理体制
- ④ 開発効率化技術

の 4 つを明示している。特に、コーエーテクモを支えてきた、「信長の野望」、「三國志」、「無双シリーズ」、「仁王」、「アトリエ」などの IP 事態の価値と、それらを支えるコーエーテクモのブランド制度が収益源の源泉であることが理解できる。どの資産や、どのような企業の仕組みが収益に結びついているかが具体的に明示されており、企業としての説明責任を果たしているといえる。

一方で、ゲーム業界では任天堂や KONAMI など多数の競合がいる中で、他社との比較を通してではなく、自社の強みの列挙のみで留まってしまっている印象を受ける。市場での立ち位置に即した競争優位性を示す必要がある。

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（変化）

部分的に理解できるが、不十分。

シリーズ化やコラボ、ライセンス付与によって収益源を多角化し、IP を長期にわたって収益を生み出す資産として認識していることが分かる。また、コーエーテクモ独自のブラン

ド制度や人材育成、品質管理などの組織力も競争優位の源泉になっていると考えられる。

一方で、ゲーム業界はヒット依存型産業であり、過去の IP が通用する保証もない。さらに、AI やクラウドゲームズ、メタバースなど産業構造の変革時期において、現在の強みが 10 年単位での長期的な持続するかの議論は十分でない。また、海外発のゲームの台頭も著しい。

ボラリティーの大きい今の環境変化への議論は、不十分である。

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

比較的できると思う。

コーエーテックモは「ビジネス&クリエイティブ」を掲げており、品質や納期、予算などを管理できるビジネス能力と、面白いゲームを作るクリエイティブな能力を両立できる人材を育成するとしている。また、社内育成や磁性大リーダーの育成、挑戦を奨励する文化も強調されている。単なるクリエイターではなく、ビジネス感覚をもったクリエイターを育てようとしている点が魅力的である。

一方で、研修制度や内容については具体性がそれほど高くない。また、どのようなキャリアパスを歩めるかなど、将来へのビジョンが薄いように感じる。

人的資本への投資姿勢は感じられるものの、自身の成長イメージまでは描きにくい。

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

良かった点

① ストーリーテリングがしっかりしている

歴史から、自社アセットである IP とその活用法、人材育成、そして将来ビジョンと一貫して将来に向かっていくことが理解できる。

② 図表やビジュアルが豊富

さすがゲーム会社ということで、綺麗で視覚的に整理された資料は非常に読みやすく設計されている。

③ 経営陣の考えが伝わりやすい

会長、社長メッセージが長く、企業文化や価値観が理解しやすい。

改善余地のある点

① リスクの説明が弱い

ゲーム業界特有のヒット依存についての記述が少なく、ポジティブな内容に偏っており、バランスに欠けている。

② 競合比較がない

自社の強みが分かるが、競合に対してなぜ優れているかまでは説明されていない。

③ 人的資本の具体性が不足

育成制度やキャリア形成について、定性的な説明が多く、定量的な指標が少ない。



コーエーテクモホールディングス 統合報告書

INTEGRATED REPORT 2025



© 2025 Koei Tecmo Holdings Inc. All rights reserved. SPECIAL THANKS: (左) 株式会社コナミデジタルエンタテインメント (中) 株式会社コナミデジタルエンタテインメント (右) 株式会社コナミデジタルエンタテインメント
Team NINJA All rights reserved. TORIUS GARDEN and the Torii NINJA logo are trademarks of KOEI TECMO GAMES CO., LTD. © PlatinumGames Inc.